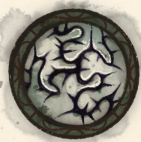


Autour de la mer des Tristes

L'Urguemand



« Nos barons s'affrontent depuis des décennies sans mesurer le danger qui plane sur l'Urguemand. Ils sont exsangues et nos voisins le savent : les Keshites et les Janréniens sont à l'affût, et veulent profiter de nos guerres fratricides. »

Les Danseurs de Lorgol

GÉOGRAPHIE

Les frontières de l'Urguemand sont définies au sud et à l'est par les Cimes brunes et les monts Ocrelune, ainsi que par des falaises escarpées au sud-ouest. Au nord, l'horizon est recouvert par des marécages aussi malcommodes qu'insalubres.

Son climat favorable, peu soumis aux vents froids et humides du nord, est tempéré par les courants marins qui heurtent ses falaises au niveau du Croissant — le bras de mer le séparant des Cornes. Ses campagnes se composent de bois et de terres fertiles irriguées grâce aux nains de l'Équerre, qui ont érigé d'imposants barrages sur ses cours d'eau et créé tout un réseau de canaux. Grâce à cela, le royaume est devenu le premier exportateur de céréales de l'Harmonde.

Ombre à ce tableau, depuis quelques années, des souffre-jours poussent sur l'ensemble du territoire. Autour de ces arbres noirs, la nuit durerait plus longtemps, ce qui altérerait les récoltes.



FAUNE ET FLORE

Les forêts de chênes et de bouleaux urguemands abritent des ruines de la Flamboyance recouvertes de lierre. Au milieu des loups, des lynx, des ours et des sangliers, des lutins y ont établi leurs sanctuaires secrets et les bannerets y organisent leurs chasses à courre, espérant toujours abattre un saint-cerf. Ce gibier d'une blancheur immaculée est vénéré par les Liturges, tant pour sa couleur que pour ses bois en forme de croix.

HISTOIRE

Durant des siècles, les barons urguemands ont exercé un pouvoir absolu sur leurs baronnies et tous les aspects de leur vie, de la justice aux arts, du commerce à la guerre. Cette décentralisation a souvent bénéficié à la Province liturgique, ennemie héréditaire ayant déjà occupé une grande partie du territoire urguemand à la faveur des croisades qu'elle y a menées. Chaque fois, le salut du royaume est venu de la pugnacité des barons. De reconquête en reconquête, cela a ancré en chacun l'idée d'une aristocratie héroïque prête à tout pour défendre ses terres.

Cependant, il y a vingt ans, cette même noblesse a capitulé devant l'attaque conjointe de la Janrénie, de Keshe, de la Province liturgique et de la République mercenaire. La déception du peuple a été immense. Ce n'est qu'au prix d'une alliance avec des obscurantistes, des nains et des lutins que quelques chevaliers sous les ordres d'un enfant — l'actuel premier baron — ont finalement triomphé.

Le royaume est depuis en proie à des bouleversements : les peuples non-humains sont ressortis grandis de la guerre ; les femmes ont réclaté leur place, et deux baronnes incarnent aujourd'hui ce renouveau ; les danseurs, jusque-là invisibles, ont surgi en pleine lumière ; enfin, un arbre d'onyx a envahi les Mille Tours de Lorgol et s'est répandu dans les campagnes, fascinant et menaçant, résumant ce climat instable au point d'être devenu le nouvel emblème du royaume.

SOCIÉTÉ

La société urguemande, féodale, est découpée en trois ordres : la noblesse, le prêche et la roture. Elle est dirigée par ses barons, dont les fiefs sont séparés en châtellenies gérées par des bannerets. Ces chevaliers jouissent de leurs propres armoiries et du droit de les porter en bannières. Ils possèdent leur forteresse et gouvernent au nom de leur suzerain, à qui ils doivent obéissance. Les barons élisent parmi eux un premier baron, dont l'aura et les pouvoirs sont sortis renforcés de la dernière guerre — marquée par la capitulation des nobles et la victoire aussi inespérée qu'héroïque du jeune Cyriaque Steyr d'Olgard.

Longtemps verrouillé par les temples et les églises répétant inlassablement les maximes des preux, le prêche a évolué depuis la fondation d'académies et de collèges laïcs. De nombreux jeunes nobles y sont formés, ce qui explique qu'une partie de la nouvelle génération remette en question l'image du noble chevalier en armure. En effet, si les collègues doivent officiellement inculquer des valeurs traditionalistes, ils n'hésitent plus à s'ouvrir à d'autres courants de pensée pour contrer l'influence grandissante de Préceptoral.

La roture, enfin, regroupe paysans, artisans et marchands, une masse servile qui tente de survivre au jour le jour. Fait intéressant, les guerres ont propulsé une partie de la bourgeoisie marchande, autrefois méprisée, en position dominante. Les nobles, contraints de reconstruire, ont dû flatter ces roturiers pour en obtenir les fonds nécessaires : cette dette attend toujours son paiement.

La population est très majoritairement humaine. Toutefois, depuis la dernière guerre, les nombreux gnomes du pays ne se cachent plus, ni dans les villes ni dans les forêts. Les nains de l'Équerre, quant à eux, siègent dans les cours et s'impliquent en politique. Même les

ogres ont redoré leur image, poussés par l'exemple de Drom et de ces mercenaires qui ont rejoint la cause de la liberté. Les postes de pouvoir restent cependant détenus par les humains, sauf peut-être au sein de la maraude.

La place de la femme est redéfinie par des figures fortes, comme la baronne Ewelf de Rochronde. Récemment, la succession de Faërens a également fait scandale, ayant adoubé une baronne à la fois femme et sirène.

En bref, Urguemand reste un royaume conservateur dans lequel une caste de privilégiés détient presque tous les pouvoirs. Les dernières décennies ont secoué ce carcan, mais il est encore loin d'être brisé.

RELIGIONS ET CROYANCES

Il n'existe pas de religion urguemande centralisée, contrairement à la Province liturgique voisine. Cependant, les croyances des deux pays reposent sur les mêmes prémisses. Les prêcheurs urguemands propagent la parole des « preux », ces héros qui s'illustrèrent par la guerre, les arts, la philosophie ou la fondation d'un haut lieu devenu leur église. Ils sont respectés par tout Urguemand, même quand ils professent des philosophies incompatibles entre elles. Leur parole nourrit un ensemble de règles et de maximes qui rythment la vie quotidienne. Leur culte protège les fidèles, assure de meilleures récoltes et attire la bienveillance des seigneurs, ou la bonne fortune sur les enfants. Il en va de même pour les voyageurs qui pensent à faire une offrande, même très modeste, aux chapelles ou aux oratoires qui ponctuent leur chemin.

Les terres franches

EN URGUEMAND, CERTAINES TERRES S'AFFRANCHISSENT DE L'AUTORITÉ DES BARONS, notamment les grandes villes comme Lorgol, ou Rahndrame. Ces cités franches sont le théâtre de luttes d'influence entre les nobles, la bourgeoisie marchande et la maraude. Quelques écrivains lutins et nains bénéficient également de ce statut, souvent en échange de l'assistance de l'Équerre ou de la bénédiction des saisons.

Rahndrame, bâtie contre les falaises terminant les Cimes brunes, est le principal passage entre l'Urguemand et la République mercenaire. Ville marchande par excellence, cette petite Lorgol n'en demeure pas moins l'un des points stratégiques de la défense du royaume. Un ost y a donc été instauré, obligeant des soldats de toutes les baronnies à y servir le premier baron. Cette ingérence ne plaît guère aux bourgeois...

FACTIONS

D'inévitables fractures minent la société urguemande, qui se relève avec peine du chaos d'après-guerre.

D'un côté, les adeptes de l'Écharde prônent la démocratisation de la magie et du pouvoir, et l'union des esprits au travers des souffre-jours — ces arbres conscients dont ils vont jusqu'à s'insérer des épines sous la peau.



De l'autre, les partisans de l'Ensanglance, nostalgiques d'un passé glorieux, considèrent l'Urguemand comme une terre sacrée unie à ses seigneurs par le sacrifice du sang versé. L'expansion des souffre-jours découle selon eux du déclin moral des nouvelles élites, et ils sont prêts à s'allier à d'anciens ennemis pour s'en débarrasser. Entre les deux naviguent des individus plus modérés, à commencer par le premier baron Cyriaque Steyr d'Olgard. Toutefois, depuis que son éminence grise, Agone de Rochronde, s'est recluse, l'homme a perdu de sa clairvoyance face aux défis de société à relever. Des rumeurs circulent également sur son état de santé, et certains prophétisent son abdication imminente.

🌿 DIPLOMATIE ET INTRIGUES 🌿

Présentant un front uni et puissant face aux autres nations, le premier baron a conféré à son royaume une nouvelle envergure diplomatique. Les accords d'après-guerre ont réduit les exigences douanières des baronnies et amorcé une politique d'ouverture. Toutefois, les caravanes keshites se heurtent encore à des seigneurs réticents devant le triomphe de la roture et, localement, à quelques communautés rancunières.

Les relations avec le royaume janrénien restent ambiguës, entachées par le soutien ouvert de l'Urguemand à la princesse Pyrène, sécessionniste.

Les tensions s'apaisent aussi difficilement avec la Province liturgique : l'odeur des bûchers flotte encore dans l'air, sans parler des problèmes posés par l'accueil des réfugiés traumatisés par la Cure abymoïse.

🌿 FIGURES NOTABLES 🌿

Parmi les barons modérés se trouve Ewelf de Rochronde, sœur aînée d'Agone et première femme à occuper d'aussi hautes fonctions. Héroïne de la résistance, elle a la faveur de ses sujets et pourrait prétendre au titre suprême. Elle a toujours refusé le mariage, affirmant haut et fort qu'après avoir grandi dans l'ombre de deux frères incapables de gouverner, elle ne voyait aucun intérêt à cela.

Le jeune Ermence est le fils de Mésуме, le frère bâtard d'Ewelf et Agone. L'esprit détruit par la magie, Mésуме a été utilisé par Yverne pour lui donner un héritier. Cette fille de banneret prétend sauver ainsi la lignée des Rochronde. Fêru d'héraldique et de joutes, Ermence s'efforce de cultiver des alliances avec les conservateurs, les plus aptes à le porter au pouvoir à la place de sa tante.

Le baron Albedon d'Artebrise est un partisan de l'Ensanglance. Il a combattu aux côtés du premier baron alors qu'il repoussait l'ennemi janrénien, et porté à bout de bras la tête du généralissime vaincu. Il reconnaît l'impact de la rébellion orchestrée par Agone de Rochronde, mais insiste sur le fait que ce sont ses hommes qui sont morts au combat tandis que les « héros de la résistance » se cachaient dans les rues de Lorgol. Pour lui, les non-humains corrompent les esprits faibles avec leur vision magique de l'Harmonie, et favorisent l'essor des arbres noirs menaçant les braves paysans urguemands.



INTERPRÉTATION

LES URGUEMANDS SONT TRÈS FIERS de leur royaume, une terre pétrie de traditions, de croyances et de règles qui remplacent trop facilement la réflexion par des proverbes. Ayant grandi dans une société conservatrice où le pouvoir est l'apanage d'une caste bien née servie par un clergé engoncé dans la vénération de règles centenaires, les Urguemands ne se considèrent ni racistes ni sexistes, et trouvent normal que les seigneurs fassent leur loi puisqu'ils les protègent en retour. D'autant que la culture de l'être providentiel trouve un terrain fertile dans ces communautés qui adulent leurs héros du passé.

Vous devez avoir conscience de l'importance du moule dans lequel votre Urguemand ou votre Urguemande a grandi. Cela ne signifie pas qu'il ou elle doit être raciste ou sexiste : on trouve aussi parmi les Urguemands des libres penseurs, des artistes, ou de simples jeunes gens qui se révoltent contre ce carcan.

🌿 MYSTÈRES 🌿

Le cryptogramme-magicien peine à se relever du massacre de ses membres perpétré lors du dernier symposium. Les éclipsistes sont vus comme des traîtres et leurs rangs ont été presque intégralement décimés. Ils n'ont même plus d'académies... Les joristes, quant à eux, sont désorientés par l'affranchissement des danseurs urguemands et perçus comme des lâches, la plupart ayant fui vers la Province liturgique. Seuls les obscurantistes parviennent à tirer leur épingle du jeu politique en se mettant au service de l'Urguemand, en dépit du rôle trouble joué par leurs pairs au côté d'Amrod.

L'accord est plutôt bien représenté. En effet, la musique semble protéger le peuple de la croissance des souffre-jours, ce qui rend les troubadours accordés fort demandés, et grassement payés. Certains, comme Jauffré de Beau-Hardon ou Alais de Ponsigne, sont devenus de véritables célébrités. Les puissants se méfient toutefois de cet essor : ils savent le pouvoir des musiciens sur l'esprit, et s'entourent de contre-accords pour s'en prémunir.

La conjuration, jusqu'à récemment, n'existait qu'au travers des gargouilles ornant les toits afin d'éloigner les bigots, et de quelques histoires de sorcellerie. Mais, depuis l'arrivée des réfugiés abymoïses, les confondent avec de simples non-humains — il y en a tellement de sortes, maintenant !

🌿 INFLUENCE DU SOUFFRE-JOUR 🌿

La renaissance du collège du Souffre-jour à Lorgol et l'émergence d'arbres d'onyx à travers le royaume sont tantôt perçues comme une menace, tantôt comme un mal nécessaire — rarement comme une bénédiction. Depuis que la guerre a révélé l'existence des éminences grises, les nobles recherchent leur soutien public ou, au contraire, s'en protègent. Les plus conservateurs vont jusqu'à comploter avec la Province liturgique ou la Janrénie, fomentant leur reconquête d'un royaume qu'ils estiment menacé par la gangrène crépusculaire.



1 Moughende La « cité recte » du baron Phénicène est accusée par l'Ensanglance de s'être vendue à l'Équerre. En effet, l'institution naine y possède l'Hostellerie, une surprenante bâtisse surplombant la ville et recevant la visite de toutes sortes de dignitaires. Dans ses profondeurs labyrinthiques, au milieu des ateliers et des laboratoires, un matriarcat de naines aveugles s'élève en garante de l'équité entre les chapitres urguemands. Ses membres, les Voix de cristal, se déplacent grâce à des « chants » mêlant prisme, élémentalisme et accord.

2 Moscagne Incendiée et rasée avec une grande partie de sa forêt durant la dernière guerre, Moscagne renaît peu à peu sous le génie conjugué de l'architecture naine et de l'art végétal des lutins. Entre mise au jour de ses fondations flamboyantes et hommages à sa nature de martyre, elle se réinvente en ode à la mémoire, au pardon et à la tolérance. Elle est dirigée par La Morgane, une fontaine accouchée ayant survécu aux flammes et commandant à ses bourgmestres. Son visage pleure une eau pure et moirée qui sinue le long de son corps avant de se perdre dans les mousses à ses pieds.

NOTE : Lorgol n'a pas sa place ici, car un chapitre entier lui est consacré dans Le Penseur des Psycholunes.

3 Rahndrame Accrochée à des falaises déchirées, Rahndrame rayonne de l'exceptionnel travail de ses façonneurs de venturiers. Cette corporation d'artisans-acrobates rivalise d'audace pour décorer ses façades et construire des ponts pointant vers « l'autre rive ». En effet, les jours d'averse, une autre cité apparaît juste en face, au-dessus de la mer Échancrée : le spectre de Rahn, une partie de Rahndrame aujourd'hui disparue. « Pas disparue, inaccessible », selon les façonneurs...

4 Dyonne Cette cité universitaire vit de l'essor de ses collèges et académies — Arpègne, Lancre, La Fosse, etc. On y enseigne la cartographie imagée, l'anatomie fonctionnelle et toutes sortes de sciences à la limite de la sorcellerie. L'observatoire de Lancre, par exemple, étudie le noir du ciel et le langage cryptique que les étoiles y inscrivent, « testament des éternels ».

5 Andride La cité de l'Aurore aurait été bâtie à la croisée du Midi et du Minuit. Les premiers souffre-jours hors de Rochronde ont surgi ici, provoquant un mouvement de panique. Pourtant, à l'aube et au crépuscule, les habitants avaient déjà l'habitude de discerner des ramures d'ombre dans le ciel de leur ville, comme l'empreinte d'un arbre antique. Le premier souffre-jour ? Selon les légendes locales, il renaîtrait à chaque éclipse, pour quelques instants d'éternité.

Autour de la mer des Tristes

La Janrénie



« Les Keshites se battaient pour leurs marchands, les Janréniens pour leur survie. À la tête d'un pays prospère, le roi de Janrénie n'avait pas besoin de cette guerre. En théorie, du moins. »

Les Danseurs de Lorgol

GÉOGRAPHIE

Encadrée au sud par les monts Ocrelune et à l'est par les monts Tariander, la Janrénie est barrée à l'ouest par la mer des Tristes et des marais salés qui font office de frontière imprécise avec la Province liturgique. Au nord, un accès existe vers la mer Scintillante, restreint par des reliefs austères et un marécage insalubre. Entre landes verdoyantes et plaines entrecoupées de collines giboyeuses, les terres arables ne manquent pas, propices à la culture et à l'élevage.

Héritages d'un glorieux passé, les routes janréniennes sont pavées et de larges ponts de pierre enjambent les nombreux cours d'eau poissonneux qui veinent les terres. La pêche est en revanche impossible en mer des Tristes à cause de sa teneur en sel très élevée. Étrangereté du climat, une brume épaisse enveloppe presque chaque jour le royaume d'un voile de mystère.

FAUNE ET FLORE

La Janrénie est le plus grand producteur de pommes de l'Harmonde. On en tire le célèbre vin janrézien, mais aussi une eau-de-vérité et une encre sympathique. La variété *siéversie*, très prisée, se consomme crue et sa chair sucrée à la peau grenat serait aphrodisiaque.

De nombreux cerfs, chevreuils et bouquetins sauvages parcourent le pays. Si certaines espèces s'élèvent pour leur viande et leur peau, celle des mouflons tarandiers ne peut être domestiquée. Outre sa grande taille, elle se distingue par une seconde paire de cornes dont les racines se touchent au milieu du front, preuve d'une lointaine parenté avec les licornes. Le cœur de ces animaux, nommé chardon de Malerose par les apothicaires, soignerait toutes sortes de pestes.

Les marécages du nord-ouest sont hantés par des homoncles, de répugnantes créatures de sel et de tourbe que les contes régionaux dépeignent toujours comme des êtres vils. Les colonies locales de macareux paniquant naturellement en leur présence, des passeurs en dérobent les œufs afin d'utiliser ces oiseaux comme système d'alerte durant la traversée des tourbières.

HISTOIRE

À la fin de la Flamboyance, plusieurs seigneurs de guerre revendiquèrent les terres janréniennes. Les obscurantistes prirent une part active dans leurs conflits, en ressortant héroïques tandis que la chevalerie montrait son visage le plus vénal. Lorsque le seigneur victorieux devint roi, plusieurs mages noirs furent anoblis ou promus à des postes de conseillers.

Profitant de l'aubaine, les mages se prirent à rêver d'un royaume sous leur coupe. Après un coup d'État avorté grâce à quelques intrigants, des édits furent signés pour contraindre les mages à la neutralité politique, un principe transcrit par la suite dans le cinquième précepte de la charte cryptogrammique.

La Janrénie, méfiante et avertie, éleva l'espionnage au rang d'art. Forte de la stabilité de sa dynastie royale, elle désamorça de nombreuses tentatives d'incursions urguemandes, musela les vicaires liturges en mission, et tissa des liens avec Keshe et d'autres forces étrangères.

Il y a vingt ans, averti par ses espions et conseillé par le généralissime Amrod, le roi Bélérion attaqua l'Urguemand pour prévenir une supposée attaque des barons. Malgré le soutien de Keshe et des Liturges, la défaite fut sévère. Le monarque vaincu s'éteignit peu après de chagrin et de honte, sans désigner de successeur, et rompit ainsi cette longue tradition mise en place par son lignage. La guerre civile éclata. Elle fait depuis rage entre ses héritiers putatifs, une fille aînée et deux fils qui ont scindé le royaume en grands alleux aux intérêts divergents.

Le grand alleu de Ranne domine les deux tiers du royaume, au nord et à l'ouest. Idonias s'y est autoproclamé roi, mais son autorité reste contestée par son frère, le prince Noc.

Le grand alleu de Mortencre, relié à l'Urguemand par les passes de Mobhorn et Moscagne, est gouverné par la princesse Pyrène. Cette dernière a abandonné son titre pour se déclarer baronne urguemande, mais son allégeance au Premier baron n'est pas encore actée.

Enfin, le grand alleu de Péloran regroupe la cité éponyme et ses alentours jusqu'à la confluence des fleuves. Son alleutier, le prince Noc, a disparu après l'avoir délaissé pour réclamer Ranne, abandonnant le pouvoir à des indépendantistes qui cherchent à en faire une zone franche démocratique.

Langueur monotone

DE NOMBREUX JANRÉNIENS, mais aussi d'autres habitants voisins de la mer des Tristes, souffrent d'une maladie qui les plonge dans un profond abattement. Le phénomène est si marquant qu'il transparait dans plusieurs patronymes et toponymes, comme Odebrume ou Mélancols.

Les dramaturges tentent de soigner ce désarroi par la littérature, en particulier la poésie. Parmi eux, plusieurs adeptes de la geste cherchent à créer une œuvre chorale capable de ramener la Janrénie vers des jours plus heureux, au prix d'un passé réinventé.

SOCIÉTÉ

En Janrénie, l'aristocratie dirigeante se pare d'amour courtois, d'honneur, de manières, mais se vautre aussi dans le complot et l'espionnage. La conspiration fait partie intégrante de sa culture. Synthèse de tout cela, les nobles accordés sont à la fois artistes, dirigeants et espions. Manipulations et assassinats composent leur quotidien, surtout depuis la guerre fratricide qui déchire le pays.

Une autre figure classique de la société est celle du commandeur, incarnée depuis toujours par les obscurantistes. Ces derniers ne cessent d'affirmer leur autorité, par la force et la magie s'il le faut. Alors que leurs excès ont conduit à la création du Cryptogramme-magicien et de son cinquième précepte, ils tentent dès que possible de le contourner pour se mêler des affaires d'État.

Enfin, tentant de survivre en eaux troubles, marchands et paysans souffrent. D'abord saignés par l'effort de guerre contre l'Urguemand, ils ont subi de plein fouet la dislocation de leur royaume en grands alleux, l'instauration de toutes sortes de taxes et d'octrois, et le maintien de la conscription militaire.

RELIGIONS ET CROYANCES

Comme les Urguemandes et les Liturges, les Janréniens honorent, voire vénèrent des héros historiques ou mythiques : guerriers, martyrs, artistes qui inspirent par leurs actes réels ou supposés, leur œuvre et leur message. Cependant, ces figures tombent en désuétude dans cette société fracturée aux aspirations progressistes. Les poètes, les musiciens et les intellectuels, notamment pélorans, soulignent par ailleurs que ces « saints » véhiculent pour la plupart des notions d'asservissement du peuple à la religion, ou aux intérêts des seigneurs. Leur discours, depuis plusieurs décennies, divise les Janréniens : plus d'un libre penseur a été molesté, voire lynché. Mais le spectacle des baronnies urguemandes, prisonnières de leurs traditions obsolètes, et le souvenir des croisades liturges donnent beaucoup de poids à leurs arguments.

FACTIONS

Ancrés de longue date dans les intrigues janréniennes, les obscurantistes manipulent en secret les rouages du pouvoir. Contraints par le cinquième précepte, ils dissimulent leurs actions et agissent au travers d'une organisation officiellement sans lien avec le Cryptogramme-magicien, la Toile des veuves. Ses membres ne se réunissent que masqués et sous couvert d'une illusion.

L'Équerre reste opprimée dans le grand alleu de Ranne, mais se réimplante peu à peu dans les autres territoires. Afin de contourner les interdits et de se défaire des préjugés, elle s'est dotée d'une nouvelle identité, se présentant sous le nom de Corporation des Architectes Janréniens. Cette dernière ne place sur le terrain que des artisans humains, dissimulant dans ses ateliers et parmi ses ouvriers les plus modestes les nains qui, dans les faits, la dirigent.

Les rebelles de Péloran ont très vite été épaulés par la guilde des Âmes libres. Ces farfadets prônent l'indépendance à tout prix et l'accueil inconditionnel des réfugiés, quel que soit leur peuple. Discrètement soutenus par l'Équerre, leur objectif est de faire du grand alleu de Péloran la première démocratie directe de l'Harmonde.

INTERPRÉTATION

POUR UN JANRÉNIEN, une promesse met en jeu son honneur, et donc sa vie. Pétris d'une culture romanesque forte et d'une tradition belliciste notoire, les Janréniens sont surtout connus pour leur propension à collecter des informations et les revendre au plus offrant, voire à l'autorité à laquelle ils répondent. En réaction, ce peuple accorde une très grande importance à la vie privée, au secret et à la parole donnée.

Certains ont un tempérament proche de la paranoïa, une propension contrebalancée par leur penchant pour la mélancolie – à l'image de la brume qui recouvre d'un voile morne la lande et l'âme de la Janrénie.



DIPLOMATIE ET INTRIGUES

Profitant de la guerre civile, la République mercenaire attise les tensions pour vendre les services de ses ligues. Plusieurs contrats sont en cours avec le parti d'Idonias et les rebelles de Péloran, tandis que le grand alleu de Mortencre se repose plutôt sur les renforts envoyés par l'Urguemand.

Les relations de Keshe avec les différents alleux sont excellentes. L'empire n'a jamais voulu prendre parti pour l'un des héritiers, habillant sa neutralité d'un profond respect pour feu le roi Bélérion. Ses caravanes échappent ainsi à l'octroi, ce qui irrite les marchands et paysans locaux devant s'en acquitter.

La Province liturgique, très présente en Janrénie, avance à bas bruit. D'une part, les relations entre les deux royaumes restent tendues depuis leur défaite commune contre l'Urguemand, chacun rejetant la faute sur l'autre. D'autre part, l'Acier et Préceptorale gagnent en influence dans les campagnes et le grand alleu de Péloran, profitant des tensions entre traditionalistes et libres penseurs.

FIGURES NOTABLES

La princesse Pyrène a compris que le trône lui était à jamais ravi. Secrètement éclipsiste, elle se méfie des obscurantistes qu'elle estime responsables de cette situation. Elle les fait surveiller par des opalins qu'elle accueille à bras ouverts, elle-même étant l'âme-sœur romantique de l'un des leurs. Inspirée par le parcours d'Ewelf de Rochronde et Lia de Faërens, elle a lancé des tractations avec le premier baron. Un ost urguemand est désormais stationné à Mortencre, et son territoire pourrait bientôt être proclamé dix-huitième baronnie.

Le prince Idonias s'est proclamé roi. Soutenu par la majeure partie de la chevalerie janrénienne, il a aussi l'appui des académies cryptogrammiques, et tente en secret de renouer des liens avec la Province liturgique — ce qui commence à lui valoir le titre d'Idonias le Pieux. Rongé par la folie et la paranoïa, il dilapide les ressources du royaume pour financer ses espions.

Le prince Noc, héritier du grand alleu de Péloran, a délaissé ce legs pour reconquérir Ranne. Alors qu'il préparait sa campagne militaire, il a mystérieusement disparu. Cela a-t-il un lien avec l'ascension fulgurante d'Amrod le jeune, le général ayant repris la tête de ses armées ? Tout le monde pensait ce dernier mort aux côtés de son généralissime de père sous la lame de Cyriaque Steyr d'Olgard... à raison. Celui qui se présente aujourd'hui comme le successeur d'Amrod et prétend vouloir ramener la paix dans son pays est en réalité sa fille cadette, née quelques semaines après la capitulation janrénienne.

La flamme noire

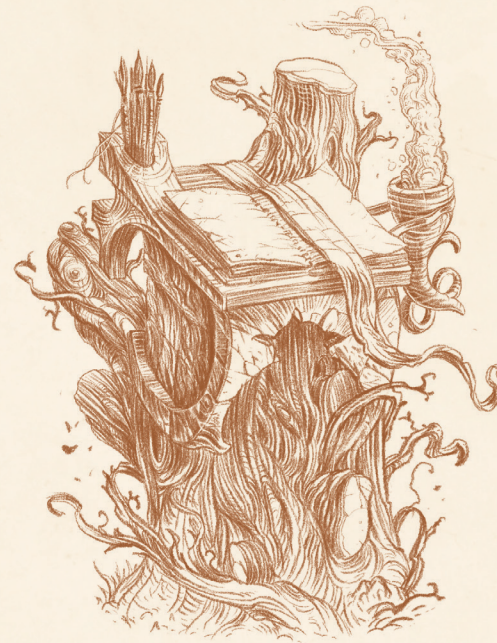
LA FLAMME NOIRE, une ancienne éminence grise, a tourné le dos au Souffre-jour. Puissante accordée, éclipsiste de génie et ancienne adepte de l'Écharde, elle condamne la politique menée par Agone de Rochronde — qui pourrait être son père. Cela l'aurait poussée à rejoindre la Janrénie, mais personne ne sait quel but elle poursuit depuis.

MYSTÈRES

Des rapports d'espions font état d'une entité supérieure à la manœuvre derrière la guerre civile. Ils évoquent l'influence d'un génie, d'un haut diable, voire d'un ancien dieu sur le retour.

Dans le jeu qui oppose l'Équerre au Cryptogramme-magicien, la Janrénie et l'Urguemand pourraient n'être que des pions. Alors que les baronnies ont prononcé un anathème contre les mages, les obscurantistes janréniens tissent leur toile après avoir réduit l'influence des nains à peau de chagrin. Mais, localement, les choses ne sont pas toujours aussi tranchées. La Quinte, par exemple, aurait signé son acte fondateur sur l'autel de la chapelle de Lucine. Menée conjointement par des membres du cinquième chapitre de l'Équerre et des mages reniant le cinquième précepte, elle se présente comme une nouvelle entité à la fois politique, architecturale, artistique et magique désireuse de repenser l'Harmonde dans son ensemble.

Selon les légendes, la brume mélancolique qui s'abat sur le royaume émanerait d'une créature mythique endormie sous les flots de la mer des Tristes, ou dans les marécages du nord. Les homoncles naîtraient de ses rêves et de ses larmes.



INFLUENCE DU SOUFFRE-JOUR

En parallèle des tractations avec le premier baron, le grand alleu de Mortencre s'est rapproché du Souffre-jour de Lorgol pour installer un collège sur son territoire. Des éminences grises sont en route pour la cour de Pyrène. Idonias, alerté par ses espions et s'estimant trahi, s'est mis à traquer celles qui se trouvent dans son entourage.



1 Ranne Capitale royale, centre du pouvoir et de l'économie, Ranne a prospéré grâce aux caravanes keshites et à son ouverture sur la mer des Tristes. Cette cité démesurée a autrefois bénéficié du travail remarquable de l'Équerre. Ses fortifications valbarnes, du nom de leur architecte, ont assis sa renommée, mais une conspiration a ensuite fait tomber Valbarn en disgrâce. Les travaux n'ayant jamais été payés, les nains se sont révoltés, ce qui a entraîné un anathème royal contre leur peuple.

2 Lorum À la pointe sud de la baie de la Vola, cette cité regorge de tavernes à cafés de Morabie dans lesquelles les écrivains s'encouragent et s'écharpent. Lorum se rêve en capitale culturelle de la Janrénie. Atout commercial et militaire, sa flotte a récemment été frappée par un attentat boucanier, et nombre de ses navires ont coulé à quai.

3 Jorline Ville fortifiée au centre d'une caldeira, Jorline a été presque entièrement rasée par la guerre civile. Les citoyens qui en avaient les moyens l'ont quittée, abandonnant leurs biens et les plus miséreux derrière eux. Avant cela, Jorline brillait par son érudition. La plupart de ses bibliothèques flamboyantes ont hélas été incendiées, mais leurs caveaux à l'épreuve du feu pourraient conserver de précieux incunables. Une importante garnison de Ranne y stationne et fouille la région, car c'est là que le prince Noc a été vu pour la dernière fois.

4 Mortencre La « cité noire » règne sur le grand alleu gouverné par Pyrène. Ses murs suintent d'une humeur obscure qu'on prétend échappée des Abysses, et qui a inspiré son architecture ténébreuse. Forte d'une importante communauté d'opalins de la Romance et abritant la plus puissante académie obscurantiste du royaume, elle effraie autant qu'elle fascine.

5 Péloran Cette cité s'est construite autour de la chapelle de Lucine, le fondateur de l'accord. Enclave rebelle réputée pour ses libres penseurs, elle cherche aujourd'hui à gagner son autonomie. Une grande quantité de farfadets y vit, œuvrant pour l'indépendance et la démocratie. Mais qui peut être indépendant dans une ville où les musiciens sondent en permanence les pensées et les « rectifient » pour les accorder au dogme nouveau ? La paranoïa des révolutionnaires est-elle compatible avec les idéaux qu'ils affichent ?

6 Le village de Breime À l'ouest de Jorline, les habitants de Breime entravent des danseurs et des corbeaux à la périphérie de leur village. Ainsi, ils tiennent la brume au loin et préservent leur humeur de la mélancolie qu'elle inspire. Mais comment ce cordon sanitaire agit-il en l'absence de mages ? Brimés par leurs voisins apeurés, traités comme des sorciers, les Breimois attirent désormais l'attention du Cryptogramme-magicien, qui aimerait bien éclaircir ce mystère.

Sur les terres de Minuit

L'Enclave boucanière

« Sur le chemin, j'entrevois de petits bassins de faïence où hommes et femmes s'ébattaient en compagnie de superbes sirènes. Je me détourne. Je connais l'histoire de ces filles que des pirates de l'Enclave boucanière vont enlever dans les hautes mers du nord. »

La Romance du Démon

GÉOGRAPHIE

L'Enclave boucanière est un contrefort montagneux terminé par une péninsule aux côtes déchirées. Entre le désert Wuhan et les monts Draconiens, ses jungles s'épanouissent sous le soleil, baignées de brumes de chaleur, fracturées par des failles béantes et des coulées volcaniques. Au large, passé un labyrinthe de récifs, l'Enclave s'ouvre sur les rous, un réseau de phares bâtis au temps des empires et, au-delà, sur la mer infinie et sa promesse de liberté.

FAUNE ET FLORE

Ici, tout semble haïr les mortels, à commencer par les terribles krakens – des êtres transformés par l'onyx des abysses marins. Leur agressivité rendrait toute navigation impossible si leurs ennemis, les serpents de mer, ne les chassaient impitoyablement. Ces derniers abhorrent les pollutions ténébreuses que provoquent les krakens, mais n'éprouvent par ailleurs aucune considération pour les navires. Ils épargnent uniquement ceux qui les charment par le verbe, ce qui explique la passion des marins pour la poésie.

Les amanes, des créatures poissonneuses entre algues et anguille, se glissent dans les veines des noyés et animent leurs corps distendus. La nuit, elles rôdent ainsi et chantent la beauté de la mort sous les flots, condamnant ceux qu'elles séduisent à rejoindre leurs rangs. Plongeurs et sirènes détruisent donc méthodiquement les bancs d'amanes qu'ils repèrent.

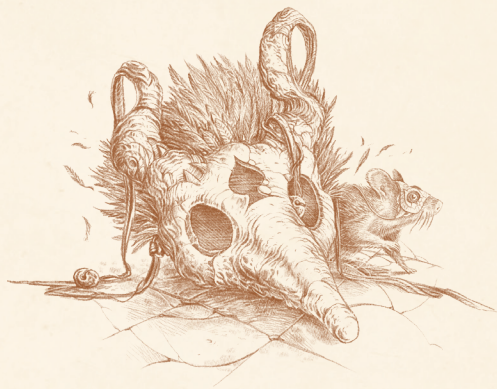
Enfin, différentes formes de vie boucanières portent des stigmates d'or : oiseaux aux ailes métalliques capables de couper les haubans, humanoïdes aux écailles rutilantes et à la chair aussi malléable que l'or en fusion, etc.

HISTOIRE

Dans la jungle, les bas-reliefs ne parlent que de l'or : comment un peuple de mélusines le découvrit par hasard, apprit à l'extraire et le façonner, puis succomba à sa fièvre et lui bâtit un culte entre mathématiques magiques, avidité sacrée et dette rituelle. Tandis que le sol était profané, les tyrans de l'oligarchie de Boukhan se couvraient d'atours dorés. Puis, peu à peu, ils devinrent réellement d'énormes serpents aux écailles d'or, géoliers d'un peuple couvert de dettes et prisonnier de chaînes rutilantes.

Lorsque la terre se souleva et engloutit les cités d'or dans d'immenses failles, les tyrans survécurent, à l'abri de leurs ziggourats lestés par le poids de leur fortune. Leur peuple, en revanche, se disloqua. Certains furent retenus par auprès de leurs maîtres monstrueux par les chaînes de l'esclavage, d'autres s'enfuirent vers l'ouest pour fonder la République mercenaire.

Les derniers, pourtant libérés de leurs chaînes, se regroupèrent sur la mer voisine, refusant d'abandonner leur foyer à la tyrannie. Ils restèrent ainsi soumis à une dette ancestrale envers les ziggourats, une entrave invisible qui les condamne encore aujourd'hui à redevenir esclaves si son prix n'est pas payé une fois par siècle. Alors, ils sillonnent les flots, non pour s'enrichir mais pour acheter leur liberté et défier leurs maîtres, en tant que pirates.



SOCIÉTÉ

Marqué par la dette et épris de liberté, un vrai Boucanier ne trahit jamais sa parole, et compense sans faute ceux qu'il lèse. Il abhorre l'esclavage et ne fait pas de prisonniers, préférant libérer ses victimes et jeter ses ennemis à la mer. Il chérit ses amis et son équipage, sa vraie famille, mais n'hésite pas à les quitter au besoin.

Les familles ne sont pas unies par le sang, mais par un espoir commun. Quiconque est accepté par la figure de proue d'un navire peut en rejoindre la famille, et partage alors la charge de collecter sa dette, perçue une fois par siècle. Cela crée une différence d'attitude entre équipages : ceux qui viennent de payer jouissent d'un temps de répit, tandis que ceux pressés par l'échéance multiplient les expéditions et les pillages.

Lorsque vient le moment de la collecte, la famille se retrouve à Tortage-la-Rouge. Si les richesses accumulées suffisent, l'équipage fait des adieux déchirants à sa figure de proue, chargée de livrer le tribut, avant d'armer un nouveau navire pour le siècle à venir. Lorsqu'il n'a pas les moyens d'acheter ce nouveau vaisseau, il doit se séparer, chacun cherchant une place dans un autre équipage.

Enfin, lorsque la dette ne peut être payée, les malheureux insolubles s'avancent dans les terres, tractés par un lien invisible, et n'en reviennent jamais.

Outre les tyrans et leur loi de la dette, il n'existe ni gouvernement boucanier, ni code de la piraterie, ni charte de solidarité entre familles. En revanche, des accointances entre capitaines se créent parfois. Leurs navires se regroupent alors en flottilles, voire en armadas.

RELIGIONS ET CROYANCES

Si un Boucanier ne place sa foi qu'en lui-même et sa famille, son quotidien est rythmé par de nombreuses superstitions au centre desquelles se trouve l'Océan. L'Océan offre des vents favorables, mais afflige de ses tempêtes. Il dévoile les récifs, ou les dissimule. Il nourrit, mais assoiffe. Alors, afin de l'honorer et de s'en prémunir, les augures étudient les bancs de poissons, les vols d'oiseaux et le balancement des haubans. Les cartomanciens, eux, préfèrent l'analyse des cartes maritimes. Ils en voient dans le fond des tasses, un tatouage estompé, ou le sang s'écoulant d'une blessure. Ils en dessinent sans cesse : sur du vélin, à même le bois, voire sur des fétiches d'os qu'ils consultent ensuite pour être guidés.

FACTIONS

Les Frères de la côte, ou pirates de sang incarnent le pire aspect des armadas boucanières. Ces équipages sans foi ni loi sont craints de tous, y compris de leurs camarades. Ils n'hésitent pas, entre autres, à capturer sirènes et marins pour les vendre comme esclaves. Pourquoi ? Car ils souffrent de la fièvre de l'or. Ils ne se l'avouent pas, mais servent les intérêts des tyrans – voire marchent dans leurs pas. Certains en portent les stigmates : des yeux fendus, une dentition en or, des membres anormalement longs, ou souples, etc.

Le Cryptogramme-magicien subit les foudres de l'Enclave en raison de ses pratiques tyranniques vis-à-vis des danseurs. Seuls les journalistes y sont acceptés. Le Cryptogramme boucanier se résume donc officiellement à un unique navire, la Samaritaine, académie flottante parcourant le golfe d'Ébène à l'affût de vaisseaux en perdition. Ses membres brillent par leur dévouement et la virtuosité de leurs danseurs, qui papillonnent dans les haubans et sur la crête des vagues. Sa principale, Altigène, se sent plus pirate que mage, ce qui contrarie nombre de ses pairs – y compris au sein de son équipage.

Pendant ce temps, des obscurantistes infiltrèrent les Frères de la côte. D'autres tiennent sous leur coupe la ziggourat de Sargass, dont le tyran a été réduit en esclavage par l'un des plus vils adeptes du trait noir – Ladre, un danseur au corps d'or.



INTERPRÉTATION

LE TRE BOUCANIER, C'EST BRÛLER DE CONTRADICTIONS : prendre soin des siens sans jamais le montrer, souffrir le sourire aux lèvres pour ne pas forcer la compassion. Pourquoi accabler les autres, et risquer de passer pour un être dépendant ?

Puisque chacun peut un jour quitter la famille, les Boucaniers chérissent chaque instant. Ils ne manquent jamais une occasion de faire bonne chère, fanfaronner et vivre leurs émotions sans contraintes : ils rient fort, pleurent sans honte, et leurs colères sont mémorables.

Dans le cœur d'une éminence grise boucanière, la famille est remplacée par les agents du crépuscule, le navire par le collège, la figure de proue par l'arbre noir. Si la dette des tyrans est oubliée, l'or reste un problème. Non comme une tentation, mais comme un vieil ennemi qui refuse de disparaître.

❧ DIPLOMATIE ET INTRIGUES ❧

Aucun royaume n'entretient officiellement de relations diplomatiques avec les Boucaniers. Avec quelle autorité centrale cela se ferait-il, de toute façon ? Les rares tentatives de négociations ont toutes été des échecs cuisants, la parole d'un capitaine n'engageant que sa seule famille. Toutefois, en secret, les Terres veuves pactisent avec les tyrans. Cela n'échappe pas à certains capitaines, qui ciblent les côtes ophidiennes et leurs richesses avec une attention particulière.

L'empire de Keshe méprise les Boucaniers, mais détourne le regard lorsqu'ils viennent se ravitailler dans ses ports : en menaçant le commerce maritime, les pirates contribuent au développement des routes terrestres, ce qui sert les intérêts des nababs.

Enfin, toutes sortes de ports et de villages de pêcheurs affichent leur sympathie pour la cause boucanière. Les cartes maritimes de chaque famille répertorient ces havres où il est possible de réparer et s'approvisionner. En ces lieux, tandis que certains matelots quittent le navire pour quelques beaux yeux, le cœur lourd, de nouvelles recrues tentent de séduire sa figure de proue pour fuir la misère, une peine infamante, ou un mariage arrangé.

❧ FIGURES NOTABLES ❧

Salze est une légende. Dans sa jeunesse, il a réussi à pénétrer dans la ziggourat de Fort-Franc et à en assassiner le tyran, libérant la région de sa domination. À l'automne de sa vie, le vieil ogre est pressé de livrer le secret de sa réussite, mais n'y parvient pas. L'aurait-il oublié ? Cela le mine, d'autant que sa capitaine de fille, Scylame, souhaite marcher dans ses pas et renverser tous les tyrans pour faire la paix avec la terre. La jeune ogresse commande une armada d'une dizaine de navires. Pour que son rêve se réalise, elle doit fédérer tous les capitaines, se faire couronner reine des pirates, et s'approprier le secret de son père.

Face à Scylame, Éléane Fleur-de-Sel construit son histoire comme un raz-de-marée. Pour venger son père, cette sirène a combattu des hordes ophidiennes aux côtés des troupes de Fort-Franc, et arraché à leur cadavre le sabre d'or bleu de son géniteur. Capturée par les guenaudes, elle a ressurgi sous le pseudonyme de Fends-L'Écaille, la peau couverte de tatouages salins qui y dessinent une carte vivante. Rappelée par la mer, elle a pris la tête d'une chorallienne, l'Alcadiale. Cette figure héroïque hante les nuits des matelots et incarne le rêve de nombreux capitaines : celui d'une Enclave immortelle, romanesque et diverse.

Ermin Malhère commande aux pirates de sang. Une tempête permanente entoure son navire, alimentée par le cri des banshees qu'il retient prisonnières. Ce « capitaine tyran » n'est plus vraiment humain : une armature de métal maintient son corps flasque et sa tête pend au bout d'un cou allongé, portée par une naine adepte des arts noirs. C'est un ennemi farouche d'Éléane et Scylame, qu'il juge in-conséquentes et sans autre ambition que leur publicité personnelle.



les choralliandes

LES TROIS ANTIQUES VAISSEAUX DE CORAIL — l'Alcadiale, l'Essydne et la Pourfendre — ne sont pas soumis à l'appel de la collecte, car l'Océan les en protège. En contrepartie, leurs capitaines s'engagent à combattre les krakens et à obéir aux ordres sibyllins que les vagues leur murmurent. Des orgues choralliennes animent ces goélettes de pierre et servent à actionner leurs canons symphoniques — dont le son rappelle le chant des baleines.

❧ MYSTÈRES ❧

Lorsque les empires du passé s'effondrèrent, leur nature subtile sédimenta, et du Midi naquit l'or. L'Enclave, disputée, fut gorgée de ce métal dans lequel résonne l'essence solaire — sa lumière, sa noblesse et son ambition. L'or appelle l'or, et sa fièvre frappe ceux qui l'accumulent. Les plus cupides, comme les tyrans aurifères, en finissent métamorphosés.

Les Boucaniers seraient toujours enchaînés à leurs tyrans si l'une des premières révoltées n'avait trouvé un moyen de contourner cette malédiction. C'est elle qui, la première, parla à l'Océan. Ce dernier lui offrit le secret des figures de proue, des icônes capables d'endosser la livraison de la dette. Boucaniers et sirènes débattent depuis de la nature de l'Océan, et de ses intentions. Tous se doutent qu'il faudra un jour s'acquitter du prix de son aide, et craignent une nouvelle forme de dette. Mais quand ?

Les Boucaniers ne possèdent souvent que quelques vêtements et ce qui pend à leur ceinture. En conséquence, ils privilégient les choses légères, polyvalentes... et belles. Une de leurs coutumes est d'utiliser leur corps comme support. Les cartes se glissent parmi les tatouages et les os s'ornent de testaments sous le ciseau de chirurgiens-sculpteurs. Certains pirates cachent ainsi en eux une œuvre qui ne se révèle qu'à leur décès : la localisation de trésors enfouis, ou les secrets de leur magie.

❧ INFLUENCE DU SOUFFRE-JOUR ❧

Aucun agent du Souffre-jour n'infiltrer de navire boucanier. La difficulté réside dans le caractère familial des équipages, dans l'épreuve de la figure de proue, mais également dans la malédiction des tyrans. Intégrer une famille revient à accepter sa part de la dette... et peut-être risquer une contamination au collège entier.

En revanche, les éminences paient des matelots pour en savoir plus sur les affaires internes de l'Enclave, et un nouveau collège pourrait bientôt naître à Fort-Franc.

De la figure de proue

F AÇONNÉE, ACCOUCHÉE, vouée à l'Océan et confiée à une famille par les fées de Tortage, chaque figure de proue devient l'âme de son navire. Seule une recrue l'embrassant et étant embrassée en retour peut en rejoindre l'équipage. Lorsque la mutinerie gronde, on s'en remet à son jugement. Enfin, lorsque son siècle de vie est écoulé, c'est elle qui endosse la dette et vogue seule vers les tyrans.



Fort-Franc 1 Ce seul exemple connu de la défaite d'un tyran subit depuis les assauts des légions métalliques. Son architecture mêle des structures de pierres agencées avec une précision extrême à des pavillons en toile surmontés de hunes d'observation. La cité héberge, outre les hommes de Salze le libérateur, des géants y ayant trouvé refuge après leur fuite des Communes princières, et un clan de lutins farouches qui ont asservi la nature environnante.

Les ziggourats 2 Dans leurs entrailles, les esclaves passent leur vie à fondre l'or issu de la collecte, ou à mutiler la terre pour en extraire toujours plus de métal. Leurs galeries, gueules béantes s'ouvrant parfois au milieu de la jungle, grouillent de serveurs ophidiens, mais conduisent tout droit au cœur des cités aurifères.

La mer Calme 3 Dans ce cimetière marin où reposent les navires offerts lors de la collecte, ne résonnent que les gémissements des figures de proue. Des vaisseaux encore emplis de richesses, et parfois d'individus, y flottent sans but — parfois depuis des siècles car le temps y est comme aboli.

Tortage-la-Rouge 4 Tissée entre des pitons rocheux surgissant de la mer, faite de haubans et d'enfléchures, la cité du vertige s'étend jusque dans les grottes de ses reliefs karstiques. Une sororité de fées noires vit là, dans une caverne sous-marine où elle enfante les figures de proue. C'est un lieu de pèlerinage pour les pirates, celui où leur famille fait son deuil et espère renaître à chaque collecte. Entre-temps, on y troque tout ce qui peut être négocié ou volé sur l'Harmonde — sauf l'or, que tous gardent pour la dette.

Les roufs 5 Bâties sur des îlots et des récifs au temps des empires, ces phares et ces beffrois sont couverts d'entrelacs lunaires et solaires qui commandent aux tempêtes et aux mirages. Ils protègent ainsi les côtes boucanières de toutes les incursions ennemies. Seuls les capitaines disposant des cartes secrètes de leur famille peuvent les doubler en toute sécurité.

Fort-Tarasque 6 Loin dans la jungle, sur les contreforts des monts Draconiens, repose la cage thoracique d'un titan. Il s'agirait de la carène d'un navire flamboyant, ou des côtes blanchies d'un monstre marin antédiluvien. Les troupes de Fort-Franc y ont construit un poste avancé au cœur des territoires aurifères.

Sous la chaleur de Midi

La Marche modéhenne



« Ces bêtes-là nous viennent de la Marche modéhenne. Comme ce bois, d'ailleurs, déclara-t-il en frappant le banc. Du bois d'arbre-roi, aussi souple que robuste.

Agone

GÉOGRAPHIE

Au sud de l'Harmonde, les forêts de la Marche modéhenne dévalent les hauts plateaux vers les falaises de la mer Azurée et les immenses plages de la mer Échancrée. Séparé des Terres veuves et de la République mercenaire par les montagnes du Zéphyr, ce royaume partage des frontières floues avec ses deux voisins au niveau du haut plateau de l'Amarrande. Des montagnes du Zéphyr à la mer, en dehors du plateau de Fraine, le paysage n'est qu'un dédale de gorges boisées et de falaises truffées de spectaculaires grottes karstiques. Les voyageurs arpentent donc surtout les routes de la Lisière, le long des côtes lumineuses de la Marche, et évitent le Muscin, son mystérieux cœur forestier.

FAUNE ET FLORE

Les arbres-rois sont à la fois le symbole de la Marche modéhenne et son plus grand malentendu avec le reste de l'Harmonde, qui imagine des fûts gigantesques et des ramures tentaculaires. Dans les faits, le terme d'arbre-roi ne renvoie pas à une essence endémique, mais à un statut : des plateaux d'altitude balayés par les vents aux jungles obscures du Muscin en passant par les mangroves de Laedyse, les arbres-rois incarnent le royaume, aussi variés et uniques que les forêts de la Marche.

Nombre de princes, de prélats et de barons — ou de musiciens — se targuent de posséder des meubles ou des instruments en bois d'arbre-roi — un privilège « royal ». Les jardiniers, eux, aiment cultiver les orchidées de Modhée, aux teintes éclatantes et changeantes. Pay-

sans et bûcherons, de leur côté, espèrent se payer un jour un robuste cheval modéhen de débardage. Enfin, les oiseaux modéhens — rares et précieuses colombes, spectaculaires grues royales, ou merveilleux aras — font la fortune et le bonheur des négociants assez habiles pour les exporter jusqu'en Abyme ou dans les Communes princières.

HISTOIRE

L'histoire de la Marche modéhenne se confond avec celle de la forêt. Les chroniques les plus anciennes décrivent son territoire comme un chaos stérile parsemé de ruines et ravagé par une guerre magique. Puis vint la Flamboyance : des semeurs errants y auraient fait surgir de leurs rêves — en une seule nuit de magie — les incroyables arbres-rois qui devinrent les pères et les mères des forêts modéhennes. Les ruines et les grottes disparurent sous les lianes et les banians, les ronces et les futaies. Siècle après siècle, les forêts s'étendirent sans que rien n'entrave leur croissance, allant jusqu'à franchir les cols du Zéphyr.

L'expansion végétale finit par provoquer la colère des Terres veuves et de la République mercenaire. Prenant pour prétexte l'invasion du plateau de l'Amarrande par la sylve, les deux royaumes attaquèrent. La guerre des Brasiers dura trente jours pendant lesquels ligues mercerises et sorcières ophidiennes incendièrent la forêt de l'Amarrande. La forêt se replia lorsque, finalement, l'arbre-roi de Madénie mourut, abattu par une compagnie mercerine ayant profité d'une diversion pour attaquer le sud. Depuis, la haine couve dans la sève des arbres — qui ne pardonneront jamais le feu et les haches.

SOCIÉTÉ

La société modéhenne, composée majoritairement de lutins, est à la fois multiple et unique, comme la forêt.

Commerçants tournés vers le monde, les habitants de Cyniel, d'Arnel ou de Laedyse conjuguent le végétal et le minéral dans des villes ouvertes et lumineuses aux formes aériennes. Les splendides routes pavées de la Lisière forment entre elles un réseau de circulation que les racines, les ronces et même les feuilles mortes semblent respecter.

Les communautés du Muscin, au contraire, cultivent le mystère et l'isolement. On parle de tribus lutines ou géantes vouées à d'antiques créatures sylvestres, de symbioses malsaines et de merveilles abandonnées par l'empire du Midi. De sacrifices mortels. De farfadets cannibales. D'harmonistes qui jouent du vent dans les feuilles comme d'un instrument. D'utopies lumineuses et de cultes sombres.

RELIGIONS ET CROYANCES

Toute la société modéhenne repose sur un lien fondamental à la forêt et aux arbres-rois. Les ovates, des élus capables de s'harmoniser avec les rêves des arbres, incarnent la mémoire et la sagesse du peuple modéhen. À Laedyse, ils interprètent les remous de la mangrove pour guider leurs ouailles tels des prophètes. En Arnel, le sénat écoute les recommandations susurrées par le Haut conseil des rêveurs dans son temple de marbre et de chênes. Quant à l'ovate de Fuligyne, une minotaure à la robe d'ébène dont le corps

et l'esprit ont fusionné avec un arbre-roi au tronc noir et huileux, elle prodigue sa sagesse à sa tribu cavernicole.

Les ovates content leur histoire aux Modéhens, car la forêt n'oublie rien : les arbres entendent les rêves et murmurent leurs pensées à celles et ceux qui savent les écouter. Au terme de leur existence, ces ambassadeurs de la nature fusionnent avec un arbre-roi et rejoignent, selon leurs croyances, le rêve sylvestre modéhen.

FACTIONS

Les noirs-rêveurs prospèrent incognito. Ces dissidents, que rien ne prédisposait à leur destin, ont goûté au fruit de la somnescence, un buisson au feuillage noir et aux baies rouges, ce qui a coupé leur lien avec le rêve modéhen. Devenus invisibles pour les arbres-rois, ils ont compris que leur peuple vivait depuis toujours en esclavage, sous le joug des arbres et de leurs incompréhensibles desseins.

Les hyphangiques, au contraire, pourchassent les étrangers en terre modéhenne afin de leur faire ingérer de force un sclérote qui prendra racine dans leur estomac. Cette variété fongique répond aux imprécations de l'ovate hyphangique, l'Immaculé Sinople, un gourou qui entend soumettre l'Harmonde entier aux arbres-rois. Ses disciples se joignent aux caravanes dans l'espoir d'approcher les puissants de l'Harmonde et de les convertir à leur culte sectaire. La

la sclérote

Tous les Modéhens qui s'éloignent du couvert des arbres portent un sclérote, un symbiote fongique capable de maintenir leur lien avec la forêt. Il peut prendre de nombreuses apparences : champignon sur l'oreille, lichen dans les cheveux, implant ombilical, etc. Ses hyphes s'insinuent dans le corps, une procédure rapide mais souvent très douloureuse.

Les étrangers s'aventurant au-delà de la Lisière se voient également proposer un sclérote, et ils ont tout intérêt à l'accepter : les Modéhens leur expliquent que refuser, c'est prendre le risque de se perdre dans la forêt sans retour possible, ou d'être considéré comme un intrus par la faune et la flore locales. En réalité, le sclérote a une double fonction : protéger les visiteurs, certes, mais aussi s'approprier leur mémoire pour l'offrir aux arbres-rois — lesquels pourront ensuite la partager avec les ovates au travers du rêve.

plupart des Modéhens réprouvent leurs méthodes, aussi violentes que sournoises, et le sénat a diligenté un groupe d'agents chargé de les neutraliser.



INTERPRÉTATION

LES MODÉHENS, considérés comme contemplatifs ou rêveurs, comprennent intimement qu'ils font partie d'un tout et désapprouvent en général le mode de vie des autres mortels. Au-delà de ces généralités, il n'y a guère de point commun entre un poète de Cyniel et un chasseur des gorges de l'Encaulive, au cœur du Muscin. Le premier s'ouvrira facilement à l'Harmonde, curieux malgré son sentiment de supériorité, tandis que le second aura du mal à réfréner ses relents xénophobes et sa culture du secret.

Les Modéhens qui quittent la Marche, aussi variés que les essences végétales de leurs forêts, restent attachés au rêve porté par leur sclérote, et convaincus de la supériorité de leur mode de vie et de leurs valeurs.

Une éminence grise ne peut pas porter de sclérote à l'ombre du souffre-jour. Interpréter un tel personnage implique donc de réfléchir aux raisons qui l'ont poussé à quitter son royaume sans symbiote, ou à s'en être séparé (voir *Influence du Souffre-jour*, p.XXX).

DIPLOMATIE ET INTRIGUES

Le sénat d'Arnel, une assemblée d'ambassadeurs et de diplomates issus de toutes les régions modéhennes, représente la sylve, ses arbres-rois et ses arbres-reines. Les sénateurs se plaisent à expliquer à leurs visiteurs qu'ils ne sont que les humbles serviteurs de cette nature supérieure. Le régent de la Marche est issu de leurs rangs, élu à vie par ses pairs. Les relations entre la Marche modéhenne et ses voisines, la République mercenaire et les Terres veuves, restent exécrables. Si la forêt s'est repliée suite à la destruction de l'arbre-roi de Madénie, elle n'a rien perdu de ses ambitions, désormais teintées de rancune : ses racines explorent les cols des montagnes du Zéphyr, et ses émissaires exportent ses graines dans les autres royaumes.

Les marchands modéhens, sans concurrencer les Keshites, sont très bien accueillis dans le reste de l'Harmonde. Les denrées issues de la flore et de la faune endémiques, les œuvres des sculpteurs de ronces, des souffleurs de pigments, des ébénistes, des luthiers et des poètes de la Marche font la joie et la fierté des riches et des puissants. Ces derniers n'ont pas conscience de la propagande – voire des germes végétaux – que véhiculent souvent leurs achats.

FIGURES NOTABLES

Falville, un noir-rêveur ambitieux et réaliste, a compris que le fruit de la somnescence ne sera jamais suffisant pour renverser les arbres qui règnent sans partage sur la Marche. Il a donc approché les anciennes des tours noires ophidiennes et leur a révélé le pouvoir de la baie rouge. Grâce aux expériences que les méduses mènent depuis la guerre des Brasiers sur des fragments d'arbres-rois séquestrés hors du songe dans un bain de venin, Falville et les anciennes ont conçu un sclérote qui lui permet, tel un ovate, de consulter le rêve modéhen, mais sans lui donner accès à son esprit en retour. La résistance vient de naître.

Brione, l'actuel dirigeant de la Marche, est un géant. Ce « régent immobile » reçoit les sénateurs et les émissaires des royaumes crépusculaires assis au pied de l'arbre-roi d'Arnel. Réputé pour sa sagesse et son sens de l'humour, il encourage les initiatives com-

merciales et diplomatiques qui renforcent l'influence de la Marche modéhenne. Capable, de par sa longévité, de saisir l'ambition des arbres-rois, il imagine un monde en paix sous une canopée infinie.

La plus célèbre poétesse et dramaturge de la Marche modéhenne, Carme-sève, dirige le grand théâtre de Cyniel. Harmoniste accomplie de la geste, ses œuvres troublent la forêt elle-même et fascinent les arbres-rois. Ses vers et ses rimes déstabilisent les arbres en leur permettant d'accéder à une autre façon de concevoir le temps, eux qui sont liés au cycle des saisons, à la germination et à l'inéluctable déchéance de la mort. L'art de Carme-sève pourrait-il offrir une nouvelle « arme » à la forêt ? Son apprentissage met-il en danger la vie de cette lutine ?

L'Aubière du crépuscule hante les cauchemars du Muscin. Cette jument squelettique au corps de noirs rameaux et de racines entremêlées incarne la mort et le déclin qui peuvent frapper même l'arbre le plus majestueux. Elle surgit parfois d'une tombe ou d'un tronc en décomposition, indifférente aux suppliques et aux offrandes des mortels, laissant derrière elle un sillon de pourriture et une puissante odeur fongique.

MYSTÈRES

Les arbres-rois, bien plus que des végétaux, sont tous ensemble l'incarnation de la forêt rêvée pendant la Flamboyance, ou en des temps plus anciens encore. Ils sont une muse végétale et fractale que certains nomment la Sorbe. Son corps et son esprit, prisonniers des limites des troncs, grandissent à chaque fois qu'un nouvel arbre germe et que la forêt s'étend. Parfois, un rejeton remarquable devient un nouvel arbre-roi, comme celui qui a été planté dans le quadrant modéhen en Abyrne, et accroît l'influence et le pouvoir de la muse. Implacable, la Sorbe entend recouvrir l'Harmonde de sa canopée et se lier aux rêves de tous les mortels, s'appropriant ainsi leur mémoire et leur destinée. Pourrait-elle réunir le Centresprit – et en prendre le contrôle ?

Autrefois monarque et muse de l'île des Saisons, devenue depuis l'île de l'Automne, la Dame a été capturée par la Sorbe. Son corps, entravé par les racines du plus ancien et du plus obscur des arbres-rois du Muscin, nourrit désormais la sève et les rêves de sa géolière. Mais elle n'est pas condamnée pour autant. En secret, elle favorise chez certains Modéhens la pratique de la magie des saisons, et les visite au travers de songes étranges, différents de ceux qu'inspire la sylve. Cette muse captive a-t-elle trouvé un moyen de rassembler des fidèles pour se libérer ?

INFLUENCE DU SOUFFRE-JOUR

L'arbre noir fascine et terrifie les arbres-rois. Cet alter-ego végétal émanerait de la rencontre entre deux éternels et, l'unique fois où un porteur de sclérote en ambassade pour la Marche modéhenne s'est rendu à Lorgol pour présenter ses hommages aux psycholunes, il a réagi très violemment. Percevant la curiosité et l'avidité de la Sorbe, il a déchiqueté l'infortuné lutin, provoquant un véritable séisme dans le collège. La psycholune Clavis a depuis dépêché une équipe d'éminences grises pour enquêter sur les arbres-rois. Elle s'inquiète également du projet de Yande d'Ansolance, un négociant urguemand qui entend implanter un arbre-roi dans le quartier de Malehaut. Les échevins de Lorgol se réjouissent de ce rapprochement commercial et diplomatique avec la Marche modéhenne, mais la psycholune subodore de plus sombres desseins.



Fraine L'arbre-roi de Fraine, sur le haut plateau du même nom, plonge ses racines dans un immense lac habité par une importante communauté de sirènes. Les élus de ces mélusines occupent avec elles la partie émergée de l'arbre, aménagée en cité lacustre, mais l'essentiel reste dissimulé sous les eaux : un palais labyrinthique formé par les racines aquatiques, où résident des écumes. Fraine est donc le siège d'une lutte permanente entre ses sirènes et ses écumes. Les mortels y affluent dans l'espoir d'y rencontrer l'amour – au risque de finir dévorés – mais aussi d'explorer la pyramide du Midi engloutie au fond du lac, au-delà du palais des écumes.

Arnel La capitale de la Marche modéhenne, siège du sénat, domine la mer Échanérée sur son piton de roche rouge. Cité d'art et de lumière, elle est réputée pour les impromptus donnés par ses harpistes de lumière, des accordés qui jouent avec les faisceaux lumineux perçant le feuillage des arbres. Ceux qui les écoutent entreraient en harmonie avec les songes des arbres-rois.

Cyniel Le plus grand port de la Marche modéhenne brille par son incroyable marché où toutes les merveilles du royaume attendent d'embarquer pour Lorgol et le reste de l'Harmonde : oiseaux et papillons multicolores, fleurs, plantes médicinales, distillats oniriques, sèves d'emprise, eaux des grottes de l'Encaulive, etc.

Laedysse Au pied des montagnes du Zéphyr, dominée par une immense falaise dont s'échappe une cascade tonitrueuse, cette ville repose sur une immense mangrove où circulent des gondoles de bois blanc. Les Laedysiens voient des présages dans les remous des eaux boueuses, dans le vol des grues royales ou dans la course des poissons-palmes. L'académie des Paluds accueille le siège du Cryptogramme-magicien modéhen, et l'on y étudie la caracole – une forme de chorégraphie qui pourrait, une fois maîtrisée, altérer le cours du temps.

Madénie Ostracisée par le reste du royaume, Madénie est isolée – géographiquement et socialement. La perte de son arbre-roi a fait de ses habitants des orphelins maudits qui tentent, avec le concours de géants, de reboiser la péninsule. La ville accueille également une communauté d'opalins de la Romance, plus à l'aise ici que près des arbres modéhens... ce qui n'arrange pas la réputation de la ville morte.

