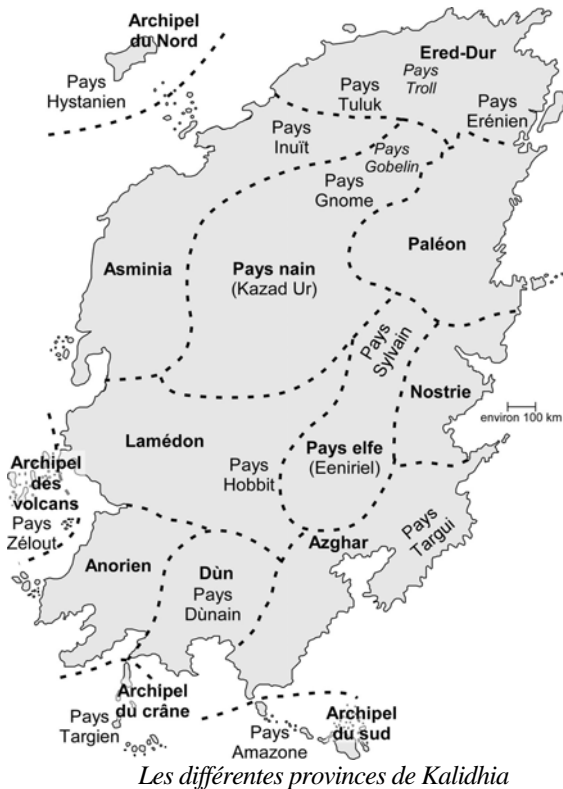


Les Provinces de Kalidhia

A l'époque du début de la Saga Kalidhienne et du règne d'Halibert III, les $\frac{3}{4}$ du continent sont occupés par les humains, qui ont même colonisé les archipels périphériques. Le Pays nain occupe encore une belle place au centre du monde tandis que le royaume elfique diminue comme une peau de chagrin.



Les différentes provinces de Kalidhia

L'Anorien

Souvent comparé à l'Azghar dont il est le pendant géographique, l'Anorien est une province immense mais peu peuplée. En effet, elle compte au nord un grand désert presque inhabité tant il est hostile (certainement plus que le désert de l'est) mais aussi des plaines sèches et de vastes étendues de savanes. Dans ces savanes, le peuple Anorien s'est installé, il y a quelques milliers d'années et a longtemps entretenu son mode de vie traditionnel semi-nomade, impliquant une faible densité de population.

Climat : traversée par l'équateur, l'Anorien est une province chaude et plutôt sèche sauf dans sa moitié australe. L'archipel d'Elat, rattaché à cette province à quant à lui un climat de type méditerranéen (assez proche de nos îles grecques).

Population : les humains sont désormais la population largement dominante de la province, si ce n'est quasiment exclusive, tant les elfes, les nains et les peaux-vertes y sont rares. Les Anoriens sont le groupe ethnique dominant sur le point politique et côtoient des Dûnains ainsi que de nombreux humains de sang-mêlé, qui sont les plus importants par le nombre.

Villes importantes : Aënor (Capitale, 180 000 hab.), Némisien (90 000 hab.), Elät (16 000 hab.).

Paysage classique : vaste plaine d'herbes plus ou moins hautes avec quelques arbres rachitiques et quelques arbres immenses. Les nombreux troupeaux de chevaux ou d'animaux sauvages peuvent galoper des jours sans rencontrer de villages ou même d'habitants.

Architecture classique : l'habitat traditionnel Anorien est composé de maisons de pierres maçonnées construites de plein pied avec un sous-sol total et des petites dépendances (grenier, écurie). L'habitat moderne des nobles Anoriens est plutôt centré sur des

regroupements de petites maisons autour d'une forteresse en pierre de plusieurs étages, sans décoration ni fioritures architecturales.

Capitale : Aënor

- **Style :** ville très étendue composée de petits villages entourant chacun une forteresse d'un seigneur de guerre Anorien, Aënor peut être très perturbante pour un habitué des villes plus compactes. Les rues pavées sont rares et servent surtout à faire transiter les chariots de marchandises. A l'inverse, de très nombreux chemins de terre rouge tassée parcourent la plaine dans tous les sens. Seuls les temples et les maisons de guildes sont communs à l'ensemble de la ville, tous les autres quartiers se répètent de hameau en hameau, sans véritable logique. Aënor est donc plutôt un regroupement de villages espacés les uns les autres de quelques centaines de mètres plutôt qu'une cité organisée de façon bien ordonnée.

- **Administration :** à l'inverse de son organisation spatiale, la hiérarchie féodale d'Aënor et des Anoriens est très structurée et rigide. Les nobles dirigent le pays et viennent ensuite les ordres militaires et religieux puis les artisans et les commerçants qui suivent les paysans et enfin les esclaves. Les aventuriers et les mercenaires étant généralement assimilés à des militaires. Ferdinand Sylvain, le Duc d'Anor dirige la province d'une main de fer aidé par un conseil de 8 seigneurs, qui possèdent tous une forteresse et un hameau à Aënor. Les religieux et les dirigeants locaux des guildes servent de conseillers, mais à moins d'être eux-mêmes nobles, leurs avis ne sont pas considérés comme ayant une réelle importance.

- **Coutumes locales :**

- **Les mille-chevaux d'Anorien :** réputé être le premier humain à avoir domestiqué un cheval, Anorien, le fondateur du peuple était un grand guerrier serviteur de Rondra. Tous les ans, les Anoriens lui rendent hommage en faisant défiler leurs plus beaux chevaux avant de les faire s'affronter dans une course de très longue distance qui dure près de 10 jours.

- **Les castes :** les Anoriens utilisent encore un système de caste doublé d'un régime féodal strict. Mais leurs lois prévoient aussi qu'il est possible, par ses actes de s'élever dans sa condition, voir de se voir anoblir au mérite. Tous les six mois une fête est alors célébrée afin d'officialiser ces élévations sociales qui peuvent faire passer un esclave au rang d'officier de l'armée puis lui donner le statut de noble...

- **Les liens du sang :** plus que partout ailleurs dans Kalidhia, les liens du sang sont très importants pour les Anoriens. Ainsi, une famille reste toujours responsable des actes de ses enfants. Ainsi, il n'y a pas de limite d'âge au devoir du père de famille et il peut toujours lui être demandé de comptes pour les crimes de l'un de ses enfants, même si celui-ci est adulte et a fondé sa propre famille.

Autres villes importantes :

- Némisien : ville portuaire garnison de l'est de la province, Némisien est un port important du sud du continent, principalement parce qu'il sert de refuge aux bateaux marchands lors d'un passage d'ouragan.

- Elät : archipel de l'ouest de Kalidhia, Elät est un ensemble de petites îles qui sont trop petites pour exiger leur indépendance. Leur population ne compte quasiment aucun Anorien de sang pur mis à part ceux qui passent leur service militaire dans une des forteresses du secteur.

- Fort-de-l'ouest : petite ville très militarisée située sur la côte ouest de l'Anorien, un peu au sud de la zone désertique. Principale base de formation des cavaliers d'élites de la province : les lances d'argent.

- L'orée-de-Dùn : petite ville fortifiée qui se trouve le long du fleuve d'Anorien, à la limite des prairies et de la savane.

L'Asminia

La première chose dont se rappellent les voyageurs qui ont emprunté les chemins de cette province, c'est l'humidité et la pluie. Il s'agit en effet de la zone la plus pluvieuse de Kalidhia, mis à part peut-être le flanc Est de la Chaîne de l'épée d'ivoire. Asminia est pourtant une terre de contraste puisque cette province compte aussi un golfe avec un climat presque méditerranéen où fument encore quelques volcans, ou bien des vastes plaines froides et des déserts de pierre au Nord.

Climat : Tempéré océanique pluvieux au sud et en bord de mer. Sec et froid dans la partie nord de la province (steppes Inuits).

Population : Principalement humaine mais avec une proportion notable de nains. Les steppes du nord sont occupées par les Inuits, un assemblage de peuples où se mélangent les caractéristiques des mongols et des eskimos.

Villes importantes : Havéna (Capitale, 140 000 hab.), Vitélia (110 000 hab.), Ondrian (70 000 hab.), Tuluk (10 000 ? hab.), Asamine (5 000 hab.), Vis-Nikaerd (3000 hab).

Paysage classique : des bocages marqués de petites vallées avec des champs, de très nombreux petits bois et de petits marécages.

Architecture classique : maisons simples à pan de bois et toit de chaumes. Les différents bâtiments sont souvent disposés de façon à entourer une cour carrée, le portail d'entrée étant surmonté soit d'un pigeonnier soit d'une tour de guet. Suivant les régions, les soubassements des habitations sont en pierre ou en briques noires.

Capitale : Havéna (ou *Hémèra* si vous voulez utiliser un terme spécifique à ce jeu)

Directement issue du monde de l'œil noir, Havéna est une ville qui fut très bien décrite (dans une boîte de jeu du même nom). Pour plus de simplicité, l'Havéna de Kalidhia reprend la même organisation que la cité d'origine ainsi que quelques éléments de son background. Mais divers changements ont été réalisés au niveau du background.

- **Style** : Havéna fut à demi-détruite par un raz-de-marée qui ravagea toute la partie Ouest de la cité. La vague destructrice fut arrêtée par au niveau du temple d'An-Traa, le dieu élémentaire de l'eau. Il y a donc deux parties dans la cité : l'Ouest (la vieille ville), et l'Est (la ville nouvelle). Dans l'ancienne cité, les habitations sont serrées, les rues étroites sauf quand il s'agit des grandes artères. Les maisons penchent parfois jusqu'à ce toucher. Par contre dans la ville nouvelle, les rues sont plus larges et quasiment rectilignes, les maisons sont plus grandes et les jardins sont nombreux.

- **Administration** : Le prince Elbéron est souvent présenté comme quelqu'un de juste et près du peuple, mais en réalité cette réputation est surtout liée à sa façon de gérer sa cité et sa province. En effet, Elbéron dirige le conseil et possède le pouvoir décisionnel, mais il laisse une grande liberté de parole aux représentants des guildes qui sont les véritables gérants de la province.

- Coutumes locales :

- **L'usage limité de la magie** : le raz-de-marée qui ravagea la cité n'était pas d'origine naturelle et les survivants de l'Ordre des Princes-Sorciers furent accusés de cet acte maléfique. La magie fut donc longtemps interdite dans Havéna et même à l'époque de jeu, celle-ci reste très mal vue par les autorités locales et surtout par les habitants de la ville. Tout Mage ou personne douée de pouvoirs magiques non divins doit donc se faire enregistrer auprès des archives de l'hôtel de ville. Et l'usage de la magie profane est limité aux lieux privés : il est interdit de pratiquer de la magie dans les lieux publics (y compris dans la rue).

- **Les tritons** : la rumeur populaire raconte que les hommes poissons, qu'on voit parfois le long des côtes ou dans les aquariums des foires utiliseraient certains anciens réseaux d'égouts pour venir jusqu'au centre d'Havéna. On ne sait pas vraiment jusqu'où cette rumeur est vraie mais tout le monde en ville affirme connaître quelqu'un qui aurait vu ces tritons humanoïdes nager dans les caves de l'ancienne ville noyée.

Autres villes importantes :

- **Vitélia** : seconde ville de la province, Vitélia n'a jamais connu le destin flamboyant et tragique de sa voisine. Il s'agit plutôt d'une cité assez tranquille, sans murailles et aux habitations parfois très éloignées les unes des autres. Les habitants pratiquent surtout l'agriculture et le commerce et l'ambiance n'est pas sans rappeler le Lamédon tout proche. Une forte proportion de nains et d'artisans travaillant le fer est toutefois à noter.

- **Ondrian** : parfois considérée comme la grande ville du nord-ouest de Kalidhia, Ondrian était le principal port commerçant avec Hystanoï avant la guerre qui opposa ses habitants à l'empire. Désormais la ville est le terminus des routes commerciales maritimes et se retrouve un peu à l'écart du monde.

- **Tuluk** : ville principalement peuplée de d'Inuits, le peuple nomade du nord, Tuluk est une ville très dépaysante pour les voyageurs. La plupart des habitations sont en bois et en peaux à la façon des yourtes, mais certaines, notamment celles des familles résidentes depuis plusieurs générations, sont en pierres massives. Le chef de la cité se fait nommer le Khan et à souvent tendance à se considérer comme indépendant par rapport au prince d'Havéna.

- **Asamine** : parfois nommée la cité verte, Asamine doit son surnom à la mousse qui tend à pousser sur tous les toits et murs de ce secteur, très humide de Kalidhia. Composée d'environ moitié d'humains et moitié de nains, la ville fut la plus dernière acquisition de la province humaine avant la stabilisation des frontières.

- **Vis-Nikaerd** : ville du nord, anciennement contrôlée par un Prince-sorcier, Vis, comme ses habitants l'appellent a connu des heures glorieuses. Mais désormais, avec le dérèglement progressif du microclimat magique tempéré que le mage avait instauré sur sa cité, la ville à plutôt tendance à perdre des habitants qu'à se développer. A moitié en ruines et délaissées, le centre-ville sert de carrière pour les habitants et de terrain de jeu pour les aventuriers en quête d'espaces pas trop dangereux à explorer.

L'Azghar

Cette province est une terre de contrastes, dans sa capitale Thalussa, 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. Même les paysages varient largement, ainsi, au nord, on rencontrera des collines fortement boisées ; à l'est, les plus arides des déserts de sable ; au sud, les savanes d'herbes sèches ou les jungles humides.

L'est de la province, depuis les déserts de sable jusqu'à Arghé-ziz-la-blanche est le territoire des clans Targui, des nomades qui vivent dans les zones arides (même si quelques clans sont sédentarisés à Thalussa ou à Arghé-ziz). Ils sont théoriquement indépendants mais en réalité ils sont trop divisés pour constituer une quelconque force politique (mais il faut dire que les dirigeants de Thalussa font tout pour que cet état de fait subsiste).

La partie sud de la province, les savanes du sud, est le haut lieu de l'esclavagisme des Dünains, cette zone n'est rattachée à l'Azghar que parce que les troupes militaires de Thalussa dominent la zone depuis des fortins plantés au milieu de la savane.

Climat : méditerranéen, chaud à très aride (désert le plus chaud du monde) ;

Paysage classique : très variable (voir description de la province).

Population : principalement humaine avec de nombreux Targui ou métis à ascendance Targui, plus des esclaves Dûnains.

Villes importantes : Thalussa (Capitale, 425 000 hab.), Arghéziz-la-Blanche (280 000 hab.), Yzid-Chalem (2 500 hab.).

Architecture classique : petites maisons de plein pied, en brique et au toit plat + enclos à chevaux (ou chameaux).

Capitale : Thalussa (*ou Ibéria si vous voulez utiliser un terme spécifique à ce jeu*)

- **Style** : la cité est un immense port avec une infinité de quai et d'entrepôts, c'est une fourmilière permanente et toute la journée, des porteurs circulent dans les mille ruelles qui composent le labyrinthe qu'est Thalussa. Ses maisons sont surtout composées de briques rouges parfois émaillées, ce qui donne un aspect multicolore aux rues étroites. L'ambiance qui règne dans cette ville est donc digne des cités arabes du pourtour méditerranéen.

- **Administration** : la ville est régie par 3 familles nobles dont les dirigeants, des comtes se disputent régulièrement le titre de « Prince », le gouvernement central de Kédalion se prive bien de trancher en désignant un duc, car cela limite la puissance politique de la ville. Tant que durera la « lutte » entre les 3 comtes, la ville sera trop divisée pour oser contester l'empereur Halibert. Ces 3 dirigeants, chacun patriarche d'une famille influente et nombreuse sont, de plus, à la tête de grandes flottes de navires marchands et ils comptent parmi les plus grandes fortunes du monde. L'ambiance politique est encore envenimée par la présence des cheiks de 2 clans targuis sédentarisés dans la capitale et de nombreuses guildes ou associations à but lucratif et pas toujours honnête. Si Aegyrian est la ville des pickpockets et Dal-itmir celle des assassins froids et efficaces, Thalussa est la capitale des magouilles et des chantages, le passage à des contraintes physiques n'est utilisé qu'en dernier recours et les pires ennemis peuvent discuter à la même table sans forcément s'étriper ou s'empoisonner. C'est l'argent qui est le moteur des dirigeants de Thalussa, pas la recherche du pouvoir. La concurrence y est admise mais uniquement entre maisons dirigeantes, si une grande maison tente un coup et échoue, les autres lui tourneront le dos, jusqu'à la prochaine fois. Par contre, si quelqu'un d'autre essaye d'entrer dans le jeu, il sera rapidement éliminé. Depuis les 2 derniers siècles, le clergé de Paladhim et l'Ordre des Mages-Gris tentent de changer la situation et d'ordonner le jeu, mais les paladins n'ont pas réussi à faire grand chose tandis que les Mages locaux se sont plutôt vus achetés par les princes-marchands.

- **Coutumes locales** :

- **La voie des toits et les chemins humides** : Thalussa est connue pour ses ruelles labyrinthiques et ses immenses palais pleins de secrets. Et les arrières-cours ou les égouts de la cité des voleurs et des mendiants sont largement plus vivantes que dans les autres provinces de Kalidhia. Le proverbe ne dit il pas « Il y a toujours plusieurs chemins pour traverser Thalussa ». Ainsi, il n'est pas rare d'assister à des courses poursuites de toits en toits ou de voir des portes de caves donner directement sur un réseau de tunnels qui traverse toute la ville.

Autres villes importantes :

- Arghéziz-la-Blanche : Ville qui doit son nom à l'enduit blanc qui recouvre les murs des maisons. Cette tradition date de l'époque elfique, car la cité, à la différence de nombreux autres sites elfes n'a jamais eut à subir de destruction. Les 5 bâtiments du centre de la cité seraient même entièrement d'origine elfique, même si désormais, ils ont été largement repris et modifiés au niveau architectural. Arghéziz possède aussi un port et un aqueduc célèbres pour leur origine ancienne.

- Yzid-Chalem : généralement simplement désignée sous le nom d'Yzid, cette ville ressemble plus à une immense caserne qu'à une cité. Plate-forme militaire principale de la savane azgharienne, Yzid est en effet la plaque tournante de la fourniture en esclaves Dunains pour l'ensemble du sud-est du continent.

Eeniriel – le Pays Elfe

Le pays elfe a occupé 1/3 du monde, mais désormais sa superficie est des plus réduite (largement plus que le pays nain), et la tendance s'accroît toujours. Par exemple, sur le flanc nord-ouest mais surtout sur tout le flanc Est, où les colons humains installent leurs nouveaux villages de plus en plus près des montagnes. La Grande forêt des sylvains aurait même commencé à être déboisée et des colons se seraient installés sur les flancs Est de la chaîne de l'arbre. Le Pays elfe est donc 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. Enfin, signalons qu'il existe quelques cités où les maisons arboricoles des elfes sylvains sont conservées et qu'en certains endroits on peut rencontrer des sites réalisés par les nains (avant la guerre nains-elfes) ou des refuges de féerie.

Climat : tempéré à montagnard avec de nombreuses zones à plus de 2000 mètres.

Population : principalement elfique (80%) avec près de 10% de 1/2 elfes.

Villes importantes : Elvénon (Capitale, 275 000 hab.), Donia la verte (50 000 hab.), Ashaël (25 000 hab.), Uzaë-Til-Narië (4 500 hab.).

Paysage classique : succession de vallées encaissées largement boisées, entourées de hautes montagnes enneigées (type Suisse ?).

Architecture classique : petites maisons à 1 étage en bois où seuls les soubassements sont en pierre, toits très inclinés en planches prenant parfois un aspect de chalet.

Capitale : Elvénon.

- **Style** : délimitée à l'ouest par un à pic de 300 mètres (avec de nombreux élevages de rapaces), la basse ville est ceinturée par une grande palissade de rondins, les quartiers sont fréquemment entourés de larges allées de pelouses, de jardins ou de parcs boisés. La haute ville est entourée d'une grosse muraille de pierres blanches, parfois peintes, son accès est strictement limité par les gardes, les palais intérieurs sont en pierre blanche cristalline et possèdent une architecture complexe avec abondance de pinacles, de tourelles, de clochetons, le tout avec des formes géométriques courbes ou au contraire très aiguës. L'ambiance de la cité est très étrange, les enfants parcourent librement les rues en jouant et en riant, alors que les adultes emprunts de sérieux sillonnent rapidement les avenues de pavés ou de pelouse, parfois accompagnés de gardes ou d'escortes.

- **Administration** : en théorie, la situation est claire : la reine Erénir-do-Niriel dirige la cour des elfes et donc la cité ainsi que le pays (voir tous les elfes du monde). Mais en vérité, la dernière décision politique importante de la reine date d'il y a plus de 25 ans et désormais la reine Erénir s'occupe plus des Arts (esthétiques ou magiques) que de son peuple ou de son pays. Le grand conseil des elfes ne s'est plus réuni depuis 50 ans et la cour n'a pas siégé depuis 3 ans. La capitale est donc dirigée par les différentes familles nobles qui placent leurs pions dans les différents clergés ou

dans les guildes, les groupes d'élites, les assemblées de mages, etc. Et si tous les enfants de la noblesse elfique passent leur enfance à jouer ensemble sous la surveillance de leurs nourrices et précepteurs, passé l'âge de l'adolescence, ils apprennent vite à prendre leur distance et à utiliser des goûteurs, des gardes du corps : escrimeurs ou mages... La reine, dans la force de l'âge parvient simplement à maintenir l'équilibre entre toutes les familles et elle même est parfois menacée. Le chaos et la liberté d'action, si choyés par les dieux elfiques, sont donc les principaux modes de gouvernement des elfes, d'autant plus que les ambassadeurs humains issus de Kédalion ou de Thalussa font tout pour maintenir cet état de fait.

- Coutumes locales :

- **Les défis** : il s'agit d'une tradition qui peut prêter à soufrire, mais qui peut aussi dégénérer de la plus grave des façons. Depuis des millénaires, il est d'usage chez les elfes d'Elvénion (et seulement de cette ville) de lancer des « défis » aussi nommé « prix » ou « récompenses ». Il s'agit d'une pratique héritée du jeu auquel se livrait Elÿs (le dieu elfe de la liberté) et Alinoë (le dieu elfe de la chasse). Ainsi, si l'envie vous en prend, et si vous êtes elfe, vous pouvez lancer un défi sur une personne, un objet ou un lieu, tout en proposant une récompense à votre convenance. La récompense peut être symbolique ou matérielle mais elle doit être déposée ou explicitée à l'assemblée des défis, le lieu où se passent les annonces (un grand bâtiment à l'entrée de la haute ville). Ensuite, si un elfe désire relever le défi, il lui suffit de s'inscrire sur le registre correspondant et de tenter sa chance. Cette coutume peut donc s'avérer charmante puisqu'on peut citer des défis où il s'agissait de trouver une fleur rare en échange d'un baiser, mais il fut courant de voir des défis basement plus matériels où il s'agissait de briser la carrière d'un jeune capitaine de l'armée, de planter une dague jusqu'à la garde dans la gorge d'un marchand, etc.. Depuis quelques siècles, les défis équivalents à des assassinats sont strictement réglementés et pour la plupart refusés par l'assemblée. Mais cette tradition explique pourquoi la plupart des elfes importants qui habitent Elvénion ne se déplacent jamais sans leurs gardes du corps, car pour la justice royale, tuer une personne en répondant à un défi n'est pas un meurtre...

Autres villes importantes :

- Donia-la-verte : importante ville commerçante du nord-ouest du pays elfe, Donia est réputée pour ses artisans travaillant le bois et le cuir. La cité possède une haute ville bâtie selon l'ancienne mode des elfes des bois où les maisons se trouvent au sommet d'un arbre et où les rues sont en réalité des passerelles de bois et/ou de cordes. La cité est un lieu de passage quasiment obligé pour les pèlerins qui se rendent visiter la cité sacrée d'Uzäë.

- Ashaël : seconde ville du pays elfe, Ashaël est une cité paisible nichée dans une vallée de moyenne montagne. Les mines de fers et de métaux qui s'y trouvent en ont fait la principale cité industrielle du Pays elfe et les forgerons alchimistes de la ville sont très réputés. C'est ici que sont fabriquées les armes bifides caractéristiques des nobles et des guerriers elfes de Kalidhia.

- Uzaë-Til-Narië : il s'agit de la fameuse cité sacrée des elfes, dont l'accès à la vallée est interdit au non-elfes, sous peine de mort. LA ville est entièrement bâtie dans les arbres et certaines plate-formes géantes abritent des temples, des casernes et des hôpitaux. En effet, la cité est construite autour de l'arbre sacré, un arbre unique, magique dont la sève guérit tous les maux et prolonge la vie. Uzäë est aussi réputée pour ses chasseurs et ses gardes forestiers qui sont certainement les meilleurs du monde.

L'Ered-Dur (ancien Orkland)

La province du Nord de Kalidhia est un endroit sauvage, où la civilisation n'occupe qu'une toute petite partie d'un vaste territoire montagneux ou gelé. Terre ayant appartenu durant des milliers

d'années aux Peaux-vertes, celles-ci sont encore très nombreuses, dans les montagnes, les forêts sombres et les immenses réseaux de cavernes qui parsèment l'ensemble du secteur.

Climat : froid, est le terme qui convient le mieux au climat de l'Ered-Dur. Les montagnes qui occupent le centre de la province sont couvertes quasiment en permanence de neiges et de glaciers. Tout comme le fait le reste du Pays quand vient l'hiver. Ered-Dur est aussi la province des nuits et des jours éternels et au nord de sa capitale, les saisons sont essentiellement marquées par ces périodes de nuits-claires ou de jours-obscurs comme les nomment les habitants locaux.

Population : les mauvaises langues racontent que la province compte moins d'humains que de Peaux-vertes et elles ont certainement raison. Néanmoins, les humains, les ½ orks et les nains sont assez fréquents dans le sud de la province. De même, trois minorités humaines s'y sont installées : les Inuits et les Tuluks à l'ouest, les Eréniens à l'est.

Villes importantes : Ered-Dur (Capitale, 120 000 hab.).

Paysage classique : des étendues de steppes froides et de toundra, de la banquise et de la glace au nord, des montagnes presque dépouillées de végétation au centre. Sans oublier les deux immenses forêts de résineux qui occupent toute une partie de la province.

Architecture classique : les maisons d'Ered-Dur sont généralement faites de rondins de bois et de pierres mal équarries cimentées entre-elles. Certains villages sont troglodytes tandis que les maisons Tukuks sont plutôt proches des yourtes.

Capitale : Ered-Dur

- **Style** : perchées sur autant de collines, les huit quartiers de la capitale se font face et se disputent le contrôle de la cité. Les fortins épars dans la ville et son palais-forteresse central montrent bien le caractère hostile de la zone.

- **Administration** : chacune des huit familles dominantes désire prendre le pouvoir et le contrôle de la ville, s'en suit une guerre diplomatique incessante et des coups d'états à ne plus finir. A cela s'ajoutent un très haut degré de corruption dans tous les corps de métiers et les administrations (au moins aussi important qu'à Thalussa, c'est dire) et des luttes à des échelles inférieures entre les différentes familles et les familles de basse noblesse qui leur sont liées. Ainsi, suivant les périodes, le Prince local appartient à l'une des familles suivantes d'Arigart, d'Algaudry, d'Erganion, de Galifer, de Jouin, de Marale, de Ravenaude, de Zaode. La durée d'une gouvernance pouvant varier de quelques jours (voire heures) à plusieurs années (dans le meilleurs des cas).

- Coutumes locales :

- **L'assassinat** : comme les forces de polices sont peu présentes et généralement liées à une famille ou une personne, les enquêtes policières en Ered-Dur ne vont pas souvent au-delà d'une simple constatation des faits. Surtout que la justice est, elle-aussi, soit totalement contrôlée, soit rendue inefficace. C'est pourquoi, le meurtre est une chose assez courante dans les hautes sphères de la ville et le métier d'assassin rentable, même s'il reste très risqué.

- **Le service militaire** : tout habitant, homme ou femme d'Ered-Dur doit faire un service militaire de plusieurs années au sein de la province.

- **Les sports de neige** : alors que la plupart des habitants de la province ne savent pas nager, nombre d'entre eux pratiquent la glisse sur glace ou sur neige. D'autres sports sont forts prisés par la noblesse, comme la course de traîneaux à chien ou à chevaux ou le bateau à glace, équipé de patins de bois et d'une grande voile triangulaire.

La Jungle de Dûn

La jungle de Dûn et une certaine partie des savanes environnantes forment une province théoriquement autonome. Mais l'absence de capitale et d'union au sein des tribus qui peuplent ce secteur de Kalidhia ne lui ont jamais donné l'occasion de véritablement s'imposer comme puissance économique, politique ou militaire. Cette situation est d'ailleurs favorisée par les deux puissantes provinces qui l'entourent, c'est à dire l'Azghar et l'Anorien, qui pillent ses ressources aussi bien minérales qu'humaines. On estime d'ailleurs que près d'un tiers des Dûnains sont esclaves.

Climat : Tropical à équatorial. Les montagnes du centre de la jungle ont peut être un climat plus tempéré ou montagnard, mais aucun cartographe n'est allé explorer cette zone.

Population : Il s'agit quasiment exclusivement d'humains et plus précisément de Dûnains. Quelques groupes d'elfes auraient été signalés.

Paysage classique : de la savane avec des lions et quelques baobabs ou de la jungle dans ce qui se fait de plus dangereux et de moins accueillant.

Architecture classique : Les dûnains de la savane vivent dans des huttes en terre crue ou en briques. Ceux de la jungle peuvent être nomades ou habiter dans des huttes de bois et parfois dans des grottes à flanc de vallée.

Capitale : Aucune. Les vallées ou régions sont dominées par une ou plusieurs tribus avec un village principal et des hameaux annexes.

- **Administration :** Les différentes tribus se livrent à une guerre fratricide depuis des siècles, il n'existe donc pas d'organisation ou d'administration au sein de cette province. Hormis, les zones régies par des envoyés des provinces d'Azghar ou d'Anorien, qui dominent par la force la région dont ils ont la responsabilité.

Kazad-dur – le Pays nain

Grâce à la poigne de fer des deux dirigeants nains de la dynastie Niklan, le pays nain a conservé une dimension conséquente. Mais il faut aussi ajouter que les monts secs et venteux ou les longues chaînes de hautes montagnes ne sont pas très attrayantes pour les humains d'habitude si expansionnistes.

Climat : Montagnard et parfois carrément froid, les plaines qui bordent l'ouest de la province sont par contre tempérées et très humides avec de nombreux marécages. Les plaines de l'est sont nettement plus sèches et le climat continental y rend la vie particulièrement difficile pour les non-nains (-30°C en hiver et très chaud en été).

Population : les nains représentent environ 50% de la population et les gnomes environ 10%, le reste est surtout composé d'humains et de ½ elfes ou ½ orks. Mais alors que les nains ont la réputation d'avoir un faible taux de reproduction (1 à 2 enfants par famille et encore), on remarquera qu'en réalité la population naine est assez importante et que le Pays nain comprend de nombreuses grandes cités.

Villes importantes : Daïn (Capitale, 350 000 hab.), Durin (160 000 hab.), Nad-Kark-Oz (100 000 hab.), Kad-Imril (65 000 hab.), Her-Kirin (30 000 hab.), Harad-Kin (12 000 hab.), Kank-Ör (10 000 hab.), Kumbalak (4 000 hab.).

Paysage classique : Chaîne de hautes montagnes couvertes d'herbe sèche qui s'intercalent entre des plaines arides. On rencontrera aussi nombre d'étendues au contraire très humides et couvertes de forêts de sapins ou de marécages. Les villes et les

villages sont assez nombreux et chaque famille naine possède au moins 2 ou trois maisons, souvent réparties dans tout le pays nain. Les voies de communications sont très bien entretenues et les larges routes pavées sont rarement bloquées, même dans les cols enneigés.

Architecture classique : Maisons de plein pied en pierre dure, renforcées par des poutres de bois massif voire de métal. Les parties souterraines se limitent à la cave car les nains depuis la grande maladie n'habitent plus sous terre : ils peuvent travailler sous terre, mais pas y habiter. Dans le pays gnome à l'inverse, les maisons peuvent être entièrement troglodytes ou les villages être entièrement souterrains.

Capitale : Daïn

- **Style :** La cité de Daïn est composée de trois parties : la haute ville, qui occupe l'extrémité du promontoire sacré et est protégée d'une muraille imposante, la ville, qui est la partie plus populaire, elle aussi ceinte de murailles et la basse ville, qui est le secteur le plus moderne et est situé à l'extérieur des murs. Les rues sont larges, toutes pavées et munies d'égouts ainsi que d'éclairage. Daïn est un ville rationnelle, optimisée mais aussi très ancienne. Dans la haute ville, dont l'accès n'est pas limité, se trouvent en effet des temples millénaires dont certains possèdent de nombreux niveaux souterrains.

- **Administration :** La ville est dirigée par un conseil, présidé par trois personnes : l'empereur des nains, le grand prêtre de Guérimm et un héros du peuple nain. Elle jouit, comme l'ensemble du pays nain d'une relative autonomie politique et économique. Et à daïn, l'ancienne gloire et la puissance du pays nain se font encore largement sentir. Le poids des clergés sur la haute-ville est omniprésent et des quartiers entiers ne sont voués qu'au culte de guérimm et à l'artisanat.

- **Coutumes locales :**

- **Les hautes forges de Guérimm :** Quand Guérimm marchait encore sur Kalidhia, il décida de faire du promontoire de Daïn une place privilégiée pour ses enfants. Il participa à la construction de la cité qui se développa à la fois en souterrain et à l'air libre. Des forges sacrées et des temples furent érigés dans la haute ville et jamais jusqu'à nos jours leur activité n'a été stoppée. On raconte même que le feu qui brûle dans le fourneau principal est encore celui qui fut allumé par le dieu. Inutile donc de préciser que les objets forgés à ces forges sont tous bénis et faits de meilleurs métaux alchimiques... Mais qu'il est aussi très difficile à des non Kraën de bénéficier de ces produits, sauf si on est prêt à y mettre le prix et si on possède un accès privilégié à ces forges.

- **Le marché de l'or :** Situé à côté du grand temple de Guérimm, ce marché couvert est un lieu uniquement tourné vers le commerce de l'or et autres métaux précieux (un autre marché étant consacré aux gemmes). Un temple de Guérimm, une fonderie spécialisée, des centaines d'artisans et de marchands se côtoient dans une effervescence qui dure toute la journée. Et la nuit, c'est au tour des membres d'une association prendre la place, tous kraën de basse condition. Ce groupe, « les Ramasseurs de poussière dorée » passe la nuit à nettoyer le marché couvert, échoppe par échoppe, ruelle par ruelle, étal par étal, pour collecter la moindre poussière de métal précieux. Poussières qui sont ensuite apportée à la fonderie du marché où le peu d'or qu'elles contiennent est extrait, fondu puis payé aux collecteurs.

Autres villes importantes :

- Durin : seconde ville du Pays nain, Durin est une cité très commerçante et un centre d'échange entre l'ouest de Kalidhia (Asminia, Lamédon, etc.) et l'est (Paléon, Ered—Dur, Nostrie). Elle s'étend de part et d'autre de la vallée de l'Ainkor, ses murailles n'ornant le nord de la ville que de façon anecdotique, Durin est

assez cosmopolite pour une ville naine et compte pas mal d'habitants humains.

- Nad-Kark-Oz : capitale souterraine des gnomes, Nad est la seule ville Kraën qui demeure sous terre. Reliée à de nombreux réseaux de galeries, c'est aussi une entrée vers les immenses réseaux labyrinthiques qui se trouvent au cœur des montagnes.

- Kad-Imril : cité militaire dirigée par le duc Ys Trokan, la vie y est rigoureuse et seuls les soldats, les guerriers nains et les mineurs des alentours aiment à y passer du temps.

- Herd-Kirîn : ville jumelle de Kad-Imril, Herd est la seconde ville garnison du Nord du Pays nain. C'est aussi au sud de cette ville que se trouvent la très secrète vallée des ours, que les nains considèrent comme sacrée.

- Harad-Kin : les nains surnomment cette ville « la cité des coupeurs de bois » et il est vrai que ses plus grosses activités sont le bûcheronnage et le commerce du bois. Les troncs, planches et objets manufacturés sont ensuite descendus vers Durîn puis revendus dans le continent entier.

- Kank-Ôr : située au sud de l'actuel pays nain, cette petite ville est dédiée à l'élevage et à la culture. Très proche des autres villes du Lamédon, la terre y est aussi fertile et les Peaux-vertes aussi rares, ce qui est un cas particulier pour le pays nain.

- Kumbalak : la petite ville n'est plus que l'ombre de ce qu'elle fut jadis : la cité frontalière avec le pays humain. Elle garde de nombreuses traces de ce passé militaire, même si désormais, la plupart des casernes sont vides ou servent d'entrepôts pour le grain et les marchandises à destination des villes montagnardes.

Le Lamédon

Très grande province quasiment plate, les seuls reliefs notables sont les monts de la Lune près de Kithaï dont l'altitude maximale est atteinte par le modeste Mont Berlanguar (1500m). Les terres du Lamédon sont largement fertiles car riches en less et situées dans un climat propice (tempéré à océanique). Les abondantes pluies font de ces immenses plaines (les anciennes « Plaines du levant » des elfes), le grenier à blé de Kalidhia. Et sans le Lamédon, la famine ravagerait périodiquement les 6 provinces adjacentes car seule la Nostrie, située plus à l'Est, possède des terres aussi fertiles.

La limite sud de la province est plus climatique que géopolitique car il s'agit du début des plaines sèches, de la savane ou du désert ouest. La limite à l'est correspond au début du Pays elfe et la frontière nord est marquée par les Marais rouges et les contreforts du pays nain.

Le Lamédon est la province la plus tranquille du monde, la guerre n'y a plus court depuis des siècles et les peaux vertes n'y sont connues que sous la forme de rares 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).

La partie Est de la province depuis les Monts de la lune jusqu'aux terres des elfes est le pays des hobbits. Un lieu où il fait bon vivre et surtout où le bien manger et le bien vivre sont devenus des arts.

Climat : le long des côtes sud-ouest : plutôt méditerranéen, sinon tempéré à tendance océanique. Seul l'intérieur des terres à l'est de Kithaï est un peu moins pluvieux, mais le climat y est encore très doux et les hivers rigoureux sont rares car les pluies venant de l'Ouest pénètrent loin dans les terres (elles sont simplement arrêtées par les montagnes elfes).

Paysage classique : plat, très plat... Avec des petits bois épars et des ruisseaux tranquilles. On y rencontre parfois de petits vallons ou des collines, mais toute la nature y est travaillée de la main de

l'homme (au sens large). Cela ressemble un peu à la Comté de Tolkien, mais un peu seulement car c'est plus grand et moins vert. Vous pouvez aussi voir cela comme un mélange entre la Normandie et la Beauce, mais avec des dimensions tenant plus du Midwest américain car souvent les champs de blé s'étendent à perte de vue.

Population : principalement humaine mais avec une forte présence de hobbit (plus importante que les dirigeants de Kédalion le soupçonnent, mais bon, les hobbits sont moins remuants que des Frémens...).

Villes importantes : Aëgyrian (Capitale, 625 000 hab.), Kithaï (260 000 hab.), Idith (180 000 hab.) Lai de la Plaine (21 000 hab.), Tulle-du-Grand-Fleuve (8 000 hab.).

Architecture classique : Chaumières aux toits de chaume, aux murs faits de colombages de bois, remplis de torchis et de briques (ou de pierres suivant les disponibilités locales). Les habitations ont souvent un étage et sont composées de plusieurs corps de bâtiments (étable, écurie, logement, réserves de grains...). Les petits villages sont organisés autour d'une place centrale avec une enceinte rudimentaire en bois voire pas de mur d'enceinte du tout.

Capitale : Aegyrian.

- **Style** : les toits des habitations à colombages ont des pentes assez faibles et ils sont faits de tuiles sombres, d'autant plus qu'il pleut très fréquemment. Les habitations sont collées entre elles avec des petites cours intérieures sombres, reliées par des couloirs et allées couvertes. Cette ville, la plus importante du monde par la population, ne s'endort jamais, les rues ne désemplissent que rarement et la grande place du marché ne ferme jamais ses portes. A toutes heures du jour ou de la nuit, des chariots chargés y entrent ou en sortent, passant les portes dans un sens ou dans l'autre. D'ailleurs il faut signaler que les murailles Est de la cité ont été rasées et jamais reconstruites et qu'un tiers de la ville date de ces deux derniers siècles. Les rues et avenues sont larges et pavées, par contre les ruelles sont étroites et sombres (Aegyrian est la ville qui compte le plus d'associations de voleurs). La présence des hobbits lui confère heureusement une certaine chaleur et bonhomie. Les pickpockets y sont nettement plus nombreux que les assassins (à l'inverse de Dal-Itmir, où l'on assassine avant de poser les questions...). La cité ne possède qu'une très faible garnison professionnelle, la province est même la seule à ne plus posséder de véritable armée. L'ancienne forteresse centrale est désormais reconvertie en centre administratif où siègent les guildes d'artisans et de commerçants.

- **Administration** : le duc d'Aegyrian (Aymar d'Andradie) n'habite pas dans la province mais à Kédalion en Nostrie, il vient de temps en temps occuper son palais dans la forteresse mais repart aussitôt ses affaires réglées. La ville est donc gouvernée par un conseil de 25 membres, où siègent les responsables des différentes guildes (dont celle de magie), les chefs des temples et les délégués de l'aristocratie locale (dont le représentant du duc). Les décisions sont votées et l'accord du duc n'est que symbolique, Aëgyrian est donc la seule capitale réellement autogérée sans intervention du « prince » local. A noter qu'en +16, le conseil compte 6 hobbits et 2 mages contre 1 seul officier de l'armée impériale.

- **Coutumes locales** :

- **Les marchés nocturnes** : Aëgyrian est une ville qui ne dort jamais, ses grandes places de marché et son marché couvert de deux étages ne ferment jamais leurs portes et les échanges y sont permanents. Ainsi, alors qu'à Thalussa, les signatures de contrats commerciaux se font plutôt dans l'atmosphère surchargée de fumée d'un palais, ici tout se fait sur les places et dans les échoppes, de jour comme de nuit. Mais il faut dire qu'en moyenne, les biens échangés dans cette province ont une valeur commerciale bien inférieure à celle des produits qui circulent en Azghar car il

s'agit plus souvent de céréales et de viandes que d'or et de pierres précieuses.

Autres villes importantes :

- **Khitai** : immense ville construite sur les pentes des monts de la Lune, Khitai est une ville très active mais peu intéressante pour les aventuriers. Ses environs sont riches en fer et en charbon, la main d'œuvre est très abondante et relativement qualifiée. Khitai est donc une grande ville d'artisans et ses outils en fer forgé peuvent être achetés à bas prix dans toute la province. 3 anciennes forges naines sont encore actives dans le centre ville de la cité et la présence de mages spécialisés dans l'alchimie (gilde des hommes de roc) permettent d'y trouver quelques objets rares comme les lunes de Khitai, des boomerangs métalliques dentés.

- **Idith** : le port d'Aegyrian est surtout le point de départ de bateaux cargos et de péniches chargées de grains tandis que le port d'Idith est surtout garni de bateaux de pêche. Un seul gros navire sort de cette catégorie, mais il est malheureusement échoué depuis plus de 300 ans. Il s'agit des restes du dernier vaisseau de guerre nain, « *Guermak-Shermar* » - le Marteau-étincelant, dont la coque pourtant renforcée de métal menace tous les jours de s'effondrer.

- **Lai-de-la-plaine** : construite sur les berges d'un petit lac cristallin, cette ville est considérée comme la capitale des hobbits, mais elle ne possède pas de statut particulier du fait d'un manque évident d'intérêt de la part de l'administration de l'empereur Halibert. C'est d'ailleurs dans cette région que les hobbits ont été remarqués pour la première fois il y a plus de 2000 ans. Leur fort taux de croissance démographique très important fait qu'ils représentent désormais près d'1/3 des habitants de la province et qu'ils deviennent une force avec laquelle il faut compter (chose que personne n'a encore vraiment compris, car les hobbits sont considérés comme une minorité humaine parmi les autres et non comme un peuple spécifique).

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 la population. La Nostrie est surtout célèbre dans Kalidhia à cause de cette ville, le centre du pouvoir des humains, là où siège l'empereur Halibert III, le personnage qui dirige l'ensemble du monde.

Climat : tempéré à océanique.

Population : principalement humaine mais tous les peuples y sont représentés.

Paysage classique : plaines et collines cultivées avec quelques bois de feuillus et des petits villages paisibles construits autour d'une place centrale en terre battue ou le long d'une route.

Villes importantes : Kédalion (Capitale, 500 000 hab.), Arénion (220 000 hab.), Murécat (40 000 hab.), Paladima (6 000 hab.).

Architecture classique : solides maisons en moellon de pierre de taille à toits de chaumes, les bâtiments annexes (granges et écuries) sont fréquemment en bois, carreaux de terre et pisé.

Capitale : Kédalion.

- **Style** : la ville est composée de bâtiments de pierre de taille massive et à toits de tuiles claires (orangées à rouges), les maisons à colombages sont rares, les avenues sont larges et les quartiers sont relativement paisibles, Kédalion est une ville très sécurisée car elle contient de très nombreuses garnisons ainsi que les corps de soldats d'élite de toutes les ambassades ou des temples majeurs de Rondra ou de Paladhim. Seuls le quartier populaire des quartiers étroits devient risqué à la nuit tombée. La haute ville et la citadelle

impériale se trouvent en bord de mer, ils sont séparés du reste de la cité par d'immenses portes fortifiées qui se trouvent sur un petit îlot.

- **Administration** : La cour de Kédalion présente deux facettes, d'un premier abord tout est clair et l'ordre fermement ancré dans les mœurs : l'empereur dirige et décide, le conseil discute et réfléchit aux lois et rédige les édits, tandis que les ministres de l'empereur se chargent de surveiller la bonne application de la politique impériale. Par contre, quand on pénètre un peu plus au sein de cet immense réseau d'ambassadeurs, de nobles, de délégués, de maîtres de guildes, de mages, de haut-prêtres... on voit que la cour de Kédalion n'est pas plus simple qu'ailleurs et qu'elle n'a rien à envier aux paniers de crabes des autres capitales. Les deux conseillers de l'empereur Halibert sont Jean Turguel de Paladhim, un noble prêtre de Paladhim (frère de l'épée) et le dirigeant de la cour des Mages-gris : Charles de Galmond, lui aussi humain de haute noblesse.

- Coutumes locales :

- **Les marionnettes de Kédalion** : Si la cité est très connue pour être le cœur de l'empire, elle est aussi très célèbre pour ses nombreux marionnettistes qui parcourent les rues ou qui oeuvrent sur les places ou lors des bals. Plusieurs groupes réputés parcourent même le continent en montrant à tous leur savoir-faire. Certains y voient un moyen détourné de faire passer des messages à caractère religieux ou des idéologies, on pourra par exemple citer « la saynète du gentil paysan » qui montre qu'il vaut mieux cultiver son jardin que de partir chasser les dragons ou « les malheurs de Tobias » où un marchand en voyage est persécuté par un groupe de fées grimaçantes.

Autres villes importantes :

- **Arénion** : deuxième port de la province, Arénion est une cité importante et très commerçante. Son climat fort agréable, ni trop froid, ni trop chaud, ni trop sec, ni trop humide, en fait la demeure de nombre de riches marchands et de nobles sur leurs vieux jours.

- **Murécat** : petite ville secondaire de Nostrie, Murécat est surtout célèbre pour sa garnison de Gardes d'acier. En effet, la ville est nettement centrée sur les travaux de la forge et autour de son Académie militaire, où les troupes d'élites de la province reçoivent de nombreux éléments essentiels de leur formation, notamment en ce qui concerne l'équitation.

- **Paladima** : petite cité construite de toutes pièces par les humains il y a moins de 500 ans, Paladima possède une place centrale où tous les dieux humains possèdent un petit temple. Le plan général de la ville est lui-aussi très particulier car les rues sont toutes à angles droits, ce qui est fort rare pour Kalidhia.

Le Paléon

Le Paléon est une province très contrastée aussi bien au niveau des paysages qu'au niveau des modes de vie. Les habitants de sa capitale sont sophistiqués à l'extrême tandis que les paléoniens des montagnes comptent presque autant de barbares et de sauvages que la province d'Ered-Dur.

Climat : Dans la plaine de l'est de la province, le climat est continental à l'image du pays nain tout proche. Le climat peut aussi être véritablement étouffant en été. Les marais et l'ensemble des plaines de la partie orientale de la province sont par contre très humides et durant certains mois, ils sont baignés en permanence d'une épaisse couche de brouillard. Il ne faut pas oublier non plus, le climat montagnard très présent car cette province possède les plus hautes montagnes du monde.

Population : les humains sont la population dominante de la province (75%) et de très nombreux peuples ou tribus humaines sont encore présentes dans le secteur qui vit leur arrivée il y a

quelques millénaires. On peut ainsi rencontrer en Paléon de nombreux Eréniens, Inuits, mais aussi des Archéens et même quelques groupes ethniques plus rares comme les Hunénés qui furent proches des Targiens ou les Scandins, une minorité ethnique très liée à Euréyde le dieu de l'artisanat humain. La province compte aussi une importante proportion de nains (un peu plus de 15%) tandis que les elfes et ½ elfes y sont plutôt rares (moins de 5%). Les demis-orks sont relativement abondants (environ 5%) et sont plutôt bien intégrés et tolérés.

Villes importantes : Dal-Itmir (Capitale, 210 000 hab.), Calvanta (80 000 hab.), Ismaï (25 000 hab.), Ulimard (6 000 hab.) + ruines de Shal-Idmir (250 habitants ?).

Paysage classique : Grandes plaines s'étendant à perte de vue ou côtoyant des pics enneigés, ou bien, montagnes et hautes montagnes couvertes de forêts de conifères.

Architecture classique : Les maisons du Paléon sont souvent entièrement construites en pierre de taille sciées ou taillées avec des toits à pente forte couverts d'ardoises ou de lattes de bois. Les habitations troglodytes sont aussi très nombreuses.

Capitale : Dal-Itmir

- **Style :** La cité se construit en terrasse de part et d'autres d'une crête rocheuse. Dans sa partie supérieure aplanie, des grandes places côtoient d'immenses palais et des temples, habitations ou refuges souterrains. Sur les terrasses intermédiaires, les maisons sont très anciennes, de petite taille et serrées les unes contre les autres tandis que de part et d'autres des rares grandes avenues qui portent le nom de rampes serpentent des centaines de petites ruelles généralement sombres. La butte elle-même est truffée de galeries de souterrains dont certains servent de cave, de cellier ou de nécropole. Les légendes racontent que le monde souterrain de Dal-Itmir est plus étendu que la ville elle-même et qu'il s'enfonce en dessous de la montagne ainsi qu'au plus profond du sous-sol.

- **Administration :** La ville est gouvernée par un conseil de nobles issus des plus anciennes familles humaines de Kalidhia, ce conseil est présidé et dirigé par le prince de la ville, qui à l'époque de jeu est le Prince Gestar de Dal. Ce vieil homme intelligent et calculateur à la particularité d'être un mage reconnu et réputé, ce qui lui cause quelques problèmes dans ses relations avec l'empereur et Kédalion, mais qui à Dal-Itmir est très bien accepté.

- **Coutumes locales :**

- **Les souterrains de Dal-Itmir :** tous les habitants de la cité ont un jour tenté l'aventure d'aller explorer une partie des souterrains de la ville. Il faut dire qu'il existe des milliers d'accès aux sous-sols de la ville et parfois certaines portes donnant sur la rue sont tout simplement des accès à peine dissimulés ou surveillés. Pour les enfants, l'exploration consiste généralement juste à aller un peu sous terre, de visiter une ou deux caves et de remonter rapidement après s'être fait un peu peur. Pour les adolescents, le jeu est un peu plus sérieux et il consiste à s'aventurer de plus en plus profondément pour mesurer son courage (ou sa bêtise), la rencontre d'un mort vivant errant ou d'une patrouille de gardes de cristal mettant en général fin à l'expédition. Enfin, pour les adultes et les aventuriers, la visite des souterrains est souvent synonyme de curiosité ou de cupidité, car il est connu que les niveaux les plus profonds regorgent de tombes anciennes et de trésors divers.

- **Le culte de la magie profane :** La ville de Dal-Itmir et la province de Paléon sont les berceaux de la magie profane et les mages y sont très bien tolérés. La capitale compte deux assemblées de magie et avant la révolte des Paladins contre la tyrannie des Princes-Sorciers, la cité et ses mages dirigeaient l'ensemble des provinces humaines. Les habitants de Dal-Itmir ont conservé de cette époque une profonde crainte mais aussi un certain respect envers les mages et ceux-ci peuvent pratiquer leur art sans qu'on leur pose trop de question ou de problèmes.

- **Les détrousseurs des mille-escaliers :** Dans les bas-quartiers et dans les rampes de la cité, de petits groupes détrousseurs spécialisés ont développé toute une panoplie de techniques spécifiques. En effet, ils utilisent les nombreuses pentes ou escaliers pour mieux dévaliser leurs victimes, les faisant tomber puis glisser ou rouler le long des pans inclinés ou lâchant sur eux des barils du haut des escaliers pour ensuite dévaliser les personnes assommées par la dégringolade.

Autres villes importantes :

- **Calvanta :** port tempéré de la côte est de Kalidhia, Calvanta est la seule cité importante du Paléon à être au bord du grand océan. Elle est donc un lieu privilégié d'échanges avec Kédalion. C'est une ville quasiment exclusivement peuplée d'humains et de métis (1/2 elfes et ½ orks) où les minorités ethniques humaines très présentes et organisées en quartiers ou regroupées autour d'une rue, d'une place, etc. Cela donne à la ville un aspect de mosaïque qui peut être très déroutant pour les étrangers d'autant plus que suivant les groupes ethniques, le territoire d'une minorité peut correspondre à ¼ de la ville ou au contraire à seulement 2-3 maisons de part et d'autres d'une petite fontaine.

- **Ismaï :** cette ville montagnarde a longtemps été la tête de pont du Pays humain vers le nord. Suivant les auteurs, Ismaï aurait été bâtie par les elfes, les humains ou même par les orks. Mais il est surtout probable qu'il s'agit en réalité d'un simple poste frontière, devenu garnison et village puis petite ville. Et bloquée entre sa muraille et ses falaises, la cité n'a pas vraiment de possibilités pour se développer plus.

- **Ulimard :** ce village de pêcheurs du nord du Paléon et plutôt connu pour sa spécialité : la chasse à la baleine. En effet, les petits hommes trapus de l'ancien peuple des Ulimar, qui ont donné leur nom à la ville, sont les seuls de Kalidhia à avoir développé cette pêche. Ils sont aussi les seuls à accepter de prendre le risque d'aller chasser la baleine à bord de petites embarcations mixtes, voiles et rames et à s'aventurer avec ces petites embarcations parfois très loin au large.

- **Shal-Idmir (ruines) :** il s'agit des ruines de la première ville fondée par les humains après leur arrivée par bateaux. La cité, immense fut construite à l'aide des dieux dans le cœur d'un méandre du fleuve qui serpente paresseusement dans la plaine orientale du Paléon. La cité fut attaquée par les peaux vertes ce qui déclencha l'entrée en guerre des humains aux côtés des elfes. Puis, la plaine humide devenant de plus en plus marécageuse, les restes de la cité furent abandonnés au profit des terres nouvellement obtenues (avec la construction de Dal-Itmir).

Les archipels :

L'archipel du crâne

Composé d'une centaine de petits îlots regroupés autour d'une poignée de grosses îles, l'archipel d'un crâne est un lieu à la fois idyllique et terrifiant. En effet, quand le temps et la nature sont cléments, les plages de sable fin, l'eau turquoise et la chaleur ambiante font des rivages et des nombreuses criques des lieux quasiment paradisiaques. Mais, les ouragans, les raz des marées, les tremblements de terre et les éruptions volcaniques qui ravagent régulièrement la province la rendent en réalité très difficilement habitable. Il n'est par rare de voir le paradis se transformer en enfer et aussi bien les nains comme les elfes ont cédé leur place sur cet archipel...

Climat : Très variable, l'archipel de crâne est célèbre par son alternance de période clame, chaude et d'ouragans ou de catastrophe naturelle quelconque. Au final, il s'agit certainement de la province la plus inhospitalière de tout Kalidhia (avec l'Ered-Dur).

Population : Initialement occupée par les nains, puis par les elfes, l'archipel a souvent été vidé de ses habitants, soit à cause d'une catastrophe naturelle plus importante que les autres, soit par lassitude des habitants, qui préfèrent quitter les lieux plutôt que devoir tout reconstruire à chaque génération. Les nains s'y sont installés brièvement vers -8500, laissant rapidement leur place aux elfes qui s'y installèrent à plusieurs reprises. Vers -7000 tout d'abord avec la construction du port d'Alaëmion dans l'archipel de Vaialuka. Puis après la destruction de celui-ci, vers -5300 avec la colonisation des archipels Vaialapu et Tapuna, mais tous ces villages furent détruits par un raz de marée. Et enfin, en -3440, les elfes tentèrent une dernière fois de s'installer sur l'archipel et construisirent une grande ville (Elënevë) sur l'île principale d'Ulunëvë, ville qui fut quasiment détruite 50 ans plus tard par une éruption du volcan proche.

Mais il y a environ 2000 ans, divers groupes humains commencèrent à en coloniser les rivages, puis s'installèrent définitivement. L'un de ces groupes, connu sous le nom de Targien est devenu le groupe dominant et a peu à peu instauré ses traditions dans la province. Physiquement, les targiens sont des humains à la peau claire et aux cheveux roux ou blonds, à la façon nordique, atteignant fréquemment les 2 mètres de haut. Mais leur peau est souvent tannée par le soleil et leurs visages sont marqués de rides profondes, à la fois de joie mais aussi de tristesse et de douleur. Car si la tenue traditionnelle des targiens est proche de celle des poly-nésiens, avec colliers à fleurs, bracelets de coquillages et tout à tout. Leur nom (Targien) leur vient de la seule coutume que ce peuple a conservée de son passé hors de l'archipel, c'est à dire le port à la ceinture d'un petit bouclier rond, très ouvragé, signe de richesse ou de prestige.

On peut aussi signaler la présence d'une petite colonie d'elfes gris sur une île de l'Ouest de l'archipel (Nimo-Läasi) qui est la dernière communauté purement elfique de la province. Et on terminera en citant les quelques Dünains ou postes avancés amazonne qui se trouvent dans les îles montagneuses ou couvertes de jungle.

Villes importantes : Andelot (Capitale, 45 000 hab.).

Paysage classique : Montagneux avec beaucoup de relief et peu de traces d'occupation humaine. La présence de nombreuses cascades, de volcans fait penser aux îles antillaises ou d'Océanie (Tahiti, Hawaï...). De nombreuses îles ont des flancs découpés, bordés de récifs parfois entaillés de petites criques dont le sable blanc et l'eau turquoise offre un contraste saisissant avec les côtes sauvages proches.

Architecture classique : Comme les habitations sont fréquemment détruites par les catastrophes naturelles, les habitants de l'archipel du crâne ont opté pour des constructions légères en bois, au toit de feuilles ou de lattes de bois. On peut aussi trouver de nombreuses maisons troglodytes qui servent de refuge en cas de cyclone.

Capitale : Andelot (souvent nommée Anlo par les locaux).

- **Style :** Située au bord d'une grande crique, Andelot est une cité ancienne, construite par les elfes il y a plus de 5 000 ans. A moitié troglodyte, Andelot compte de très nombreux souterrains et le palais du dirigeant de la province est quasiment entièrement construit dans le flanc du volcan éteint Méarakatu. Environ la moitié des bâtiments de la cité sont de simples constructions en bois et à toit de paille de palmier, les autres sont massives et faites de très gros blocs de basalte noir ou de calcaire dur très blanc. La plupart des murs des maisons sont peints de fresques de couleurs vives montrant les affinités religieuses ou la profession de ses occupants.

On ne peut pas parler d'Andelot sans décrire rapidement l'entrée du palais royal, dans les hauts de la cité. Il s'agit en effet d'une immense tête de dragon « fossilisée », dont la bouche entrebâillée sert de seuil au palais. Ce crâne, qui a donné son nom à

l'archipel tout entier est celui d'un ancien dragon (Méarakatu) respectueusement honoré tous les ans par les habitants lors d'une grande fête (voir coutume locale).

- **Administration :** la cité est dirigée par un noble, descendant de la lignée royale locale (désormais affiliée à la couronne d'Halibert, l'empereur de Kédalion), mais il ne possède pas le pouvoir à lui seul car il doit le partager avec deux haut-prêtres des éléments, de deux cultes différents et de façon générale, le roi d'Andelot doit se plier aux décisions du conseil formé par les quatre haut-prêtres élémentaux de l'île. En +16, le « roi » d'Andelot se nomme Rahi Ténémaru, et pour les quatre ans qui suivent, ses conseillers temporaires sont les prêtres de Klidiath (l'élément du feu) et d'An-Traa (l'élément de l'eau).

- **Coutumes locales :**

- **La fête de Méarakatu :** plus grande fête de l'archipel par le nombre de participants, elle a lieu tous les ans à la fin de la saison chaude, quand les premiers ouragans s'annoncent. Sensée apporter la protection du grand dragon Méarakatu sur la ville et ses habitants, la fête comprend de nombreuses compétitions maritimes, de natation et d'escalade. C'est aussi le moment privilégié pour les mariages sur l'archipel.

- **Le champion des éléments :** tous les 10 ans, un champion est désigné parmi les jeunes et valeureux athlètes de l'archipel, provenant généralement de la communauté targienne d'une des petites îles de l'archipel. Après une semaine de prières et de mise en conditions rituelles, les candidats s'affrontent via des épreuves terriblement dangereuses où les morts ne sont pas rares. Destinées à montrer que le champion est béni de tous les éléments, les épreuves sont relativement variées que seuls des athlètes hors normes peuvent espérer remporter. Citons les 4 épreuves reines : le plongeon de haut vol depuis une haute falaise (et au milieu des récifs), le marathon sur les crêtes de 5 volcans (dont au moins 2 sont en éruption permanente), le parcours de natation entre 5 îles dans une mer infestée de requins, l'escalade du flanc nord du Méarakatu suivie de l'avancée dans ses entrailles.

- **La chasse au requin noir :** à la fin de chaque été, un grand banc de requin migre d'est en ouest dans l'archipel. Au sein de ce grand banc, il arrive qu'il y ait de grands requins noirs, et même des requins géants. De grandes battues sont alors organisées et menées par des prêtres d'An-traa, des centaines de pirogues sillonnent alors l'archipel pour chasser ces requins dévoreurs d'hommes.

L'Archipel des volcans

Immense groupe d'îles dont il est presque impossible de donner le nombre, l'archipel est aussi connu pour être le haut lieu de la piraterie de Kalidhia. Les très nombreux volcans actifs et les divers monstres qui habitent sur certaines îles n'améliorent pas la réputation des lieux.

Climat : Chaud et de type soit tropical, soit méditerranéen suivant la quantité d'eau apportée par les vents.

Population : Très mixte, les îles comptent bon nombre, d'elfes, de nains et de hobbits. De la même façon, les métis et les représentant de minorité humains sont plutôt bien représentés et intégrés. L'archipel des volcans compte aussi les trois-quarts de la minorité humaine Zélout de Kalidhia.

Villes importantes : Urn (Capitale, 85 000 hab.), Rùn (75 000 hab.).

Paysage classique : des petites îles montagneuses, coiffées par un volcan crachant de la fumée, entourées d'une mer agitée peuplée de requins.

Architecture classique : les maisons de l'archipel sont aussi variées que ses habitants, dans les villes tous les styles peuvent se côtoyer. Les maisons de pierres massives à étages sont parfois accolées à des maisons à pans de bois décorées de façon elfiques ou même à des chalets faits de rondins de bois peints ou à une vieille carriole Zélout sans roue.

Capitale : Urn

- **Style :** la capitale de l'archipel s'est développée en deux temps autour d'une baie calme et profonde, parfaite pour le mouillage des bateaux. La partie ancienne de la ville est accolée au port et composée de quartiers très serrés, aux rues minuscules mis à part les rares avenues sans angles droits. La partie plus récente de la ville a conquis les abords latéraux de la baie et les flancs des monts qui la borde. Dans ces secteurs, les rues empierrées sont plus larges et les habitations plus spacieuses. La noblesse et les riches habitants logent dans de grandes villas sur les hauteurs tandis que les ouvriers, les délinquants et les miséreux habitent les uns sur les autres dans les quartiers sordides de la basse ville.

- **Administration :** le dirigeant de la cité, Donatien Rùn, est une des plus grandes fortunes du monde. Il possède une réputation presque sans tâche et est considéré comme l'un des plus habiles politiciens et diplomate de Kalidhia. La ville est par ailleurs gérée par un conseil de 9 personnes dont personne ne connaît l'identité, mis à part de quelques membres inévitables. Le commerce dans la cité est florissant car tout est légal et peut être vendu à condition de verser un pourcentage (qui dépend du produit) aux autorités de la ville. De la même façon, la loi y est très souple et les mauvaises langues racontent qu'un nécromancien pourrait se promener ouvertement dans la ville sans se voir arrêté.

- Coutumes locales :

- **Le marché couvert :** ce marché est connu dans tout Kalidhia via l'expression « comme sur les étals du marché couvert d'Urn ». Il est sans doute le plus diversifié de Kalidhia et un des plus intéressants, même si ses prix sont très peu raisonnables. La tenue et la protection à l'intérieur du marché couvert sont assurées par un clan Zélout, les Odrigo. Par contre, on raconte aussi que dès que l'acheteur se retrouve dans la rue, plus personne ne le protège, d'où un second dicton « aussi risqué qu'un achat au marché couvert d'Urn ».

Autres villes importantes :

- Rùn : ville jumelle d'Urn, Rùn possède une organisation très proche. Son quartier marchand très étendu occupe tout le centre de la ville et les abords du port où mouillent de nombreux bateaux sans pavillons. Rùn a en effet la réputation d'être la ville préférée des pirates et il est vrai que sa grande auberge, « le perroquet borgne », est un bouge surpeuplé qui vaut largement ce que colportent les pires histoires de loups des mers.

L'Archipel du Sud

L'archipel du sud est désormais une énigme pour bien des habitants de Kalidhia. En effet, depuis que les amazones ont colonisé ces îles pour en faire leur pays, il est devenu très difficile de s'y aventurer. Et mis à part quelques curieux suicidaires, il est très facile de comprendre cette prudence.

Climat : tropical à équatorial, de nombreuses îles de l'archipel sont couvertes de jungles. A la différence de l'archipel du crâne, les cyclones, les raz de marées et les tremblements de terre y sont peu fréquents.

Population : quasiment uniquement peuplé de femmes guerrières, les amazones, la densité de population est assez faible.

Villes importantes : Bakulla (Capitale, 10 000 ? hab.).

Paysage classique : des chapelets d'îles couvertes de végétation, aux plages de sables ou avec des petites criques assez secrètes.

Architecture classique : seule la forteresse de Bakulla est bien connue, c'est une immense forteresse capable d'accueillir plusieurs milliers de personnes. Son donjon et ses tours font de nombreux étages et sa pierre massive, noire comme la mort rappelle à tous que la citadelle fut construite par un prince-sorcier. Par ailleurs, quelques bases secondaires amazones en partie ou totalement troglodytes auraient été repérées sur d'autres îles.

Capitale : Bakulla

- **Style :** Bakulla est plus une forteresse étendue qu'une ville à proprement parler. Ses murs noirs sont épais et réputés imprenables. Un peu en retrait s'ouvre une petite baie qui abrite un port.

- **Administration :** Les amazones sont dirigées par une Reine, Kyphone, que l'on dit grande magicienne. Elles ne reconnaissent pas le pouvoir de l'empereur Halibert et ne font donc pas partie de son empire.

- Coutumes locales :

- **Le culte de Khamala :** cette déesse mineure n'est adorée que par les amazones. Elle prône la supériorité des femmes sur les hommes et une vie martiale tournée quasiment uniquement vers le respect de la hiérarchie militaire et la pratique des armes.

Autres villes importantes :

- Ysh : il ne reste plus rien de visible de la citadelle jumelle de Bakulla, engloutie par les flots au cours de la guerre fratricide à laquelle se sont livrées les deux derniers Princes-Sorciers de Kalidhia. Celle-ci gît désormais à plusieurs dizaines de mètres sous l'eau, en partie ruinée et disloquée.

L'Archipel du Nord (Hystanoï)

Depuis l'échec de la tentative d'invasion des forces armées de Kalidhia en -225, l'archipel du Nord n'a plus de relations avec le reste du monde. Aucun hystanien ou presque, mis à part peut être une poignée de mercenaires ne fréquente le continent.

Climat : froid et montagneux ?

Population : tout ce que les habitants de Kalidhia savent de cet archipel est qu'il est peuplé de petits humains d'aspect proche des Inuits (c'est à dire avec des yeux bridés et une peau dorée) : les hystaniens. Et que ceux-ci adorent des divinités élémentaires peu répandues comme celle du vide ou celle du fer.

Villes importantes : Miyako (Capitale, population estimée à 50 000 hab.), Ayéda (?), Sazéka (5 000 hab.).

Paysage classique : ?

Architecture classique : ?

Capitale : Miyako : pas d'informations connues à son sujet.

Autres villes importantes :

- Ayéda : pas d'informations connues à son sujet.

- Sazéga : cette petite ville, perdue entre l'archipel et Kalidhia reçoit parfois la visite de quelques navires marchands qui osent braver l'interdiction de l'empereur de nouer tout contact avec Hystanoï. Les hystaniens de Sazéga semblent semblables à ce qu'en disent les légendes, mais il sont peu communicatifs et limitent les échanges au strict minimum.