

La Géographie de Kalidhia

Ce continent est composé d'une grande île d'environ 3000 kilomètres de long pour 1500 de large. Il est bordé par plusieurs petits archipels côtiers dont les 4 principaux ont le statut de province autonome.

Au nord de Kalidhia, le climat est froid et la neige ou la glace envahissent les plaines. Plus vers le sud, le froid se limitera aux zones montagneuses, parfois très élevées (le plus haut sommet des monts d'Ivoire se trouvent à plus de 10 000 mètres d'altitude).

Au Sud de Kalidhia, la chaleur est parfois étouffante et les pluies abondantes ont parfois donné lieu au développement d'immenses jungles dont la plus grande, celle de Dùn, couvre de façon continue plus de 75 000 km². L'équateur passe donc à peu près au niveau de cette jungle, les archipels du sud et du crâne se situe dans l'hémisphère sud du monde.

Les zones les plus fertiles sont sans conteste les immenses plaines du Lamédon ou « Pays du Levant » en elfe, car sur Kalidhia, le soleil se lève à l'Ouest et se couche à l'Est.

Un rapide parcours du continent

Du nord vers le Sud, nous trouvons les provinces suivantes :

- **L'Ered-dur** : anciennement nommée Orkland (ou Orgkuil dans sa dénomination première), cette province est désormais nommée de la même façon que sa ville principale, mais la tendance actuelle tend à faire évoluer le nom de la capitale vers Dred-Dür (prononcer dour et rouler les r) et celui de la province vers le nom d'Erédur. D'un climat très rigoureux, les terres fertiles y sont très rares et la chasse et l'élevage y sont les premières activités à but alimentaire, loin devant l'agriculture. La province est très instable du point de vue politique, les coups d'états succèdent aux révoltes et l'ambiance est plus à la survie qu'au développement des arts. Cette province est celle qui contient le plus de ½ Orks et de Peaux-vertes en général, elle est aussi la patrie des barbares érédiens et le refuge de nombreux fugitifs, criminels ou marginaux. Les règles édictées par l'empereur Halibert III y sont plus théoriques qu'autre chose et cette région du continent est encore parfois considérée comme indépendante.

- **L'archipel du Nord (Hystanoï)** : avec une grande île de plus de 200 km de long et un archipel, les îles d'airain sont une province indépendante et les dernières tentatives impériales pour les soumettre se sont soldées par un échec sanglant (en -225). Hystanoï est trop éloignée de Kédalion pour être autre chose qu'une anecdote, d'autant plus qu'elle n'a aucun désir expansionniste et que ses dirigeants semblent se satisfaire de vivre en marge de l'empire humain. Ses habitants sont très particuliers, ils possèdent une langue, une société et une culture propre (largement inspirée de la société japonaise mais avec de nombreuses spécificités).

- **Le Paléon** : première province colonisée par les humains, le Paléon est principalement composé de terres fertiles et d'une immense chaîne montagneuse : les monts de l'épée d'ivoire. Cette province est considérée comme étant le berceau de la civilisation humaine et sa capitale, Dal-Itmir, comme une cité où les mœurs sont très complexes avec une société très traditionnelle et hiérarchisée. La province est lourde d'histoires, de mythes, de légendes et le moindre village peut receler des souterrains millénaires ou servir de refuge à des mages non affiliés à l'ordre officiel.

- **Le Pays nain (Kazad-Ur)** : entrecoupé de 3 chaînes de haute montagne, le pays nain conserve encore une grande superficie et ses frontières sont fermement maintenues par l'empereur Arkin (de la dynastie Niklan). Dans la partie Est des Monts Gobelins, les gnomes ont installé leur cité souterraine tandis que les nains ont condamné leurs cités souterraines sacrées pour s'installer à l'air libre. Au sud de Durin, la seconde ville par sa population, les Peaux-vertes sont largement moins nombreuses que dans le grand nord et encore plus au sud, ces créatures ne seront plus rencontrées qu'en petites bandes errantes.

- **Asminia** : cette province pourrait être découpée en deux, avec comme limite les Grand Marais (Marais des mille-lucioles et Marais du fleuve endormis). Au nord, on ne trouvera que des plaines froides et de grandes steppes herbeuses, peuplées de rennes, de loups, d'Inuits et de Barbares. Cette zone est le refuge des Inuits (mélange de nos Inuits et de Mongols), qui parcourent ces zones plates pour mener leurs troupeaux de chevaux et de chèvres. A l'opposé, au sud des marais, la région se fait plus tempérée, plus agréable et elle est peuplée de nombreux villages humains de sang mêlés où subsistent encore quelques îlots de population naine. Sa capitale provinciale Havéna, fut rasée il y a 1700 ans par un terrible raz-de-marée, encore inexplicable ; elle est désormais reconstruite et en plein essor (démographique, économique et politique).

- **La Nostrie** : cette petite province est composée de plaines fertiles, qui, même si elles n'ont pas la productivité de celles du Lamédon, suffisent à nourrir la population de Kédalion, la seconde ville du monde par sa population (et la première par son importance politique). La Nostrie est surtout célèbre dans Kalidhia à cause de cette ville car l'empereur Halibert III y siège et elle est officiellement la capitale des humains depuis 1600 ans et capitale du monde depuis un siècle.

- **Le Lamédon** : très grande province quasiment plate, ses immenses plaines sont le grenier du monde, sans le Lamédon, la famine ravagerait périodiquement les 6 provinces adjacentes, car seule la Nostrie possède des terres aussi fertiles. La limite sud de la province est plus climatique de géopolitique, il s'agit du début des plaines sèches, de la savane, ou du désert Ouest. Le Lamédon est aussi la province la plus tranquille du monde, la guerre n'y a plus court depuis des siècles, les peaux vertes ne sont que quelques bandes errantes. Les grandes routes pavées sont régulièrement entretenues et les auberges sont si nombreuses qu'il est bien rare que les voyageurs dorment à la belle étoile (sauf s'ils désirent profiter de la douceur des nuits et de la beauté des clairs de lune).

- **Le Pays elfe (Eeniriel)** : même si le royaume des elfes a occupé jusqu'à 1/3 du monde, sa superficie est désormais des plus réduite et largement moindre que celle du pays nain. D'ailleurs, la tendance s'accroît toujours. Le Pays elfe est maintenant limité à une série de chaînes montagneuses et aux moyennes montagnes environnantes, seules 3 grandes vallées font encore l'objet d'une agriculture intensive. Les elfes et les hobbits du Lamédon entretiennent de bonnes relations et les importations de céréales sont donc devenues monnaies courantes. Depuis quelques siècles les elfes des bois, traditionnellement chasseurs, travaillent au côté des paysans elfes et leur magie favorise grandement la culture sur ces terres ingrates.

- **L'Azghar** : plus encore que l'Asminia, cette province est une terre de contrastes, dans sa capitale Thalussa (ou Ibéria si vous voulez éviter ce nom), les marchands fortunés côtoient les plus pauvres des mendiants ou des aventuriers venus chercher une illusoire fortune dans la ville la plus riche du monde. Au Nord : on rencontrera des collines fortement boisées, à l'Est : les plus arides des déserts de sable et au Sud : les savanes d'herbes sèches ou les jungles humides.

- **L'Archipel des volcans** : composé de milliers de petits îlots, parfois coralliens ou volcaniques (où vivaient les derniers cyclopes, forgeant sans fin et sans but dans leurs sombres cavernes), cet archipel est un haut lieu de commerce et sa position favorisée le place comme le pendant Ouest de la cité marchande d'Azghar. C'est aussi le lieu de refuge et de perte de nombreux criminels et des marins pratiquant la piraterie, les deux cités jumelles Urn et Rùn, sont donc des lieux chamarrés et hyperactifs, où les Zélouts dirigent la pègre locale.

- **L'Archipel du Crâne** : ces petites îles, essentiellement tropicales et volcaniques, sont à la fois hostiles et paradisiaques. Elles sont en effet baignées par un doux climat et possèdent de nombreuses plages de sable bordées de palmiers. Mais elles sont malheureusement périodiquement ravagées par les éruptions des divers volcans ainsi que par les plus terribles des ouragans que connaisse le monde.

- **L'Anorien** : composé de vastes terres sèches, de savanes et de plaines arides, l'Anorien est une terre ouverte mais peu fertile. Les vents en chassent la plupart des pluies, les menant soit vers le Nord et le Lamédon ou bien l'Est et la jungle. Cette terre fut colonisée par les nains mais elle se révéla vite trop pauvre en ressources et surtout en métal pour qu'ils s'y installent véritablement. Les humains la trouvèrent plus à leur goût et plus particulièrement le peuple qui lui donna son nom : les Anoriens. Ces grands hommes blonds y trouvèrent un endroit parfait pour y mener leurs grands troupeaux de chevaux, qu'ils avaient emmené avec eux depuis leur continent natal. Mais les Anoriens qui vivent au grand air ne sont plus qu'une minorité et l'élevage de chevaux a laissé la place à d'autres occupations plus martiales ou plus rentables. La hiérarchie féodale et les groupes militaires sont en effet très bien implantés dans cette province, chaque comte ou baron ou simple noble possède une forteresse, une troupe de cavaliers d'élite et quelques scieries ou mines près de la jungle de Dùn. Après l'Azghar, l'Anorien est la seconde province esclavagiste.

- **L'Archipel du Sud** : ce chapelet d'îles s'écarte paresseusement des côtes sud de Kalidhia. La plupart de ces petits îlots sont inhabitables car sans source d'eau potable et ceux qui en possèdent sont occupés par une des plus agressives minorités humaines du sud du continent : les amazones. Ces guerrières fanatiques occupent d'ailleurs l'antique forteresse de Bakulla, et l'accès de l'ancienne « île de l'espoir renaissant » des elfes (« Egil-Mudorën ») est désormais refusé aux elfes.