

Baltéria 5 : Les défis de Collysea

Le Monde de Flavorite

Par Cyriaque Champomillion, Historien de Flavorite

1. Introduction

1.1 Histoire générale du monde

Flavorite est un monde bouleversé dont l'histoire a recommencé à partir d'un événement mystérieux, le Cataclysme. « Recommencé » est un terme étrange dans ce contexte. Cependant, il s'applique à la situation de Flavorite qui comporte trois ères historiques distinctes : l'Avant Cataclysme, le Cataclysme et l'Après Cataclysme.

L'Avant Cataclysme représente une période lointaine très peu connue, presque légendaire, dont la majorité des vestiges, sources et artefacts ont disparu durant la période suivante. Les informations tirées de cette période évoquent une civilisation technologiquement et magiquement très avancée dont l'influence s'étendait sur l'ensemble des terres émergées de Flavorite.

Le Cataclysme est décrit dans les contes et les histoires de chaque peuple comme une période de grands troubles et de grands malheurs. A cette époque, une série de catastrophes titanesques frappèrent le monde de Flavorite et sa population. Épidémies généralisées, nombreuses naissances d'enfants morts-nés, tempêtes, cyclones, raz de marée, éruptions volcaniques, certaines histoires évoquent même la chute d'une météorite qui aurait creusé la mer intérieure et formé les îles flottantes.

L'Après Cataclysme est la période actuelle de Flavorite. Alors que le Cataclysme avait de grandes chances de faire disparaître l'ensemble des créatures « intelligentes » de Flavorite, il n'en fut rien. Plusieurs petits groupes d'individus survécurent aux événements du Cataclysme. Ces derniers furent les fondateurs des différentes nations que nous connaissons actuellement.

L'établissement d'une temporalité fiable n'étant pas la priorité de ces groupes survivants, il est difficile de connaître la date de début de cet Après Cataclysme. Cependant, une hypothèse approuvée par la majorité des nations est que le cataclysme a eu lieu il y a entre 1000 et 1300 ans (entre 40 et 50 générations d'individus humains).

1.2 Les pays et les peuples

Le monde actuel de Flavorite compte huit nations, chacune ayant choisi une couleur ou une teinte comme symbole d'identité.

Les différentes nations sont :

- Les Immaculés de Bestine où le blanc illumine des cités technologiques orgueilleusement installées sur des îles flottantes.
- Les Azurs du Royaume d'Abraxar dont les bannières bleutées ornent les célèbres villes-carapaces des froides contrées septentrionales de Flavorite.
- Les Sinopléens de Macalania, un archipel d'où s'élancent des flottes de bateaux-maisons aux pavillons verts en direction des ports des autres nations.
- Les Ocrans de Gemenons, la terre des clans où les villages se promènent dans la plaine, portés par de gigantesques créatures aux ornements couleur jaune.
- Les Tennéméens des Monts Khazalds, une chaîne montagneuse d'où sont extraits métaux précieux et gemmes au cœur de cités troglodytes parées de teintes orangées.
- Les Carmisandars de Kadrincx, un désert où les cités rougeoyantes offrent repos et opportunités commerciales aux intrépides caravaniers et aux opportunistes pillards.
- Les Pourpriers d'Empire de Langya, un empire forestier et verdoyant où le mauve des uniformes militaires tranche dans le décor et rappelle aux autres nations que le pacifisme des habitants de l'Empire n'est en rien une faiblesse.
- Les Sabliens des Caravanes Explorators, constituées de bannis, fuyards ou rêveurs des autres nations, ces caravanes s'aventurent à l'extérieur des frontières connues à la recherche de trésors ou de savoirs perdus lors du Cataclysm.

2. Description des nations

Dans le chapitre suivant, vous trouverez une description plus détaillée des différentes nations comprenant des informations sociétales, économiques et philosophiques.

2.1 Les Îles flottantes de Bestine

Couleur : Blanc

Gouvernement : Méritocratie par cooptation

Habitants : Bestinien / Bestinienne ou Immaculés / Immaculées

Capitale : Ranabastre

Leader : Grand Maître Théodorus

Société et organisation :

La nation de Bestine fait partie des deux nations pour lesquelles l'appartenance ne se fait pas par héritage génétique. En effet, aucun enfant ne naît en étant un immaculé. Il recevra de façon classique la couleur d'un de ses deux parents selon son sexe. Il est par contre possible de devenir un immaculé à la suite d'une série d'épreuves et d'un rituel d'initiation.

Les Immaculés gèrent leur population par un principe de cooptation. Chaque Immaculé, donc originaire d'une autre nation, a été invité par un autre Immaculé et a été admis au sein des Îles flottantes de Bestine. A certains moment de sa vie d'immaculé, il pourra à son tour inviter un autre membre des nations colorées à se présenter pour tenter de rejoindre les Îles flottantes de Bestine.

Le candidat présenté doit réaliser un travail de recherche ou un chef d'œuvre qui sera présenté devant un jury. Après concertation, ce dernier décidera si le travail présenté est satisfaisant et si le candidat obtient la possibilité de rejoindre les immaculés. Dans le cas contraire, le candidat sera reconduit auprès de sa nation d'origine en attendant une éventuelle prochaine invitation.

Si le candidat est accepté, il devra suivre un rituel d'initiation durant lequel il recevra une plume, symbole de liberté et instrument d'écriture. La marque blanche, prouvant l'appartenance à Bestine, sera également posée sur le candidat durant ce rituel d'initiation. Le nouvel immaculé recevra le grade d'Apprenti et sera accueilli au sein d'un Atelier constitué d'un groupe d'immaculés d'âges et de grades variables et travaillant dans un domaine spécifique.

Par la suite, l'évolution des immaculés se fait au sein de cet Atelier et en partenariat avec les autres membres de celui-ci. Plusieurs fois par an, tous les immaculés auront l'occasion de présenter leurs travaux ou réalisations à un jury externe à leur atelier pour tenter de monter en grade au sein de la société de Bestine.

Parallèlement, tous les bestiniens ont des obligations envers leurs concitoyens de grades supérieurs au leur. Selon leur grade, chacun octroie entre la moitié et un dixième de son temps à la réalisation de tâches communes pour la société. Les tâches communes peuvent, par exemple, concerner la préparation des repas, le nettoyage des lieux publics ou encore le nettoyage des vêtements.

Ressources et occupations courantes :

La principale ressource de Bestine est constituée par les immenses connaissances dont disposent les Ateliers d'immaculés. Ces derniers commercialisent ces connaissances dans le cadre de différents métiers : précepteur privé, maître de conférences ou encore formateurs.

La seconde source de revenu de Bestine provient des machines et des technologies héritées de l'ère d'Avant Cataclysme. Dans les Îles flottantes, les villes sont éclairées par une énergie étrange appelée « électricité » et les déplacements se font dans des aéronefs, des machines volantes crachant de la vapeur et consommant du bois ou du charbon. Ces technologies ne sont jamais vendues ou données aux autres nations car une utilisation non-raisonnable pourrait provoquer une nouvelle période désastreuse pour Flavorite.

Cependant, les immaculés sont toujours ravis de faire profiter aux autres peuples de l'utilisation de ces technologies, toujours en échange d'un peu d'or. Certains bestiniens travaillent comme pilotes d'aéronefs privés pour de riches voyageurs ou marchands, alors que d'autres assurent des liaisons régulières entre les capitales des nations de Flavorite.

Enfin, certains immaculés vendent parfois l'un ou l'autre de leurs chefs d'œuvres artistiques ou liés à une forme d'artisanat. Une rumeur prétend que les chefs d'œuvre vendus sont ceux qui n'ont pas permis à un immaculé de monter en grade. Honteux de leur échec, ces derniers préfèrent les vendre afin de ne conserver que leurs plus grands succès.

Rituels et traditions :

- Initiation des nouveaux arrivants : Cérémonie au cours de laquelle les apprentis immaculés reçoivent la plume et la marque blanche, symbole de leur appartenance à la nation de Bestine.
- Fête de la Découverte : Fête d'une semaine durant laquelle chaque Atelier présente les réalisations de ses membres au grand public.
- Cérémonie de l'Oubli : Cérémonie au cours de laquelle les immaculés souhaitant retourner dans leur nation d'origine ont la mémoire en partie effacée. L'ensemble de leurs

découvertes, apprentissages et travaux est retiré de leur mémoire mais ils garderont leurs souvenirs de vie, les rencontres ou amitiés nouées durant leur séjour dans les îles flottantes.

2.2 Le Royaume d'Abraxar

Couleur : Bleu

Gouvernement : Royauté héréditaire

Habitants : Abraxarites ou Azurs

Capitale : Couronne

Leader : Roi

Société et organisation :

Le Royaume d'Abraxar est la nation installée dans les froides terres septentrionales de Flavorite. Les Abraxarites sont les héritiers de groupes ayant survécu au Cataclysme en se protégeant dans les grandes forêts du Nord. Organisés autour d'un complexe d'exploitation forestière et d'une série de pavillons de chasse, les futurs Abraxarites eurent la chance d'avoir un leader charismatique qui organisa leur effort pour survivre au Cataclysme. D'après la légende, la famille royale d'Abraxar serait issue de ce premier leader.

Aujourd'hui, les Azurs sont sortis des forêts et vivent dans de grandes cités fortifiées disposant d'un système de toits coulissants. Ces derniers peuvent entièrement recouvrir la cité et la transformer en abri sûr pour la saison froide. Ces villes sont connues sous le nom de « Cités-carapaces ». Tout comme le pays, ces villes sont ouvertes durant la saison chaude, propices au commerce ou à l'agriculture et fermées durant la saison froide, dormant sous une épaisse couche de neige. Enfin, au centre de chacune des villes abraxarites, se trouve une grande forge qui fournit du travail à de nombreux Azurs et de la chaleur à la communauté durant la saison froide.

Les Abraxarites vivent au rythme des saisons. La saison chaude est dédiée à la récolte des matières premières et aux activités sportives. Alors que la saison froide est dédiée à la réflexion, l'artisanat et aux activités intellectuelles. Il est très courant pour les Azurs d'avoir deux métiers : un métier de saison chaude (chasseur, agriculteur, bûcheron, mineur, etc ...) et un métier de saison froide (ouvrier des voiries, enseignant, forgeron, ...).

Quant aux enfants, ils suivent le même rythme que leurs parents. Durant la période chaude, ils apprennent au contact des adultes et aident au transport ou à la récolte de ressources. Durant la période froide, ils étudient à l'école sous la supervision de professeurs saisonniers. Ce rythme se poursuit jusqu'à l'année de leur 17 ans et de l'épreuve de passage à l'âge adulte.

D'un point de vue sociétale, tous les Abraxarites ont un statut de citoyen du royaume. Ils sont libres d'exercer le métier de leur choix, de déménager ou même de voyager à l'extérieur de la nation.

En plus de ce statut de citoyen, certains disposent d'un statut de noble qui les autorisent à administrer un village, une ville ou une région au nom du Roi. La noblesse est organisée de façon pyramidale comme suit :

- Le Roi gère le royaume constitué de plusieurs duchés et a des ducs comme vassaux.
- Les Ducs gèrent un duché constitué de plusieurs comtés et ont des comtes comme vassaux.
- Les Comtes gèrent un comté constitué de plusieurs baronnies et ont des barons comme vassaux.
- Les Barons gèrent une baronnie et ont des chevaliers comme vassaux.
- Les Chevaliers gèrent des installations temporaires durant la saison chaude.

Ressources et occupations courantes :

Les terres du Royaume abritent plusieurs mines de métaux non précieux, principalement du fer, qui font la joie de ce peuple passé maître du travail de la forge. Le minerai est récolté durant la saison chaude puis travaillé dans les grandes forges durant la saison froide. Une arme ou une pièce d'armure originaire d'Abraxar est considérée comme un cadeau de grande valeur par beaucoup de peuples.

Les Azurs font également le commerce des ressources que les grandes forêts et terrains de chasse du royaume mettent à leur disposition. Chaque année, les caravanes marchandes quittent les villes avec des fourrures, des cuirs traités, des bijoux en bois ou en os ou encore du mobilier en résineux.

A quelques heures de marche au sud de la capitale, se trouve un lac qui produit de l'ambre à chaque saison chaude. Quelques semaines après le début de la saison chaude, les enfants de la capitale sont conduits au lac pour aller ramasser l'ambre. La récolte prend la forme d'un jeu ou d'une compétition où chaque enfant est par la suite récompensé en friandises et petits jouets en fonction de la quantité d'ambre récoltée. Cet événement marque la fin de la période scolaire de la saison froide. Cet ambre sera ensuite utilisé dans la confection de bijoux ou comme ornement sur les armes, les armures ou le mobilier.

Rituels et traditions :

- Fêtes liées au changement de saisons :
 - Au dégel des terres cultivables, la fête du soleil durant laquelle les Azurs chantent et dansent autour d'un grand feu de joie.

- Au gel des terres cultivables, la fête de la petite mort durant laquelle un grand banquet est organisé en prévision de la saison froide.
- Épreuve de passage à l'âge adulte : L'année de leur 17 ans, les jeunes Abraxarites sont réunis avant le dégel à la capitale. Ils y sont divisés en escouades et sont envoyés surveiller les frontières du royaume jusqu'au gel prochain. Ils devront survivre par eux-même et ne pourront revenir dans une ville qu'une fois par mois pour y faire du troc.

2.3 La République de Macalania

Couleur : Vert

Gouvernement : Il s'agit d'une république élective, c'est-à-dire qu'un consul est élu tous les 10 ans par et au sein des membres de familles majeures. Le consul nomme des conseillers au sein des familles pour l'aider à accomplir sa tâche.

Habitants : Macalanien / Macalanienne ou Sinopléen / Sinopléenne

Capitale : Honua

Leader : Le consul

Société et organisation :

La majorité de la population de Macalania vit sur l'eau. Chaque famille possède son propre bateau et plusieurs familles se regroupent en villages entiers qui naviguent de concert, formant une flotte de bateaux-villages. En général, ces villages sont dirigés chacun par une famille majeure mais il arrive aussi que certaines familles mineures se regroupent et naviguent ensemble sur la vaste mer. Seule la capitale se trouve sur la terre ferme, sur une île mère dont la plupart des bâtiments sont construits sur pilotis.

Les familles majeures sont très fières de leurs ancêtres et leurs membres mettent un point d'honneur à connaître parfaitement l'ancêtre fondateur de leur famille. En effet, cette personne a su se distinguer dans un élément propre aux coutumes ou à l'exploitation et la vente des ressources de ce peuple, ce qui lui a valu de faire entrer sa famille au sein des familles majeures. Ils tiennent donc à cœur de conserver au sein de leur famille ce qui en a fait leur renommée et perpétuer cette tradition.

Les Macalaniens n'ont pas eu plus de chance que les autres peuplades lors du cataclysme. Leur territoire côtier a même été un des premiers à se faire ravager par les marées. Les pertes furent très nombreuses, seuls ceux qui se trouvaient sur des bateaux à pêcher en mer ont pu survivre dans la

mesure où leur embarcation avait résisté aux tempêtes. Ces survivants sont longtemps restés à errer, laissant les vagues les mener où elles voulaient. Ils recueillaient l'eau de pluie sur de grandes toiles tendues, pêchaient leur nourriture et tentaient parfois quelques escales rapides sur les côtés pour essayer de prélever quelques fruits encore présents sur des arbres ou arbustes épars. Leur alimentation pauvre leur a valu encore bien des morts mais ils ont survécu, adoptant finalement complètement la vie sur l'eau. Peu à peu des découvertes ont été faites sur la récolte de nouvelles ressources, sur le développement de quelques technologies leur permettant d'améliorer leur confort et leur survie. Conscients de leur précarité, ces informations étaient partagées dès qu'ils croisaient d'autres navigateurs comme eux.

Ressources et occupations courantes :

Les macalaniens peuvent exercer différents métiers ou activités, tous en rapport avec la mer qu'ils parcourent. Ils sont soit navigateurs, explorateurs des mers à la recherche de trésors ou d'endroits encore inconnus, marins, commerçants maritimes, pêcheurs de toutes sortes (mollusques, gros mammifères marins, poissons en tout genre...)

Rituels et traditions :

- La Sensa : cérémonie rituelle du mariage entre les macalaniens et la mer. Le « mariage avec la mer » est une cérémonie majeure car elle symbolise la communion de son peuple avec la mer et se manifeste par le lancer d'un anneau d'or dans l'eau. Ce geste rituel est effectué par le consul qui monte à bord de la galère consulaire dans tout son appareil : manteau de brocart lamé d'or et d'argent, fourrure d'hermine, corne ducale de cérémonie sur la tête et baguette de commandement à la main. Son trône se situe à la poupe, un conseiller masculin choisi par le consul lui-même à sa droite et une conseillère féminine choisie par les autres familles à sa gauche. Les marins occupent quatre rangs de sièges et le bâtiment est lourd à manœuvrer. A fond plat et faible tirant d'eau, il est facile à renverser. Une personne a un jour noté que le moindre vent contraire pourrait « noyer le consul avec les sérénissimes conseillers et familles ». Et d'ajouter que l'accident ferait rire tous les macalaniens qui ne manqueraient pas de dire que le consul est enfin allé consommer son mariage ».

Un mage venu par un autre navire, monte à bord, s'avance à la poupe et prononce une bénédiction nuptiale. La cérémonie revêt de ce fait une authentique dimension sacrée. Le consul jette alors l'anneau dans la mer en prononçant les mots suivants : « Nous t'épousons, mer, en signe de véritable et perpétuelle communion ».

- Le Marathon de Lahui : Le marathon est une épreuve de course à pied de 42,195 km qui se produit sur l'île mère. Ce marathon se court chaque année en automne et consiste à faire le tour de l'île. Chaque macalanien est libre d'y participer mais ce sont surtout les jeunes qui en tentent la prouesse. En effet, c'est une bonne occasion de montrer son endurance qui est une qualité hautement recherchée par des partenaires potentiels car la navigation demande plus d'endurance que de force ou de vitesse.

- La Vogalonga : Il s'agit d'une randonnée maritime estivale d'environ 80 km, où les bateaux doivent faire le trajet (aller et retour) entre les deux extrémités de l'île mère. La randonnée n'est pas une régata, elle se déroule sans esprit de compétition, avec le seul objectif d'effectuer tout le parcours dans un temps raisonnable et de vérifier l'état des bateaux. Les réparations nécessaires pouvant s'effectuer encore durant la bonne saison avant l'arrivée de l'hiver. Le départ est donné au lever du soleil devant le palais consulaire. Toutes les familles participent en général à l'épreuve.

2.4 Gemenons

Couleur : Jaune

Gouvernement : Clans tribaux

Habitants : Gemenan / Gemenanne ou Ocran / Ocrane

Capitale : Kuning

Leader : Le Grand-Khan

Société et organisation :

La majorité de la population de Gemenons est nomade. Chaque famille possède un ou plusieurs grands herbivores, des pétaures, sur lesquels leur logis est bâti. Les Gemenan pratiquent la transhumance, menant leurs troupeaux vers des pâturages sur lesquels ils s'installent pour un temps d'un ou deux mois, période durant laquelle ils font descendre leurs logis du dos de leurs pétaures pour les poser au sol. Lorsque la nourriture de leur bétail se fait rare, ils migrent à nouveau vers un nouveau pâturage, laissant la nature reprendre sa place. Seule la capitale n'est pas mobile, la proximité d'une rivière ayant permis de faire de l'agriculture. On retrouve donc autour de la ville de grandes terres cultivables que les habitants travaillent. Les tribus mobiles se rendent à la capitale au moins une fois par an pour y faire du commerce mais aussi pour les mariages. En effet, afin de limiter la consanguinité, les célibataires cherchent un partenaire lorsqu'ils se rendent à la capitale.

Chaque clan est dirigé par un Khan ou une Khane qui le plus ancien non-sénile du clan. Il s'entoure d'un conseil pour les affaires courantes. La capitale est aussi le siège du Grand Khan qui a le pouvoir de réunir toutes les tribus en cas de guerre.

Les Gemenan ont survécu au cataclysme par hasard. Cela peut sembler étrange mais tout comme les autres territoires du monde, le leur s'est vu submergé par de nombreuses catastrophes naturelles et au sein de ces grandes plaines, les refuges étaient inexistantes. Un petit malin a cependant remarqué

que les troupeaux d'animaux qui paissaient là semblaient moins ciblés que leurs villages. Une rivière voyait son cours sortir de son lit pour ravager un village mais rarement les animaux se trouvaient directement visés. Par chance, les pétaures, ces énormes mammifères herbivores peuplaient aussi la plaine et leur puissance, leur poids et leur robustesse leur permettaient de mieux résister aux intempéries, aux vents violents, aux eaux ruisselantes... Le petit malin est donc monté sur le dos d'une de ces paisibles créatures et a harangué les villageois à faire de même. En panique, ceux-ci ont peu à peu remarqué qu'il disait vrai et, perdus pour perdus, ils l'ont suivi, de là est née la tradition de poser son logis sur le dos d'un pétaure. De cette manière, les Gemenans, plutôt que de lutter contre la nature, ont joué avec elle et l'ont d'autant plus respectée.

Ressources et occupations courantes :

De manière générale, les Gemenans sont éleveurs de troupeaux d'herbivores, de la chèvre au pétaure, en passant par les chevaux, les vaches... Certains clans se sont d'ailleurs spécialisés dans un type de bétail. Étant donné leur nature nomade, leur production consiste surtout en produits laitiers, en récolte de fruits sauvages et de baies, en tannage du cuir, en la fabrication de tuniques ou armures de cuir et en petit artisanat... Chez ce peuple existe également une grande tradition d'archerie à cheval pour la chasse.

Rituels et traditions :

Les Gemenans sont animistes dans leur grande majorité et les traditions chamanistes sont bien présentes dans leur culture. Toutes les tribus nomades tentent de vivre en osmose avec la nature.

La culture chez les Gemenans comporte néanmoins quelques interdits :

- Marcher ou trébucher sur le seuil d'un logis en entrant, est considéré comme étant de mauvais augure.
- Étendre ses bras pour toucher les deux côtés du chambranle. La croix devant la porte de la maison est traditionnellement un symbole indiquant qu'une mort est arrivée et que les visiteurs doivent garder leur distance. Toucher les deux côtés du chambranle en étendant ses bras est considéré par conséquent comme un mauvais présage.
- Mettre des déchets dans le feu. Le feu étant considéré comme le plus pur des éléments, on ne doit y jeter aucun déchet.
- Mélanger des affaires sales et propres. Les Gemenans ont une grande estime pour la propreté, et ils pensent que permettre à des objets sales de toucher des objets propres va contaminer ces derniers. Ainsi, conformément à cette coutume, il est inacceptable, par exemple, de placer des vêtements sales dans le coffre familial.

- Marcher dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Ils pensent que tout dans l'univers appartient aux cycles du temps et du mouvement, et il est important de se déplacer en harmonie avec ces cycles. Ainsi lorsqu'on réunit les troupeaux, on doit les encercler en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Amener des armes dans le foyer. Avant d'entrer dans la maison, le visiteur doit retirer son couteau de sa ceinture et le pendre à la vue de tous, indiquant ainsi ses intentions amicales.

Les Gemenans sont de très bons hôtes, pour eux, recevoir est un honneur et un plaisir. Il existe trois types de réceptions qui consistent toutes en en offrande de nourriture envers leur visiteur. Selon le degré de respect que l'on montre pour son visiteur, les présents consistent soit en :

- Lait d'un herbivore qu'ils élèvent
- Viande d'une herbivore qu'ils élèvent
- Repas complet.

C'est une coutume qui peut avoir lieu lorsqu'on reçoit un visiteur, parent ou ami ou lorsqu'une famille nomade vient de s'installer et souhaite rencontrer ses nouveaux voisins, elle les invite dans son logis.

2.5 Les Monts Khazalds

Couleur : Orange

Gouvernement : Organisation tribale par castes

Habitants : Khazalides ou Ténéméen / Ténéméenne

Capitale : selon la tribu

Leader : selon la tribu

Société et organisation :

Les Khazalides sont un peuple fier, renfermé et secret, mais il leur arrive d'enseigner leur savoir à d'autres peuples avec lesquels ils entretiennent de bonnes relations, le plus souvent commerciales. Puisqu'ils vivent essentiellement sur les montagnes, ils sont peu férus d'agriculture et d'élevage, préférant commercer avec les autres races pour obtenir ces biens. On dit d'eux qu'ils sont des amis

loyaux mais des adversaires rancuniers et tenaces, qui n'oublent jamais ni une insulte, ni une bonne action.

Les Khazalides ne forment un peuple que parce qu'ils vivent tous au sein des monts Khazalds et partagent un même mode de vie. Cependant, il n'existe aucun dirigeant ou même conseil dirigeant qui mène toute sa population. Les villes, situées au sein d'une grande chaîne de montagne, sont troglodytes et toutes indépendantes les unes des autres. Chaque ville est une tribu qui est composée de plusieurs castes : les dirigeants, les aisées, les travailleurs et les esclaves. En tout, il existe six tribus mais sept villes car une des villes a vu sa population d'esclaves se rebeller et les Khazalides en ont perdu le contrôle, leur issue ayant été soit la mort, soit la fuite. Désormais, cette ville est peuplée d'anciens esclaves, tous d'un autre peuple que celui des Monts Khazalds. Les autres villes ont bien retenu la leçon et ont limité leur quantité d'esclaves même s'ils s'avèrent bien pratiques dans les mines.

Le respect des castes est important, le changement de caste restant un phénomène rarissime, il est octroyé selon des règles très exigeantes ou après un exploit. Cela peut malheureusement créer quelques problèmes de consanguinité dans les castes dirigeantes et pour cette raison, le changement reste autorisé mais strictement régi.

Les Khazalides ont survécu au cataclysme terrés au fond de leur cavernes, de leurs mines, échappant aux terribles manifestations de l'environnement déchaîné de cette période. Leur natalité a fortement baissé mais ils ne sont pas éteints, résistant à leur population décroissante et mettant en œuvre des règles strictes de mariage selon des castes afin de ne pas créer de révolte au sein même de leur propre ville souterraine où les plus riches auraient pu s'approprier un grand nombre de femmes, espérant assurer leur descendance et ce, au détriment des moins fortunés.

Ressources et occupations courantes :

Les Khazalides exploitent le minerai qu'ils trouvent dans les mines de la grande chaîne de montagne qu'ils habitent. Ils sont d'ailleurs de grands fournisseurs de ces ressources qu'ils commercent avec leurs voisins. Ils ne conservent pour eux que le platine qui, à leurs yeux, est plus précieux que toute autre ressource car c'est à la quantité de platine récolté et possédé que les habitants se mesurent entre eux.

Ils sont cependant dépendants du commerce car obligés d'importer les ressources qui ne poussent pas dans les hauteurs et des esclaves pour travailler dans les mines.

Un autre fait remarquable les concernant est leur talent pour peindre des fresques murales.

Rituels et traditions :

Célébration du cycle de la vie d'un individu

La vie des Khazalides est rythmée par quatre étapes principales. La première s'effectue vers deux ans: on fête le passage du bébé au statut d'enfant en effectuant la cérémonie de la première coupe de cheveux, que l'on garde ensuite précieusement.

La deuxième constitue le passage de l'enfance à l'âge adulte, vers 14 ou 15 ans. Pour les garçons, le rite de passage qui y est associé est appelé la "mise du pagne", il comporte un jeûne et une série

d'épreuves physiques. On leur remet un pagne et on leur donne un nouveau nom. Le rituel féminin, les "premières menstruations", est plus simple et comporte également une phase de jeûne.

La troisième étape est celle du mariage, entre 20 et 25 ans pour les hommes et 16 à 20 ans pour les femmes. Le couple s'établit dans une nouvelle maison et bénéficie alors de tous les droits et devoirs. Parmi ces obligations se trouvent notamment celle de participer aux corvées collectives.

Enfin, lors de la mort, les défunts sont placés dans des tours funéraires ou des abris rocheux plus simples. Ils sont parés de leurs plus beaux atours et de leurs outils du quotidien afin d'assurer leur subsistance dans l'au-delà.

2.6 Le Désert de Kadrincx

Couleur : Rouge

Gouvernement : Fédérations féodales tribales

Habitants : Kadrincxien / Kadrincxienne ou Carmisandars

Capitale : /

Leader : La matriarche de chacune des tribus souveraines

Société et organisation :

Les Kadrincxiens vivent principalement dans des oasis au sein du désert de Kadrincx, et sont fédérés en tribus féodalement hiérarchisées les unes par rapport aux autres. Les plus puissantes sont les tribus souveraines, au nombre de six, qui sont principalement composées de guerriers chevronnés qui protègent leurs tribus vassales en échange du paiement d'un impôt. Ces mêmes tribus vassales sont elles-mêmes hiérarchisées en deux niveaux. Tout d'abord, les tribus artisanes sont majoritairement composées d'artisans qui exploitent les matières premières afin de réaliser des outils, des vêtements, des armes, de la poterie... Et enfin, les tribus ouvrières qui ont pour tâche de récolter les ressources et sont dirigées par les tribus artisanes, ces dernières leur dictant leurs besoins en matière première. Si les rôles de ces tribus sont bien définis et les rangs bien établis, chacune de ces classes sociales se fréquente et se mêle au quotidien, toutes unies dans des relations de plaisanterie codées. En plus de ces trois hiérarchies existantes décrites au sein des trois types de tribus leurs correspondant, il existe des esclaves. Un esclave peut être affranchi selon certaines conditions (bonne conduite, efficacité, respect... service rendu au-delà de ce que l'on attend de lui...) et accéder à la tribu ouvrière.

Chaque tribu possède des guerriers, des artisans et des ouvriers mais dans des proportions et des qualités correspondant à leur hiérarchie. Par exemple, un guerrier dans une tribu souveraine sera un maître d'arme, un soldat de métier. Au sein d'une tribu artisanale, il sera davantage un milicien alors que s'il est issu d'une tribu ouvrière, il possédera et saura manier une seule arme de manière efficace, qui peut être un gourdin ou une fourche.

Les caravanes ont une place à part dans la hiérarchie des tribus, elles sont lancées par les tribus souveraines qui en assurent la protection lors de leur long périple au travers du pays jusqu'aux frontières avec leurs nations voisines avec lesquelles elles effectuent de nombreuses transactions.

Si l'ensemble formé par chaque tribu souveraine et ses tribus vassales entretient des relations cordiales et respectueuses, ce n'est pas du tout le cas entre les différentes tribus souveraines qui n'ont aucun scrupule à venir se piller mutuellement des caravanes ou effectuer des raids les unes contre les autres.

C'est l'une des rares nations à être une société matriarcale, il s'agit en fait d'une filiation matrilineaire, c'est-à-dire que l'enfant reçoit le rang social de sa mère (souveraine, artisanale, ouvrière, esclave) et appartient à la tribu de cette dernière quelle que soit la qualité de son père. De même, le pouvoir politique se transmet par les femmes.

Les Kadrinciens ont survécu au cataclysme en s'adaptant et en adaptant leur mode de vie, subsistant avec presque rien, d'autant plus lorsque leur territoire autrefois verdoyant s'est asséché créant le désert désormais bien connu de Kadrincx. Certains d'entre eux se sont avérés doués pour dénicher le moindre point d'eau et c'est grâce à ce talent, petit à petit, qu'ils ont pu retrouver une chance de s'en sortir. Les guerriers protégeaient les travailleurs qui, en échange, les nourrissaient. C'est de cette manière qu'est né doucement le système des tribus hiérarchisées. Ils restaient groupés au sein de leurs points d'eau, n'osant en partir, créant ainsi de petits états indépendants. Ce tout a donc formé une fédération de tribus féodales hiérarchisées.

Ressources et occupations courantes :

Les Kadrinciens ne possèdent que très peu de ressources, le désert se montrant particulièrement ingrat, sauf dans les oasis, ce qui explique pourquoi ils sont implantés là où ils se trouvent. Ils cultivent le peu de terre fertile générée par l'oasis, exploitent les arbres fruitiers et font paître quelques troupeaux qu'ils maintiennent de petite taille afin de ne pas trop empiéter sur les terres agricoles. Pour cette raison, les caravanes revêtent une importance capitale car elles permettent des échanges entre les nations voisines et donc génèrent de l'argent et apportent au Kadrinciens tout ce dont ils pourraient avoir besoin et surtout manquer. Une autre activité peu reluisante leur est connue, les raids qui sont effectués sur les pays voisins, en toute discrétion ou sur d'autres tribus appartenant à une tribu souveraine différente de la leur. Ils réduisent en esclavage les prisonniers dont ils se servent comme serviteurs.

Ils sont en revanche très fiers d'une ressource unique à leur pays, les perles de verre qui, sous les très hautes températures du désert, peuvent se former.

Rituels et traditions :

La cérémonie des fruits est une manière de montrer son hospitalité et un prétexte pour discuter avec un visiteur de passage. Refuser un fruit ou ne pas consommer les trois produits dérivés de ce fruit est jugé impoli. En effet, le même fruit est utilisé pour confectionner trois services à la suite qui sont offerts au visiteur avec ce dicton : « Le premier fruit est amer comme la mort, le jus de ce fruit est doux comme la vie et l'alcool de ce fruit est sucré comme l'amour »... Ce qui est le cas.

Les Kadrincxiens sont monogames, sauf quelques exceptions. Le futur marié doit apporter une dot composée de terres, de bœufs et de dromadaires, de gemmes et autres ressources rares dans le désert, selon ses possibilités et donc la tribu dont il est issu. La maison et son ameublement sont fournis au couple par la famille de la mariée, cette dernière en garde la propriété en cas de divorce dont elle peut avoir l'initiative. L'ex-mari sera donc sans toit. Les mariés appartiennent presque toujours à la même tribu.

2.7 L'Empire de Langya

Couleur : Mauve

Gouvernement : Empire de droit divin

Habitants : Langyan / Langyanne ou Pourprier / Pourprière

Capitale : Langya

Leader : Impératrice

Société et organisation :

Installé sur d'importantes terres verdoyantes, l'Empire de Langya est la plus grande des nations de Flavorite. Certains pensent que, si les Langyans n'étaient pas foncièrement pacifiques, la seule couleur de Flavorite serait le mauve.

Les Pourpriers sont les héritiers de survivants au Cataclysme, guidés par un prophète légendaire du nom de Lang, Le Visionnaire. Ce dernier avait des visions et pouvait lire une partie de l'avenir dans les étoiles et les événements naturels. Au début du Cataclysme, il n'y avait que peu de personnes qui écoutaient les avertissements de Lang. Mais par la suite, catastrophe après catastrophe, de plus en plus de personnes choisirent de rejoindre les suivants de Lang pour échapper aux fléaux. D'abord nomades, Lang guida ces derniers d'abris en refuges pour échapper aux désastres naturels. Puis un soir, alors qu'il observait les étoiles, il eu une vision. Le lendemain, Lang reprit la route et guida ses suivants jusqu'à une terre épargnée par la colère des éléments.

Sur cette terre, Lang et ses suivants fondèrent une ville qui deviendra la capitale de l'Empire. Il la nomma « Langya », la ville de Lang. Ce dernier devint le Premier Empereur et posa les bases culturelles et philosophiques de l'Empire. A sa mort, son fils devint le Second Empereur et poursuivit les travaux de son père. Il est connu pour avoir choisi différentes barrières naturelles afin d'y fixer les frontières de l'Empire. En quelques décennies, les Langyans étendirent leur influence jusqu'à ces barrières naturelles. Depuis, ces derniers défendent farouchement les frontières de l'Empire mais ne mènent jamais de guerre d'extension car cela irait à l'encontre de la décision du Second Empereur.

Les Langyans fondèrent de grandes villes au quatre coins de l'Empire afin d'héberger la population grandissante. L'Empereur Lang transmit sa volonté de créer un endroit propice à la vie et à la paix à ses descendants et à ses suivants. Dans le respect de la volonté de ce dernier, les Langyans construisirent leurs villes, maisons, jardins et lieux publics en respectant la philosophie du Feng Shui, harmonisant l'énergie environnementale de manière à favoriser le bien-être des habitants.

D'un point de vue sociétal, les Langyans accordent beaucoup d'importance aux études et au développement personnel du corps et de l'esprit. Ces derniers suivent donc tous une éducation complète dans les matières classiques, militaires et philosophiques. A la fin de leur étude, un système de répartition professionnelle oriente chaque Pourprier vers un domaine dans lequel il sera compétent et épanoui. Cette répartition est basée sur les résultats scolaires, la personnalité et les envies de chaque individu. Si à un moment un Langyan éprouve des difficultés ou une perte de motivation dans son métier actuel, il lui est possible de repasser des tests afin de retrouver un domaine ou un métier dans lequel il pourra poursuivre son parcours de développement personnel. Il est donc important de comprendre que chaque Langyan est à la fois un travailleur épanoui, un soldat compétent et un philosophe éclairé.

Compétent dans de nombreux domaines et disposant de ressources très variées, les Langyans pourraient vivre en complète autonomie. Cependant, ceux-ci sont admiratifs des disciplines, arts et artisanats spécialisés des autres nations. Ils cherchent avec ardeur à acquérir des objets spéciaux d'origine étrangère et les chérissent comme de précieux trésors, alors qu'un objet similaire mais d'origine langyane serait relégué au rang de simple ustensile.

D'un point de vue politique, la famille impériale dirige l'Empire depuis sa capitale, Langya. Les futurs Empereurs et Impératrices sont toujours choisis parmi les enfants du précédent couple impérial, en fonction de leurs qualités, personnalités et motivations à accéder au trône impérial. Ils sont les héritiers directs de Lang, Le Visionnaire et sont considérés comme les représentants divins du parfait équilibre entre le Yin et le Yang. La famille impériale s'entoure d'un conseil de ministres pour la gestion de l'Empire, choisis parmi les Langyans les plus prometteurs et dévoués à l'Empire.

Sous le règne de l'Impératrice Zheng, sixième souveraine de l'Empire, plusieurs épidémies frappèrent Flavorite tuant des familles entières et laissant de nombreux orphelins. En réponse à ces événements, l'Impératrice fit construire les premiers orphelinats de l'Empire et les ouvrit aux orphelins des autres nations. Ces orphelins furent placés sous la protection de la famille impériale et éduqués comme tout autres Langyans, peu importe leur nation d'origine. A la fin de leur cursus, ils étaient libres de retourner dans leur nation d'origine ou de demander la pose d'une marque magique indiquant leur adoption par l'Empire de Langya. Encore de nos jours, cette tradition se poursuit et de nombreux orphelinats impériaux accueillent des orphelins des nations de Flavorite.

Ressources et occupations courantes :

En plus de bénéficier d'un climat très doux, les terres de l'Empire sont riches et propices à la culture de nombreux végétaux. Les Langyans ont donc développé une agriculture très avancée. Les vallées et les collines de l'Empire sont remplies de champs dont les couleurs forment une mosaïque maintes fois reproduite par les peintres et les artistes. Certaines régions se sont cependant spécialisées dans la culture de plantes spécifiques à leur climat. Il est courant de trouver sur les marchés langyans des thés, cafés, épices ou tiges de canne à sucre. Ces produits sont massivement exportés vers les autres nations très friandes des cultures langyannes.

Toujours dans le domaine de l'agriculture, les terres de l'Empire sont connues pour abriter de grandes plantations de lin et de coton mais aussi l'ensemble des plantes permettant la teinture des textiles (indigotier, garance, sureau, henné, etc ...). Les langyans commercialisent donc de nombreuses teintures ou tissus teintés aux couleurs des différentes nations de Flavorite.

Enfin, dans le cadre du respect des volontés du prophète Lang, les Pourpriers développèrent une connaissance approfondie de la médecine et de l'utilisation de certaines plantes à des fins thérapeutiques. Ces connaissances permettent de maintenir la population de l'Empire en bonne santé et de commercialiser des baumes, décoctions ou onguents médicaux en direction des autres nations.

Rituels et traditions :

- Salutations de Langya : Quand deux Pourpriers se rencontrent dans les rues, ils peuvent se saluer de différentes façons : s'ils sont de même condition, ils se saluent en se baisant la joue ; si l'un est d'une naissance un peu inférieure à l'autre, ils inclinent légèrement la tête ; et si la condition de l'un est fort au-dessous de celle de l'autre, le Pourprier de rang inférieur fait une révérence devant le Pourprier de rang supérieur. Dans le cas de salutations envers les nations étrangères, les Langyans se contentent de s'incliner légèrement en signe de respect.
- Festivals de la joie et de l'excès : De nombreux Langyans désirent suivre à la perfection le mode de vie et les valeurs hérités des préceptes de Lang. Cependant, cela représente un rythme de vie et de travail pouvant être assez fatigant et assez stressant pour bon nombre d'entre eux. Afin de compenser ces effets sur la qualité de vie des Pourpriers, la famille impériale a imposé deux semaines d'arrêt de travail obligatoire pour tous, une au solstice d'été et une au solstice d'hiver. Ce sont des semaines de fête durant lesquelles de nombreux festivals ont lieu dans les grandes villes du pays. Les Langyans profitent de ces moments pour se permettre quelques excès, toujours en respectant les lois impériales, et s'adonner à des jeux ou des activités de détente.
- Fête d'anniversaire : Les Pourpriers pensent devoir célébrer plus particulièrement le jour de leur naissance que tout autre nation en remerciant la nature de leur avoir donné la vie. Ces derniers mangent habituellement peu de viande mais le banquet d'anniversaire fait

exception à la règle. Ce jour-là, la table doit être remplie de plats comportant de nombreuses viandes et de nombreux desserts dont les Langyans sont très friands.

2.8 Les Caravanes explorators

Couleur : Noir

Gouvernement : Caravanes indépendantes

Habitants : Explorator ou Sablien / Sablienne

Capitale : -

Leader : -

Société et organisation :

Au sein de chaque peuple, il existe des individus qui soit ont été bannis, soit qui ne se sont jamais vraiment sentis à leur place dans leur pays, que ce soit par désaccord avec le mode de vie, ou par manque d'affinité avec leur milieu... Peu importe la raison, leur vie n'est plus avec les leurs. Les relations entre pays voisins étant très limitées au commerce, ils se retrouvent donc dans une impasse. Leur seul espoir, c'est de devenir Sablien. Ces derniers ne sont pas véritablement un peuple, mais plutôt un regroupement de ces fameux individus issus de toutes les autres nations dans lesquelles ils ne trouvent plus leur place. Devenir Sablien c'est avoir la possibilité de devenir ce que l'on souhaite.

Cette possibilité de rejoindre les Sabliens n'est offerte qu'une fois par an, grâce au passage d'une caravane bien précise, nommée la Vénérable Caravane, la première de toutes, qui a pour but, entre autres, de s'arrêter dans chaque état et de recueillir ceux qui voudraient la rejoindre. A partir de cet instant, l'identité et la trace de la personne qui rejoint les Sabliens disparaît. L'individu a ensuite la possibilité de choisir une caravane qu'il peut rejoindre en fonction de ses affinités.

En effet, les Sabliens forment des caravanes complètement indépendantes les unes des autres, avec leurs propres règles et surtout, leurs propres buts. Si cela peut sembler totalement anarchique, cela ne s'applique qu'à leur fonctionnement car elles ont toutes un point commun en plus de rester cachées, c'est d'explorer le monde inconnu ou plutôt, cette immense partie du monde qui n'est plus du tout connue depuis le cataclysme.

L'unique but de tout cela est de retrouver une histoire et un savoir perdu mais ce n'est pas sans danger car si le reste du monde n'est plus peuplé c'est bien en raison de sa dangerosité et certaines caravanes voient régulièrement leur nombre d'habitants diminuer voire disparaître complètement. C'est pour cette raison et pour éviter que les découvertes ne soient perdues, qu'un Grand rassemblement des caravanes a lieu une fois par an.

Ressources et occupations courantes :

Les caravanes ont chacune leur affinité, certaines se focalisent sur des milieux à explorer (forêt, océan, désert, toundra...), d'autres sur des types de ressources à rechercher et redécouvrir, d'autres encore des trésors perdus, des reliques, des objets mystérieux...

Les caravanes sont sans cesse mobiles et n'ont que très peu de possibilité de récolter des ressources, voire même de la nourriture même si plusieurs chasseurs exercent leur art au sein de chaque caravane. A l'affût du danger en permanence mais aussi de la moindre découverte intéressante, elles ne pourraient survivre sans l'appui non négligeable des immaculés. Ces derniers trouvent les initiatives des Sabliens particulièrement intéressantes car eux-mêmes sont sans cesse à la recherche d'un savoir. En échange du partage de leurs découvertes, ils les pourvoient donc en nourriture, armes, vêtements et outils, tout ce qui peut leur être nécessaire, ce qui permet aux Sabliens de se donner à fond dans leur mission.

Rituels et traditions :

Le Grand rassemblement : La Vénérable Caravane organise chaque année le rassemblement de toutes les caravanes dans un lieu chaque fois différent et choisi dans le plus grand secret. Le but est assez simple, l'échange des informations sur l'exploration du monde inconnu et les découvertes qui ont pu être faites. Toutes les caravanes n'ont pas forcément la possibilité de se rendre chaque année au Grand rassemblement car parfois, les distances parcourues ne permettent pas un retour annuel. Afin que chaque caravane puisse savoir où et quand a lieu cet évènement, la Vénérable Caravane pose les marques noires magiques sur les chefs des autres caravanes pour assurer la communication.

Le rituel de la marque noire : Chaque individu nouvellement arrivé chez les Sabliens choisit sa caravane et se voit apposer une marque noire, qu'il se doit de garder secrète pour éviter les problèmes avec les autres peuples. Cette marque peut posséder une propriété magique de communication et localisation mais ce n'est effectif que chez les chefs de la caravane.

Savoir caché : un émissaire noir se trouve chez les Immaculés pour organiser des rencontres et du commerce.