



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Fading suns > Aides de jeu > Contrées des Mondes
Connus > Guide de Pandémonium > **Un historique revisité de Pandémonium**



Un historique revisité de Pandémonium

jeudi 10 novembre 2011, par [Nemios](#)

Explorant plus en avant les contrées de Xaltius B64, Gilgar découvrit les propriétés aurifères du **pygmalium**, métal utilisé pour la fabrication des composants les plus essentiels des intelligences artificielles. Expérimentant les théories systémiques et cybernétiques, Gilgar supposa que le pygmalium à l'état naturel servait sur cette planète de « circuit imprimé géant » à l'anima de la planète. A travers une série d'expériences audacieuses, Gilgar confirma ses hypothèses et coupla un dérivateur informatique sur le système nerveux de la planète, récupérant de précieuses informations sur cette dernière.

Utilisant les savoirs alchimiques de Doramos, les considérations astrophysiques de l'institut Gilgar et les informations récupérées depuis la « mémoire » de la planète, Gilgar put alors entreprendre la terraformation de la planète.



L'ère républicaine - Naissance de Grange

Achetant de grandes parcelles de terres arides, Gilgar mena plusieurs excavations, transformant lentement mais sûrement la planète. Financés par **la Maison Dextrite**, Gilgar et sa famille installèrent un système de terraformation certes performant, mais incapable d'expliquer à lui seul les changements radicaux appliqués à la planète. Car pour cela, Dorkas Gilgar dut obtenir... la coopération de la planète-même. Si les écrits de Doramos lui permettaient de raffiner la quintessence de la planète en vue de parvenir à des états alchimiques très évolués, une partie des écrits était bien trop

hermétique, même pour un érudit comme Gilgar, d'autant que l'impatience le rongait. Le savant-alchimiste entra donc directement les formules alchimiques dans l'IA de la planète, assorties de multiples mots de passe et tâches préprogrammées. Les résultats stupéfièrent la communauté scientifique d'alors - mais Gilgar se garda bien de révéler ses secrets.

La Maison Dextrite, comme convenu, prit le contrôle de la planète, établissant de solides accords avec AgriCorp, alors son associée sur Leminkainen, autre grenier à blé de la Seconde République. Obtenant du Sénat certains privilèges, elles furent cependant la proie d'un complot visant à les déstabiliser sur Xaltius B64, désormais rebaptisée **Grange**. L'influence grandissante du tandem Dextrite/AgriCorp, s'élançant déjà dans les bras l'une de l'autre dans un espoir de fusion qui aurait fait passer Monsanto Biotech pour des amateurs, inquiétait grandement certaines factions du Sénat, qui craignaient alors de se retrouver otages des corporations détenant de fait les principales sources de nourriture et de médicaments de la Seconde République. Passant un accord avec les Gilgar, les conjurés leur promirent un partage équitable de la planète. Utilisant les installations informatiques branchées sur la planète, les Gilgar fournirent au Sénat les informations nécessaires à la chute de Dextrite Inc. et d'AgriCorp sur Grange. De scandales en procès coûteux, les deux mégacorporations durent fermer leurs comptoirs planétaires. Le Sénat, de son côté, récupéra dans la foulée les techniques agricoles et médicales développées par les deux associées en dédommagement des frais de justice.

Sur ces restes théoriques naquirent **l'École de Préparation à la Production Agricole (EPPA)** et

Le Centre de Recherche et d'Observation des Maladies Agricoles (CROMA), destinés à éradiquer définitivement la menace Dextrite/AgriCorp. Se déployant sur des secteurs précis, les deux institutions n'eurent pas conscience de l'espionnage constant des Gilgar via **le Réseau Grange**, un groupe d'informaticiens chevronnés utilisant le système informatique de Gilgar. Les applications pratiques développées atterrirent alors directement dans les bases de données des Gilgar. Alors que Grange s'orientait résolument vers l'agriculture, les mentalités se tournèrent vers le communautarisme, laissant présager une orientation politique conservatrice, voire réactionnaire.

Le nouvel âge féodal - Luites intestines

L'Église en profita pour gagner les campagnes, évangélisant à tour de bras. Lorsque la chute de la Seconde République parut inévitable, l'EPPA et le CROMA, persuadés de tenir un monopole essentiel, fermèrent le Portail de Saut. Encore imprégnées des idéaux républicains, quoique fortement teintés de valeurs commerciales, les deux organisations tentèrent de prendre le contrôle du Sénat Planétaire. Cependant, **la toute nouvelle Maison Gilgar** ainsi que l'Église s'étaient d'ores et déjà entendues entre elles pour contrecarrer toute poussée républicaine. Les Gilgar dévoilèrent alors leur arsenal agricole volé à l'EPPA et au CROMA tandis que l'Église lançait des hordes de paysans fanatiques sur les laboratoires prétendument impies des deux organisations.

Le CROMA céda rapidement et les médecins biologistes se dispersèrent, rejoignant diverses factions. Seule l'EPPA résista, incapable de concevoir que ses génomes aient pu être volés. Organisant une purge sévère, elle rallia plusieurs organisations agricoles, promettant un approvisionnement constant en engrais et autres produits agricoles. Préparant une contre-attaque, l'EPPA et ses alliés rencontrèrent les tirailleurs de la Maison Gilgar et les miliciens de l'Église aux alentours de Tri Fenzil, dans une confrontation sanglante. Bien que dépourvus d'armes puissantes,

l'EPPA et ses alliés menèrent une rude bataille mais durent se réfugier dans les montagnes, contraints de poursuivre le conflit par le biais de la guérilla.

Durant cette guerre d'usure, les relations entre les Gilgar et l'Église finirent par se dégrader, face au refus des Gilgar de laisser l'accès à leur nodules de terraformation, leur supériorité affichée et le coup d'avance qu'ils semblaient toujours avoir sur leurs ennemis. L'Église en prit ombrage et fustigea cette attitude. **L'Ordre de Saint Fezushan** en particulier se montra le plus véhément quant à la décision des Gilgar de conserver pour eux leur technologie. Les membres de l'Ordre, des mages primitifs, héritiers d'anciennes tribus animistes, pratiquaient en secret **le Gjarti** et avaient conscience de manipulations importantes dans l'œuf de la planète. Lorsqu'ils comprirent que les montagnes recelaient des installations permettant d'implanter au cœur de la planète des messages subliminaux, ils lancèrent une croisade, **appelée Croisade des Animaux**. Utilisant un mélange d'antinomie et de rituels gjartis, ils transformèrent les âmes des morts de la Bataille de Tri Fenzil en animaux cauchemardesques liés à Grange, **les Ravageurs**.

Insectes fantomatiques, les Ravageurs libérèrent leur « Mère », l'œuf de la planète, des manigances des Gilgar, éradiquant les informaticiens en place auprès du Réseau Grange et interdisant tout accès. Les Gilgar, dans l'impossibilité d'utiliser leur outil d'information, firent une trêve avec l'EPPA, avant de se retourner contre l'Église et de la soumettre. Ralliant les différentes familles nobles de la planète, ils orientèrent leur politique sur les préoccupations agricoles et mirent en place une fédération mêlant principes féodaux comme républicains. Les anciens dirigeants de l'EPPA établirent des lignées nobles et la Fédération, face à l'exode urbain vers les campagnes, perdit peu à peu sa raison d'être : Grange devenait chaque jour, inexorablement, un peu plus féodale.

Iver rouvre ses portes - Un nouvel

ordre planétaire

Cependant, l'annonce de l'arrivée sur la planète **d'une mission diplomatique en provenance d'Iver** chamboula la donne politique. Habitué à vivre isolés, les seigneurs de Grange reçurent les Ivérites avec méfiance. Face à la menace que représentaient pour leur peuple la diffusion d'idées républicaines, ils firent abattre le vaisseau des émissaires d'Iver, pourtant venus pacifiquement sur Grange pour demander une aide alimentaire, suite à une épidémie de Peste Verte sur Iver.

L'appareil, fortement endommagé, s'écrasa au pôle sud, à l'endroit appelé depuis « **la Fouille** » par les Fouinards. Les Ivérites avaient en effet emmené à bord beaucoup de matériel technologique en vue de l'échanger contre de la nourriture sur Grange. Avant le crash, les passagers du vaisseau parvinrent à éviter la mort en sautant à bord de la capsule de sauvetage - à son bord :

- L'ambassadeur d'Iver, **le Comte Karolus Lippe**,
- Son pilote personnel, **Angelo Crackburn**,
- Son garde du corps, **Goracius Altieri**, un ancien truand véreux.

Une fois sur Grange, le trio ivérite jura la mort de la noblesse qui avait condamné leur planète à mourir de faim et détruit l'un des derniers vaisseaux ivérites opérationnels. Jugeant plus prudent de se fondre dans la population, ils formèrent peu à peu une société secrète baptisée **les Gardiens d'Iver**, forts de leurs idéaux républicains. Noyautant divers milieux, les Gardiens établirent une organisation très codifiée, créant une méritocratie se renouvelant par cooptation. Leur chef, désigné par le précédent, prit **le titre de Graaf**, le titre de Karolus dans sa langue natale. Étendant leur influence, les Gardiens nouèrent des contacts avec des groupuscules marchands et les restes de l'Église. Bernant les deux factions, ils les poussèrent à déclarer l'indépendance au nom de l'ancienne école républicaine, l'EPPA.

La Ligue de l'ancienne EPPA (ou **Oldeppa**, d'après un antique terme anglais de la Teyr) vit le jour, dirigée d'une main de fer par le Premier

Président de la Ligue, **Lizurian Elgatos**, un psychomancien héritier des techniques de l'Institut Phavien. Assemblant quelques commandos psychomanciens, Lizurian prit de nombreux territoires avant d'être terrassé par l'âge. A sa mort, la noblesse de Grange poussa à l'unanimité un soupir de soulagement. Le fils de Lizurian, **Nicolémus**, prit la tête de la Ligue, mais négocia bien vite une trêve puis la paix, invitant la noblesse à rejoindre le Sénat Planétaire. Nicolémus réussit ainsi à réaliser le rêve de son père : unir la planète sous l'égide de la Ligue d'Oldeppa.

Face à la Ligue d'Oldeppa - La noblesse se rebiffe

Aux premiers temps de la mainmise de la Ligue, les Gilgar se firent discrets. Mais lorsque d'autres Maisons nobles se firent élire au Sénat, les Gilgar nouèrent des alliances avec celles-ci. Leurs principaux alliés étaient alors :

- **Les Hal Fuffir**, faction la plus puissante du Sénat, riches propriétaires fonciers ;
- **Les Aliena'ar**, alors schadjens (marieurs) de toutes les familles nobles de la planète.

Les liens de ces trois familles provenaient des immenses intérêts économiques touchant au domaine agricole. Toutes trois avaient établi un cartel agricole qui mit bientôt le Sénat à genoux, forçant ce dernier à déclarer certains territoires indépendants de la Ligue d'Oldeppa - à commencer par les territoires liés aux machines de terraformation, les Gilgar étant toujours forts d'une partie du savoir de Dorkas. L'Église, véritable marionnette de la noblesse, approuva pleinement le nouveau partage de la planète.

De Grange à Pandémonium - De guerre en guerre

Cependant, vinrent bientôt les premiers problèmes avec les machines de terraformation... Les

géno-serrures montées sur les machines, quelque peu usées, ne reconnurent plus certains membres de la famille Gilgar. **La Guerre du Sang** commença alors, empoisonnant les nuits des Gilgar. Ceux dont le sang n'étaient pas assez pur - comprendre : qui ne permettait plus d'activer les serrures - étaient soupçonnés d'être issus de relations adultérines, ce que le machisme grangien ne pouvait en aucun cas accepter. Les femmes (tout comme les terres, le bétail ou tout autre objet) étaient considérées comme la propriété des hommes.

Des mœurs aussi barbares valurent aux Gilgar l'inimitié des autres familles, qui s'éloignèrent pendant que les Gilgar persistaient dans leur obstination à redevenir une « lignée pure ». Seuls les Aliena'ar, dont les compétences dans le domaine génétique permettaient de comprendre que cette lubie reposait sur la conservation d'un pouvoir majeur (mais sans comprendre pleinement qu'il s'agissait de celui des machines de terraformation) continuèrent à entretenir des relations cordiales avec les Gilgar, les conseillant même sur leur politique de mariages internes afin de garder leur famille pure sans risquer la consanguinité, allant jusqu'à leur fournir des mères porteuses et des épouses « génétiquement acceptables ». Par la suite, lorsque les Juandaastas redécouvrirent la

planète, ouvrant Grange au restant des Mondes Connus, les Aliena'ar s'allièrent avec les nouveaux venus contre les Hal Fuffir et les Gilgar, forcés de coopérer face à l'invasion étrangère. Mais les Gilgar furent de nouveau trahis lorsque soudainement les Hal Fuffir « retrouvèrent » leurs cousins al-malik et leur offrirent la planète sur un plateau. La Maison Gilgar mena alors une guerre commerciale sans pitié face aux al-Malik, vendant ses produits agricoles au plus bas, sans en démordre.

C'est à cette époque que **l'Agence Jakovian** prit contact avec les Gilgar et soutint leur action contre les al-Malik. **Le Duc Vanth Gilgar**, ignorant tout des ruses décados, ne se méfia pas et se laissa prendre au piège. Lorsqu'il s'aperçut de son erreur, **le Marquis Enis Sharn** commençait déjà à négocier le contrôle de la planète avec les al-Malik. Vanth tenta dans un dernier sursaut de retrouver ses anciens alliés de la Maison Aliena'ar mais celle-ci, durement frappée par la guerre entre al-Malik et Juandaastas, avait presque disparu. Lorsque le Duc reprit contact, les Aliena'ar l'envoyèrent paître en le traitant de vieux fou. Isolé, le Duc se réfugia, amer, au Manoir Thorn, en compagnie de son fils **le Comte Avals** et de son petit fils, **Sire Martell**.