



RIVAGES DE  
**KORANTIE**



**JONATHAN DRAKE**  
& SES AMIS

# RIVAGES DE KORANTIE

Un cadre de jeu complet pour

MYTHRAS

dans le monde de Thennla

par

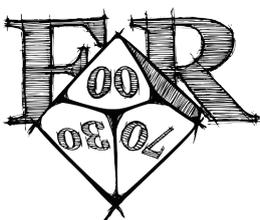
Jonathan Drake

*SHORES OF KORANTIA, Korantia et Thennla © 2014 par Jonathan Drake et utilisé par The Design Mechanism avec son autorisation.*

*MYTHRAS est une marque déposée de The Design Mechanism. Tous droits réservés. Cette édition de Rivages de Korantie est © 2017.*

*Version française réalisée par d100.fr avec l'autorisation de The Design Mechanism.*

Ce livre ne peut être reproduit en totalité ou en partie, par quelque moyen que ce soit, sans la permission de The Design Mechanism et de d100.fr; sauf de courts extraits dans le cadre d'une critique, d'une discussion ou d'une partie. La reproduction des matériaux de ce livre par un individu ou une entreprise en vue d'en tirer profit, quelle que soit la méthode de reproduction (électronique, photographique, etc.), est strictement interdite.



# CRÉDITS

## Création et écriture

Jonathan Drake.

## Matériel supplémentaire

Pete Nash et Lawrence Whitaker.

## Édition

Lisa Tyler.

## Relecture

Carol Johnson.

## Conception et mise en page

Alexandra James.

## Artistes

Conduitiarii, Dan MacKinnon, Lee Smith, Mark Stacey. Illustrations libres de droits aux pages 18, 24 et 34, Illustration libre de droit de LadyofHats à la page 221. Logo d100.fr réalisé par Olivier Boyaval.

Couverture par Antonio José Manzanedo Luis.

## Cartographie

Colin Driver.

## Remerciements

John Hutchinson, Pete Nash et Lawrence Whitaker.

## Testeurs

Tony Burns, Ian Carr, Marcus Pailing, Miles Peterson,

Neyah Peterson, Jonathan Ratty, Peter Whitelaw et "Rhaskos".

## Version française

James Manez, François Potier, Frédéric Roy, Stéphane Salmons, Benoît Tainturier.

## Remerciements

Nous remercions Chris Frost pour ses courriels aussi informatifs que courtois, Colin Driver pour son aide très appréciée, Olivier Boyaval pour son concours toujours précieux, Jonathan Drake pour avoir inventé un univers mémorable et, *last but not least*, Lawrence Whitaker et Pete Nash pour nous avoir accordé leur confiance.

*Version du 8 juillet 2017*

*Rivages de Korantie a été traduit par d100.fr avec l'autorisation de The Design Mechanism.*

*Publié au Royaume-Uni par Aeon Games Publishing.*

*Vous pouvez contacter d100.fr aux adresses suivantes :*

*Site : <https://d100.fr>*

*Courriel : [contact@le-scriptorium.fr](mailto:contact@le-scriptorium.fr)*

*Twitter : <https://twitter.com/D100Fr>*

*Nous vous invitons aussi à visiter l'Almanach d'Aristentorus, un blog consacré à ΜΥΤΗΡΑΣ et au monde de Thennla. Adresse : <https://aristentorus.wordpress.com/>*

# SOMMAIRE

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| Introduction            | 4   |
| Korantie                | 9   |
| Le monde extérieur      | 26  |
| Personnages             | 35  |
| Magie                   | 58  |
| Économie de la Korantie | 68  |
| Cultes                  | 79  |
| Voyager en Korantie     | 103 |
| Rencontres              | 115 |
| Thyrte                  | 134 |
| Les Vauriens de Varoteg | 162 |
| La maison de Valsus     | 176 |
| La fille de Prishad     | 184 |
| Index                   | 232 |

# INTRODUCTION

**B**ienvenue dans *Rivages de Korantie*. Dans ce livre, vous visiterez une région cruciale du monde antique-fantastique de Thennla. Vous ne connaissez pas Thennla ? Ce livre vous fera découvrir un cadre de jeu fascinant qui n'a cessé de s'enrichir depuis sa création dans les années 1980. Si vous êtes déjà un habitué, vous trouverez beaucoup d'informations inédites par rapport à des suppléments tels que *Age of Treason : the Iron Simulacrum* ou *Age of Treason : the Iron Companion*.

## À PROPOS DE CE LIVRE

Nous mettons à la disposition du maître de jeu tout le nécessaire pour concevoir une campagne thennlane avec les règles de MYTHRAS. Après un aperçu global du monde, la région de Korantie est décrite : géographie, peuples, coutumes, cultes... De plus, une région de départ est couverte plus en détail, avec des cartes, des plans urbains, des accroches de scénario et les statistiques de PNJ clés. Enfin, nous fournissons trois scénarios de longueur et de complexité différentes : ils peuvent être liés en une minicampagne s'étalant sur plusieurs séances de jeu, et le maître de jeu pourra imaginer de nombreuses aventures à partir des informations de contexte.

## LA TERRE DE KORANTIE

La Korantie est d'abord une région que l'on peut localiser sur une carte : elle est située entre les montagnes ozyriennes et la mer, sur le continent de Taygus, où vit la majeure partie de l'humanité et où la civilisation a atteint des sommets inconnus ailleurs. Toutefois, pour ceux qui se donnent le nom de Korantiens, la Korantie peut être n'importe où : non seulement là où ils s'installent, mais aussi là où résident des gens qui partagent leur langue et leurs coutumes. Malgré cette vision universaliste, la Korantie est plus une mosaïque de cités-États qu'un État unifié.

Si la plupart des cités sont de petite taille, certaines atteignent plusieurs centaines de milliers d'habitants, et toutes sont féroce-ment indépendantes : elles battent monnaie, entretiennent des forces militaires, possèdent leurs propres cultes, lois et constitutions... Certes, un empereur, représentant mortel du dieu solaire Lanis, est censé couronner l'ensemble, mais il ne détient en vérité presque aucun pouvoir sur ses sujets. La notion d'Empire korantien n'est guère que l'écho d'un passé lointain, avant la disparition sous les flots de l'ancienne capitale impériale. La Korantie borde l'Océan intérieur, une vaste étendue d'eau la séparant de continents presque inconnus, synonymes d'aventures et de richesses à exploiter pour les plus téméraires. Alors que les routes septentrionales à travers cet océan sont dominées par les Korantiens de Saristra et de Kipsipsindra, les routes méridionales sont presque monopolisées par des étrangers des terres d'Assabie, et notamment de Sharranket. Deux cités korantiennes, Borissa et Himéla, se font concurrence pour déloger les Assabiens, mais elles doivent dorénavant compter avec deux nouveaux venus dans ces eaux : la Théocratie jekkarine et son protecteur, l'Empire taskien, deux puissances aussi redoutables qu'hostiles.

## VOISINS ET MENACES

Aujourd'hui encore, des descendants des peuples indigènes, les Thennaltais, vivent au cœur même de la Korantie. La plupart d'entre eux sont pauvres et marginalisés : à l'époque de la fondation des premières cités-États, les Korantiens s'emparèrent de leurs terres, puis absorbèrent ou dispersèrent leur population. Ils sont souvent traités de « païens », terme qui est devenu synonyme de paysan crédule s'accrochant à des traditions archaïques. Cependant, bien qu'ils se livrent parfois à des actes de banditisme ou même de rébellion, leur désunion et leur éparpillement n'en font pas une menace sérieuse.

Les dangers aux frontières sont plus pressants. Au nord, le royaume thennaltais de Marangie est toujours prêt à piller les terres civilisées. Il n'y a pas si longtemps, l'État frontalier de Tysil et ses alliés lancèrent une expédition en Marangie et emportèrent une victoire majeure, mais les Marangiens finiront tôt ou tard par recouvrer leurs forces. À l'est, le vigoureux Empire taskien s'étend sous la férule de l'empereur-dieu Zygas Taga et de son vice-roi, une statue animée connue sous le nom du Simulacre de Fer. L'Empire taskien est une grande source de pré-occupation : si son pouvoir n'est pas contrecarré, les Korantiens risquent bientôt de se retrouver sur le chemin de son expansion... Cinquante ans auparavant, l'Empire taskien et des cités-États korantiennes se sont déjà opposés lors d'une guerre civile dans la terre thennaltaise de Camtri; la faction soutenue par les Taskiens l'emporta et Camtri fut par la suite intégré à l'Empire taskien. Pour de nombreux observateurs, un tel enchaînement se répètera probablement dans d'autres terres entre les sphères d'influence korantiennes et taskiennes. Enfin, au sud, par-delà la terre frontalière de Brotomagie, se trouve la Méthélie, patrie de l'ennemi juré des Korantiens : la Théocratie jekkarine. Les prêtresses jekkarines auraient noué un pacte avec l'Océan lui-même pour submerger Korantis, la capitale insulaire de l'Empire korantien. Jusqu'à présent, la Théocratie n'a guère cherché à s'étendre au-delà de ses frontières naturelles. Cependant, elle est désormais un protectorat de l'Empire taskien : avec un tel allié à ses côtés, ne serait-elle pas tentée d'anéantir la Korantie ?

## LE MONDE DE THENNLA

La Korantie n'est qu'une région d'un monde nommé d'après sa principale déesse de la terre, Theyna. Dans ce monde, l'humanité est l'espèce intelligente dominante, voire la seule espèce intelligente selon certains.

### Géographie

Le monde est un disque sur lequel l'Océan extérieur encercle les principales masses terrestres qui, elles, entourent l'Océan intérieur. Au-delà de l'Océan extérieur, le Bord du Monde est l'objet de toutes les craintes et de tous les fantasmes : selon les témoignages, il serait infranchissable, mènerait à une mort certaine, ou encore permettrait d'atteindre d'autres mondes et d'autres dimensions. Le ciel couvre Thennla au moins jusqu'au Bord du Monde, et au-dessus de lui, la Voute céleste est réputée être solide et impénétrable. La distance d'un bout à l'autre du monde dépasse les 11 000 km. Nul ne connaît la hauteur précise de la Voute céleste, mais on pense qu'elle dépasse 1 500 km en

son centre. Certains érudits pensent que la Voute serait en vérité la partie supérieure d'une sphère qui contiendrait la terre ; la majorité du volume de la sphère serait sous la surface de la Terre, là où se trouvent les Mille Enfers. Lorsqu'Aristentorus d'Hypata accomplit sa célèbre circumnavigation de l'océan il y a 300 ans, il découvrit que les continents n'étaient séparés qu'en un seul endroit. En théorie, il serait donc possible de marcher d'un bout du monde à l'autre. Toutefois, personne n'a encore jamais osé entreprendre un tel périple.

### L'Océan extérieur

Fouetté par d'énormes tempêtes, cravaché par les pouvoirs divins, agité par des courants et des vagues magiques, l'Océan extérieur est le cauchemar de tout navigateur. Toutefois, s'il est d'une profondeur insondable, il n'est pas tellement vaste : celui qui parvient à braver les périls de la traversée sera surpris de voir le Bord du Monde aussi proche...

### L'Océan intérieur

Favorable à la navigation, l'Océan intérieur constitue la principale voie de communication entre les cultures humaines, et ses rivages concentrent la majeure partie de la population. Il possède sa propre géographie, faite de volcans sous-marins, de hautfonds traitres, de tranchées en mer profonde et de caps tempétueux. Ses puissants courants dictent les routes maritimes les plus utilisées et l'emplacement des établissements clés. C'est au sud, là où il rencontre l'Océan extérieur, qu'il se montre le plus violent et dangereux. Une ligne de démarcation claire existe entre les parties septentrionales et méridionales de l'océan : même les dieux régissant le climat sont différents ! Au sud, Somadsil oriente les vents dans le sens horaire ; au nord, Palaskil les conduit dans la direction opposée. À l'est de Fierla, une zone échappe à leur influence : le Calme de Hiolanta. Selon les légendes, Hiolanta serait la mère des deux dieux, mais nul ne la vénère.

### Les continents

Vous trouverez une carte de Thennla à la page 7.

En partant dans le sens horaire et du plus méridional, les continents sont :

#### Uxmal

Ce continent comprend un énorme plateau central au climat froid, percé par des fleuves et entouré par des montagnes boisées descendant vers des terres tropicales chaudes.

### Jandekot

Une vaste forêt tropicale couvre l'intérieur de cette terre humide et chaude ; c'est là que la vie sous toutes ses formes est la plus luxuriante, même si les humains y sont rares.

### Kaspéran

Une impressionnante chaîne de volcans domine l'intérieur désolé de ce continent pauvre en végétation.

### Thurinie

Une forêt de pins massifs occupe le centre du continent ; elle est entourée de grandes plaines, qui sont elles-mêmes encadrées à l'est et à l'ouest par de hautes chaînes de montagnes. Des glaciers épais s'étendent au nord.

### Taygus

Un paysage de plaines vallonnées, de collines et de forêts cède progressivement la place aux terres subtropicales du sud. C'est le continent le plus propice à la vie sédentaire, et il accueillerait selon certaines estimations les deux tiers de l'humanité. En son cœur se trouve le lac Taygus, la plus grande masse d'eau douce au monde.

### Rasputana

Son torride désert intérieur est réputé être l'endroit le plus sec au monde, mais des forêts luxuriantes couvrent la partie la plus méridionale du continent.

## LE CIEL

Chaque jour, le Soleil va de l'est vers l'ouest, passant juste au sud du centre du monde et déviant légèrement en chemin. Selon l'endroit du monde où il est observé, la couleur de son orbe diffère subtilement : c'est seulement en Korantie que l'on peut pleinement apprécier son éclat doré. Le ciel nocturne comprend à la fois des étoiles et des planètes. Si les deux paraissent identiques au premier regard, seules les planètes sont mobiles : certaines voyagent à travers le ciel selon des itinéraires fixes, d'autres tournent sur leur axe et changent alors d'apparence... De l'avis général, les planètes sont des entités

vivantes et la plupart des gens pensent même que ce sont des divinités. Les étoiles et les constellations sont souvent réduites à des éléments de décor : elles servent à évoquer quelque événement légendaire ou bien à symboliser les attributs d'un dieu, sans pour autant incarner le dieu proprement dit. La Lune est stationnaire ; comme le monde est plat et que rien n'est au-dessus de l'horizon, elle est toujours visible par un jour dégagé, sauf lorsqu'elle est occultée par le Soleil. Toutefois, elle paraîtra bien petite si on est éloigné de l'endroit qu'elle surplombe. Les phases lunaires dépendent de l'intensité de la lumière émise par l'astre et servent de repères aux mois de l'année.

## L'ANNÉE

Une année dure 366 jours, soit le nombre de jours nécessaires au soleil pour accomplir un cycle complet lors de sa traversée quotidienne de la Voute céleste. Au cours de l'année, l'itinéraire du soleil se modifie progressivement, ce qui est la cause principale des variations saisonnières. Pour la plupart des gens, l'année est divisée en 13 mois de 28 jours, avec deux jours intercalaires à la fin de l'année pour atteindre les 366 jours. Cependant, certaines cultures, comme les Jekkarines, n'utilisent pas le calendrier solaire. Les Jekkarines utilisent un calendrier comportant 13 mois conformes aux phases de leur déesse lunaire, avec deux mois de 29 jours, à l'occasion de la pleine lune du mi-hiver et du mi-été. Une légende veut que les années solaires et lunaires étaient autrefois toutes deux longues de 364 jours, mais le divorce des deux divinités, 1 200 ans auparavant, rompit cette belle harmonie.

Un jour a une durée de 24 heures, et la Korantie a adopté la semaine de sept jours, basée sur l'observation de certains cycles astrologiques. Ailleurs, la durée des semaines peut varier ; par exemple, en Tarsénie, un mois est divisé en semaines de neuf jours, le neuvième jour de chaque semaine et le dernier jour du mois étant réservé aux marchés et au repos. Enfin, si les saisons rythment la vie de tous les habitants de Thennla, les mêmes saisons ne surviennent pas partout au même moment.

*Note pour le maître de jeu : Dans ce livre, nous utiliserons le terme de « semaine » pour désigner la semaine de sept jours des Korantiens.*





# KORANTIE

*Où est la Korantie ? Là où l'on parle la langue korantienne, là où l'on suit nos coutumes. Car la Korantie est plus qu'un pays : elle est un mode de vie.*

Proverbe korantien

## UNE BRÈVE HISTOIRE DU PEUPLE KORANTIEN

Plus d'un millénaire auparavant, les ancêtres des Korantiens vivaient en Méthélie, où naquit la première civilisation, une société idéale et bénie des dieux. Un couple royal dirigeait le pays : le roi, investi du pouvoir du soleil, représentait la prouesse, l'autorité, la vérité et la justice ; la reine, incarnation de la lune, incarnait la sagesse, l'empathie, l'harmonie et la magie.

Hélas, cette union vola en éclat. Les Korantiens d'aujourd'hui racontent que les femmes tentèrent, à l'aide de leur magie, de renverser l'ordre naturel de la société et l'équilibre entre les sexes. Les Jekkarines prétendent le contraire : les patriarches commencèrent à régenter tous les aspects de la vie familiale et allèrent même jusqu'à enfermer leurs épouses dans leurs demeures, les empêchant ainsi de former des liens sociaux en public ou entre femmes.

Quelle que soit la vérité, un gouffre sépara bientôt les familles, jusqu'à ce que l'irréparable soit commis : les propres femmes et enfants du roi Arribates l'assassinèrent dans son bain. Alors, les grands prêtres du défunt roi, dirigés par un nommé Phéréleukos, déclarèrent que les dieux ne pardonneraient jamais cet acte sacrilège ; l'harmonie ne serait rétablie qu'avec la fondation d'un nouvel ordre social, subordonné cette fois-ci au roi et aux adorateurs solaires. Toutefois, les fidèles de la reine contrôlaient la terre ; ils bridèrent sa fertilité et celles des femmes, réduisant les fidèles du roi à la famine. Alors, ceux-ci abandonnèrent leur contrée, longeant la côte ou traversant le fleuve Eauvive. Leur but ? Atteindre une région où ils n'auraient plus à mendier les

produits du sol. Après leur départ, la reine mit fin à la malédiction ; cependant, non seulement un tiers de la population avait suivi Phéréleukos et les siens, mais des milliers d'habitants avaient succombé aux privations.

Des générations se succédèrent avant que les cités fondées par Phéréleukos s'établissent fermement dans leur nouveau territoire. Le plus souvent, les colons demandaient d'abord aux autochtones la permission de s'installer, voire achetaient une région avec de l'or ou des marchandises ; une fois qu'ils se sentaient suffisamment forts, ils se retournaient contre leurs hôtes et les réduisaient en esclavage ou en servage. À cette époque, les futurs Korantiens se désignaient d'après le chef de leur groupe de colons : Hilantri, Velontes, Dorasdi, Byotytes, Agissei, Sisanayontes... Les Hilantri bénéficièrent du meilleur départ, car ils découvrirent une grande île presque inhabitée, qu'ils appelèrent Korantis. Leur cité deviendra par la suite la capitale de l'Empire korantien.

## L'âge des héros

Après plusieurs centaines d'années se constitua une classe d'aristocrates-guerriers cherchant dans la violence et les conflits des moyens de récolter gloire et reconnaissance, tout en défendant leurs communautés des exactions des héros venant des cités adverses. L'instabilité devint endémique, et le peuple en souffrit immensément : les couronnes et les terres changeaient constamment de mains, les loyautés se faisaient et se défaisaient selon les revers de fortune des uns et des autres, les campagnes militaires incessantes perturbaient les travaux agricoles... C'est le peuple lui-même qui mit fin à ces guerres. Tout d'abord, il exigea une part du butin et une plus grande influence sur la conduite des campagnes. Puis un réformateur politique du nom de Tygorus prit le contrôle de la cité de Borissa en déclarant que « tous les hommes sont égaux sous les cieux ». Si la phrase signifiait simplement que tout le monde avait droit à une part égale de butin (du moins après que Tygorus lui-même se soit servi), elle fut considérée par la suite comme la naissance de la notion de

citoyenneté telle que les Korantiens la conçoivent aujourd'hui. Les dirigeants des autres cités durent suivre l'exemple de Tygorus pour éviter d'être submergés par la horde de citoyens-pilards de Borissa. En réaction à cette perte d'influence militaire, l'aristocratie transforma les cultes locaux liés au dieu solaire Lanis en cercles réservés à l'élite. Le message était clair : de par leurs exploits, leurs connaissances et leurs richesses, les fidèles de Lanis étaient naturellement voués à dominer leurs concitoyens, tout comme le soleil était voué à régner sur les cieux. Néanmoins, cela ne les empêcha pas de devoir se soumettre à Korantis... En effet, le roi Kribson et son fils Koïbos parvinrent à conquérir les autres cités et à imposer un culte solaire unique présidé par Koïbos lui-même : ainsi naquit l'Empire korantien.

## L'expansion 228-1034

Initialement, la croissance de l'Empire korantien reposait sur l'appropriation des terres des peuples voisins afin de pouvoir y installer des Korantiens pauvres. La plupart de ces peuples furent absorbés, assimilés ou réduits en esclavage, et leur nom s'effaça des mémoires. Cependant, lorsque les frontières de la Korantie atteignirent des chaînes montagneuses ou des terres de barbares indomptables, l'Empire regarda vers la mer. Les marchands korantiens avaient découvert de longue date l'archipel menant aux rivages de Kaspéran, et des échanges s'effectuaient déjà dans les deux directions : pourquoi ne pas y fonder une colonie ? Ce fut chose faite au 7<sup>e</sup> siècle. La colonie de Kipsipéran fut un grand succès, attirant aussi bien les paysans en mal de terres que les esprits aventureux attirés par les promesses d'un nouveau monde à découvrir et à exploiter. Les plus téméraires établirent même un comptoir près du delta du Saa, l'immense fleuve jaillissant de la jungle impénétrable qui étouffait le continent de Kaspéran.

À la fin du premier millénaire, peu avant la naissance de l'Empire taskien à l'est, l'Empire korantien était à son zénith. Ses itinéraires commerciaux couvraient le monde connu, tandis que ses armées surpassaient en nombre la population entière de n'importe quel adversaire potentiel. Quant à ses magnifiques pièces d'or, ornées de l'image de l'Empereur d'un côté et d'un griffon de l'autre, elles bénéficiaient d'un crédit universel... Pourtant, l'empereur Enkilos II n'était pas encore comblé. Il caressait deux ambitions : il réalisa la première de son vivant et confia à son successeur, Koïbos XVI, le soin d'accomplir la deuxième. Par des voies détournées, ces desseins conduisirent la Korantie dans les ténèbres.

## Les folies de l'empereur Enkilos 1002-1055

La première folie fut l'interdiction de la sorcellerie. Longtemps, celle-ci fut considérée comme une voie occulte et philosophique de compréhension du monde, empruntée par les plus érudits parmi les classes oisives. Sa réputation s'était détériorée récemment à cause de l'afflux de sorciers étrangers, notamment assabiens, prêts à vendre leurs services à n'importe qui. L'Empereur méprisait surtout les sorcières déguisant leur art sous la forme de rites jekkarines afin de paraître plus exotiques et mystérieuses : elles furent les cibles privilégiées de la purge. Mais même les individus respectables furent sommés d'arrêter toute pratique de la sorcellerie, de brûler leurs grimoires et d'éviter le sujet en public. Après quelques avertissements, ceux qui refusaient d'obéir étaient exilés dans quelque endroit déplaisant, à moins qu'ils ne prissent les devants. Beaucoup considérèrent que la décision impériale était inutile et appliquée avec trop de zèle, et au sein de la foule de magiciens de rue et de charlatans, quelques magiciens puissants se muèrent en ennemis implacables de l'Empereur.

La deuxième folie fut la mission qu'Enkilos confia à son fils Koïbos : ramener les Korantiens dans leur terre natale. Koïbos était donc chargé de mener la conquête de la Théocratie jekkarine, une entreprise extrêmement coûteuse et incertaine : comment subjuguier une population dont l'hostilité aux Korantiens était chevillée au corps ? Conscient de l'inanité de sa tâche, Koïbos tenta d'en retarder l'exécution autant que possible, tout en promettant que c'était là la priorité de son règne. Pendant ce temps, il s'efforça de contenter le fantôme de son père et les têtes brûlées de sa cour en ordonnant quelques expéditions pour tuer des sorciers et en expédiant le héros Zartos d'Horaia vers des terres lointaines, notamment les îles sauvages qui parsemaient l'océan, dans l'espoir d'étendre l'influence korantienne. Ce fut à cette période que les comptoirs en Jandekot devinrent la colonie de Zarendra.

Koïbos avait d'autres raisons pour retarder la guerre. Au début de son règne, une nouvelle puissance militaire était apparue sur le flanc oriental de l'Empire : Zygas Taga, un Jekkarine, parvint à unir la Tarsénie, et le risque était grand de le voir s'allier avec la Théocratie jekkarine. Pire encore, il entendait de plus en plus de rumeurs au sujet d'un pacte conclu entre les prêtresses lunaires jekkarines et l'Océan. Hélas, Koïbos sous-estima la gravité de l'évènement, car la purge des sorciers avait étiolé les connaissances arcanes de l'Empire.

## Le Cataclysme

À l'approche de ses vieux jours, Koïbos commençait à perdre la raison, épuisé par les constantes récriminations du fantôme de son père contre son inaction. À cet instant seulement, il comprit les erreurs mortelles qui avaient été commises : son père avait transformé de vieilles rancœurs en soif de conquêtes, alors que lui n'avait jamais tranché entre guerre et paix. Et alors que Koïbos tergiversait, les Jekkarines n'étaient pas restés inactifs : grâce à leurs prêtresses et à des sorciers korantiens avides de vengeance, ils parvinrent à persuader l'Océan d'écraser l'Empire sous les flots. Une immense vague balaya l'île de Korantis ainsi qu'une grande partie du littoral continental, et des monstres marins terrifiants engloutirent les navires des fuyards. Le nombre de morts dépassa l'entendement ; onze cités furent perdues à jamais, bien d'autres furent abandonnées ou rebâties. Korantis elle-même était tellement ravagée que seules les plus hautes terres demeuraient au-dessus des eaux après le reflux de l'Océan.

En cette heure sombre, le système korantien de cités-États fédérées par un empereur s'avéra un avantage : chaque communauté fut capable de se constituer en entité indépendante et autosuffisante. Et à dire vrai, nombre d'habitants étaient heureux de ne plus avoir à payer des impôts impériaux en constante progression... Toutefois, l'Empire subsistait encore, au moins en nom. En effet, si Koïbos périt avec l'essentiel de sa cour, quelques membres de sa famille survécurent : par chance, ils étaient sur le continent et purent se réfugier en Himéla. Mais quand le neveu de Koïbos, Antékos, fut déclaré empereur, personne ne s'en soucia, pas même les Himéléens.

Le Cataclysme affecta aussi les terres étrangères, car l'Empire korantien était un élément-clé du commerce et des relations entre États. L'Empire taskien s'empessa de combler le vide laissé par les Korantiens...

## La Korantie après le Cataclysme 1055-1111

Lorsque la situation revint à la normale, les cités-États korantiennes continuèrent à agir selon leurs propres objectifs, et leurs rivalités dégénéraient souvent en guerres fratricides. Malgré les conflits et une population moitié moindre que celle de l'Empire à son zénith, de nouvelles colonies furent établies, certaines

dans des terres « nettoyées » par le Cataclysme, d'autres dans de nouvelles régions. L'exemple le plus célèbre fut la nouvelle capitale impériale, fondée trente ans après la perte de Korantis. À première vue, son emplacement était étrange : dans un défilé montagneux à l'est du cœur de la Korantie, à proximité de nombreux ennemis potentiels de l'Empire. Certes, le choix était en partie contraint. Les cités-États avaient refusé d'accorder à l'empereur Antékos II les terres dont il avait besoin, car elles n'avaient aucune intention d'être sous la tutelle d'une autorité extérieure. Pourtant, le fils d'Antékos, Koïbos XVII, parvint à tirer le meilleur parti de cette humiliation. Cet homme énergique acheva le projet initié par son père et nomma la cité Hilanistra, en l'honneur des pères fondateurs de Korantis. Émulant les héros d'antan, il consacra ensuite toute son énergie à la soumission des terres barbares aux alentours. À la fin de son règne, son prestige était tel que les Korantiens cherchaient à obtenir ses faveurs ou son arbitrage lors des disputes entre cités ; nombre d'entre eux se plaignaient désormais de l'éloignement de l'Empereur... Koïbos XVII remporta même la seule guerre réellement menée contre les Jekkarines, empêchant leur extension depuis Ramassa vers les terres au sud d'Hilanistra. Mieux encore, il eut la joie de s'asseoir à nouveau sur le trône de Saphir de ses ancêtres, car un groupe de ses paladins avait réussi à extraire le précieux trésor des flots couvrant Korantis et l'avait transporté en grande pompe vers la nouvelle capitale.

## Histoire récente 1112-présent

Le dernier siècle de l'histoire korantienne a été placé sous le signe des menaces extérieures. Au nord, les Marangiens, un peuple thennaltais particulièrement belliqueux envahit le territoire de Tysil à quatre reprises en l'espace de dix ans. Tysil résista à grand-peine, grâce à l'aide de cités alliées et surtout de barbares ayant souffert de la cruauté des Marangiens : ceux-ci proposèrent à Tysil de changer de camp en échange d'une installation dans le territoire tysilote. La cité-État de Nysil fut créée pour les barbares, qui acceptèrent d'adopter les coutumes et les dieux korantiens. Puis en 1136, Tysil et ses alliés, avec le soutien du roi de Zathrum, écrasèrent une armée marangienne de plus de 70 000 hommes près du siège religieux d'Oster. Grâce à cette victoire éclatante, ils purent faire de nombreux prisonniers, imposer de rudes traités aux perdants et ramener suffisamment de butin pour compenser, du moins en partie, les déprédations subies au cours d'une décennie de guerre permanente.

Une génération plus tard, la fortune abandonna les Korantiens lors d'un conflit les opposant, pour la première et unique fois de leur histoire, aux soldats taskiens. Le champ de bataille était Camtri, un pays thennaltais populeux et prospère. Longtemps sous la sphère d'influence korantienne, Camtri était désormais de plus en plus sous la coupe des Taskiens. Lorsqu'une guerre civile entre prokorantiens et protaskiens déchira le Camtri, Borissa, la plus militariste des cités korantiennes, s'empressa d'envoyer une armée pour soutenir la première faction, avec le soutien enthousiaste de ses habitants. Soutenue par des contingents en provenance d'Himéla, de Tersippa et d'Agissène, l'armée borissienne avait fière allure. Hélas, au lieu de se couvrir de gloire, elle se contenta de mener quelques batailles indécises et de récolter un maigre butin. Les alliés camtriens se lassèrent rapidement du conflit et demandèrent aux Korantiens de partir afin qu'une paix puisse être négociée. Par dépit, les Borissiens lancèrent quelques raids vers les cités de leurs anciens alliés, puis rentrèrent chez eux la tête basse.

En Himéla, l'issue décevante du conflit bouleversa les rapports de force locaux. Les aristocrates qui avaient pressé les citoyens de participer à la guerre furent totalement discrédités et une révolution démocratique les chassa du pouvoir. Horrifiée par ce séisme politique à leur frontière, Borissa redistribua en toute hâte à ses vétérans mécontents des terres annexées aux dépens de sa voisine Vestrikina. Elle crut d'abord que le nouveau gouvernement s'effondrerait vite dans le chaos et les dissensions internes, mais, comme sa chute tardait à venir, elle décida de la précipiter. Son armée vint soutenir l'autoproclamé conseil himéléen des Talents, présidé par un homme manifestement fou, incompetent et très impopulaire. Le résultat fut désastreux. Les troupes se perdirent dans un dédale de vergers et de murs de pierre, puis, encerclées par des hordes de miliciens himéléens miséreux, durent capituler.

Un autre conflit connut une fin plus concluante : la conquête de Valos, une île située à l'entrée de la baie de Masie. Depuis le Cataclysme, Valos fut successivement une cité-État korantienne en difficulté, un centre de négoce pour les aventureux Kapoliens et Guyuntars, et la demeure de quelques seigneurs barbares prêts à faire main basse sur les routes maritimes traversant la baie. Comme aucune cité ne voulait voir une rivale chasser ces pirates, de peur qu'elle récolte à la fois la gloire et le contrôle des routes maritimes, on laissa la situation pourrir, jusqu'à ce que Kalacho d'Agissène parvienne à fédérer une armée. Soutenue par une flotte réunissant 20 000 marins, une force démesurée de près de 40 000 hommes s'empara de l'île. Le succès de cette coopération militaire impressionna grandement les Korantiens, d'autant plus

que l'implication de l'Empereur se limita au prêt de quelques paladins. Ce fut le départ d'une véritable fièvre fédératrice. L'alliance militaire à l'origine de la conquête de Valos fut reconduite en tant que Ligue korantienne, avec la création à Valos d'une capitale, Bosippa; certains prétendent qu'elle fut ainsi nommée d'après le cheval favori de Kalacho. Les cités korantiennes étaient censées y régler leurs disputes et réfléchir aux problèmes collectifs. En vérité, elles ne parvinrent pas à s'entendre, au point qu'elles supplièrent Kalacho d'endosser un rôle dictatorial afin qu'il puisse arbitrer les différends entre délégations. Toutefois, Kalacho eut la sagesse de refuser le poste. Avant de prendre sa retraite dans ses domaines favoris, il prononça ces paroles passées à postérité : « la Korantie n'a nul besoin de deux empereurs ».

## La redécouverte de Zarendra

À peine deux ans auparavant, un événement remarquable fit espérer aux Korantiens un regain de fortune. Un homme curieux débarqua à Saresta : il portait des habits exotiques et brandissait une bannière frappée d'un soleil brulant. S'il était manifestement étranger, il parlait un korantien parfait, bien qu'avec un lourd accent. Il disait s'appeler Redanger, régent de Zarendra-en-Jandekot, et il voulait se rendre à Hilanistra pour proclamer son allégeance à l'empereur des Korantiens. Une fois parvenu à la capitale, il annonça que la colonie fondée par Zartos durant le règne de Koïbos XVI existait toujours et se déclara serviteur loyal de l'Empereur. Avant de retourner chez lui l'année suivante, Redanger prit le nom de Koïbion et se familiarisa avec l'étiquette korantienne. Bien que nul ne sache s'il reviendra, nombre de Korantiens croient désormais que les richesses de l'Occident reviennent de droit à leur peuple et qu'il faut protéger leurs cousins occidentaux du monopole inique des marchands sharrankétiens, qui semblent régner sans partage dans les ports au sud de Kipsipsindra.

## L'empereur des Korantiens

Âgé de 27 ans, Koïbos XXVI est à la fois empereur et patriarche du dieu solaire Lanis.

Il est imprégné des traditions héroïques conservées par les histoires des grandes figures du passé korantien. Si l'Empereur a le devoir de soutenir et de récompenser les exploits de ses paladins, il souhaiterait accomplir lui-même de pareils exploits. Hélas, du fait de ses responsabilités, il ne peut aller nulle part sans un entourage conséquent. Pour épancher sa soif d'aventures, il se contente donc de longues chasses dans la forêt de Sarde, souvent en compagnie de chefs thennaltais locaux, qui l'apprécient beaucoup.

# CHRONOLOGIE DE LA KORANTIE

| ANNÉE   | ÉVÈNEMENT  |
|---------|--|
| 1       | Les ancêtres des Korantiens quittent la Méthélie et commencent à coloniser le littoral de Taygus.  |
| 112-217 | Les Guerres des Héros : cette période de conflit constant entre aristocrates fournit la matière des grands classiques de la poésie épique korantienne.   |
| 228     | Après une décennie de conquêtes, Koïbos I, roi de Korantis, se proclame empereur des Korantiens et patriarche du culte de Lanis.   |
| 703     | Les Korantiens fondent leur première colonie ultramarine en Kipsipéran.  |
| 936-938 | Aristentorus d'Hypata accomplit la circumnavigation de l'Océan intérieur.  |
| 987     | L'empereur Entékos I fait construire une bibliothèque à Yaristra : elle jouera un rôle clé dans la préservation de la culture korantienne après l'engloutissement de Korantis.   |
| 1002    | Enkilos II interdit la sorcellerie.  |
| 1003    | Premier établissement dans la péninsule aspalienne, à Kéba.  |
| 1019    | Fondation de l'Empire taskien.   |
| 1020    | Le héros korantien Zartos fonde une cité ultramarine à Jandekot, sur le site d'un comptoir, et la nomme Zarendra.  |
| 1034    | Zartos est tué lors de sa tentative de conquête de la terre sauvage de Fierla, souvent surnommée Terre de Zar de nos jours en son honneur.   |
| 1055    | Engloutissement de Korantis : la capitale est totalement détruite. Les Korantiens accusent les Jekkarines et leur magie d'être les responsables du désastre.   |
| 1057    | Le mariage de Zygas Taga à la déesse-lune Jekkara rapproche l'Empire taskien et les Jekkarines, ennemis traditionnels des Korantiens.  |
| 1061    | Kipsipsindra devient une monarchie duale et rejette l'autorité de l'empereur Koïbos XVIII  |
| 1072    | Le synœcisme aspalien : quatre petits États de la péninsule aspalienne s'unissent pour former la Tétrapolis aspalienne afin de mieux résister à l'extension de la cité voisine de Kéba.                                |
| 1086    | L'empereur korantien fonde une nouvelle capitale, Hilanistra.  |
| 1091    | Nouvelle cité créée à Mersine à la suite d'un achat de terres par le roi de Zathis.  |
| 1098    | La guerre des Confins : l'Empereur envoie de l'aide aux chefs de Brotomagie pour qu'ils résistent aux incursions des forces jekkarines soutenant la fondation de Ramassa.  |
| 1111    | Le Trône de saphir est récupéré.   |
| 1125-36 | Les Guerres Marangiennes : les Korantiens repoussent plusieurs vagues d'invasion de chefs thennaltais venus de Marangie. Ils obtiennent une victoire décisive lors de la bataille d'Oster.                             |
| 1135    | Des mercenaires et des migrants thennaltais sont autorisés à s'établir en territoire korantien en échange de leur adhésion aux coutumes et aux lois korantiennes. Ils fondent la cité de Nysil.                        |
| 1160-63 | Guerre entre Taskiens et Korantiens pour le contrôle de Camtri, une contrée thennaltaise. Le Simulacre de Fer défait les Korantiens et leurs alliés, et Camtri devient peu après une province taskienne.               |
| 1164    | Révolution démocratique en Himélie, alors que le mouvement orayniste proclame le suffrage universel pour tous les citoyens, sans distinction de propriété ou de richesse.  |
| 1196    | La Guerre des Vergers : les Borissiens échouent dans leur tentative de restaurer un gouvernement aristocratique à Himéla.  |
| 1205    | Borissa convertit le comptoir de Thyрте en colonie.  |
| 1207    | Le roi marangien de Timolay se soumet aux Taskiens.  |
| 1209    | Le héros Kalacho d'Agissène conquiert Valos. Fondation de la Ligue korantienne à Bosippa.  |
| 1210    | Kalacho refuse de devenir dictateur à vie de la Ligue korantienne et prend sa retraite.  |
| 1214    | Un seigneur d'origine barbare nommé Redanger arrive depuis les mers et voyage jusqu'à Hilanistra pour annoncer que l'ancienne colonie de Zarendra-en-Jandekot existe toujours et proclamer sa loyauté envers l'Empire. |
| 1215    | L'année en cours.  |

Une autre source de frustration provient de son influence très limitée sur les cités-États. Celles-ci lui refusent le droit accordé à ses ancêtres de lever les impôts; elles préfèrent lui envoyer des cadeaux plutôt que de lui payer un tribut. Son pouvoir se résume à des déclarations susceptibles de faire pencher la balance en cas de désaccord entre cités ou au sein d'une cité. Parfois, Koïbos peut envoyer un arbitre pour régler de telles disputes. Cependant, la Ligue korantienne assume de plus en plus ce rôle d'arbitrage à sa place. Certes, il peut éventuellement intervenir militairement, mais les troupes qu'il peut lever ne sont qu'une fraction de celles à disposition des cités-États les plus puissantes. Et si ses paladins offrent leurs services à un camp ou à un autre, il a intérêt à ce que cette intervention soit décisive ou que son implication ne soit pas visible.

### Hilanistra

Après le Cataclysme, les ancêtres de Koïbos XXVI créèrent la nouvelle capitale impériale dans les hautes terres à l'est des terres centrales des Korantiens, sur une route menant à travers la chaîne ozyrienne. Si cet emplacement l'expose à des ennemis potentiels, il en fait aussi un nœud commercial et diplomatique entre la Korantie et les terres voisines. Par conséquent, les cités-États voient l'Empereur comme une figure de proue très utile pour les relations internationales, alors même qu'elles s'efforcent de le tenir à l'écart de leurs affaires internes.

Hilanistra n'est pas organisé en tant que cité-État, mais comme la cour étendue de l'Empereur. Elle est administrée par le culte du dieu solaire Lanis, dont Koïbos est le chef. Sa constitution diffère donc des autres cités et reflète la hiérarchie du culte solaire. Au sommet réside l'Empereur, conseillé par un conseil de prêtres et secondé par des acolytes expérimentés, tandis que les citoyens se composent d'un corps d'initiés-guerriers assistés par une classe paysanne pléthorique. Autre originalité : nombre de citoyens d'Hilanistra résident dans des terres situées dans d'autres cités-États, mais encore sous la propriété de l'Empereur.

### Bosippa

Fondée il y a seulement 15 ans sur l'île de Valos, Bosippa est le centre de la Ligue korantienne, désormais le forum privilégié des négociations entre cités-États. Chaque année à l'époque du grand festival d'Orayna, les membres de la Ligue korantienne se rencontrent pour résoudre les conflits existants entre cités-États ou ceux qui sont en germe. Ils tentent aussi d'établir des politiques communes concernant le commerce, les sanctuaires, la poursuite de fugitifs à travers les frontières...

Les fondateurs de Bosippa voulurent la rendre cosmopolite : c'est pourquoi ils cherchèrent à attirer des colons venus de presque toute la Korantie. Ils aspirent aussi à en faire une réplique de cité archaïque : les érudits cherchent des sources historiques justifiant chaque choix de coutume et de mode de gouvernance, des bâtiments et des monuments anciens sont transportés bloc par bloc depuis le continent... Toutefois, le port de Nestérin, une ville à lui seul, trahit la modernité de Bosippa, car il est équipé des meilleures infrastructures, aussi bien pour les navires civils que militaires.

Né avec la mise en esclavage de la population autochtone de l'île, le commerce d'esclaves continue d'être une source de revenus lucrative pour la nouvelle cité-État, devenue la plaque tournante de cette activité.

## LES CITÉS-ÉTATS DE KORANTIE

Les Korantiens vivent dans de petites nations indépendantes formées autour d'une seule cité. À présent, il existe près de 40 cités-États considérées comme korantiennes de par leur langue et leurs coutumes, et aussi parce qu'elles envoient des cadeaux à l'Empereur ou une délégation lors des réunions de la Ligue korantienne, la plupart faisant les deux.

### Les cités-États majeures

#### Agissène

Le plus puissant État korantien a été la figure de proue des événements clés de la dernière génération : la conquête de l'île de Valos et la création de la Ligue korantienne par le général Kalacho. Les dirigeants d'Agissène ont tenté d'instrumentaliser la Ligue, mais leurs efforts seront infructueux tant qu'aucun péril extérieur n'encourage les membres à une coopération plus étroite. Thénodémos, le représentant en chef d'Agissène dans la Ligue, est célèbre pour ses discours passionnés sur la menace que fait peser l'expansion taskienne sur l'ensemble des Korantiens.

#### Borissa

Cette cité méridionale est désireuse d'affirmer sa puissance militaire et maritime. Des aventuriers sans attaches viennent souvent ici pour devenir des mercenaires. Parfois, Borissa tente de s'emparer des terres d'autres cités ou bien de créer une colonie ou une enclave par-delà les mers, comme la ville côtière de Thyrté, à proximité de la forêt de Sarde.

## Himéla

Himéla possède la constitution la plus vigoureusement démocratique de toute la Korantie ; l'assemblée publique est prompte à exiler ou à déposséder la vieille aristocratie locale, qui garde un profil bas. Non contente de produire le vin le plus réputé de Korantie (le Solarnien), elle dispose d'une riche source d'argent dans son territoire. Sa souveraineté s'exerce également sur l'île de Tempigone à côté du littoral de Méthélie.

## Kéba

La plus grande des cinq colonies établies le long de la péninsule aspaliennne, Kéba s'efforce de conserver des liens étroits avec la mère patrie.

## Kipsipsindra

Cette cité demeure un bastion de culture korantienne dans les lointaines terres de l'ouest. Si elle ne reconnaît pas l'Empereur comme dirigeant, elle envoie une délégation à la Ligue korantienne. Sa liaison maritime avec Sarestra est vitale pour les intérêts des deux villes.

## Mersine

Cette colonie septentrionale paie tribut au puissant royaume thennaltais de Zathis, dont elle est la voisine. Elle est une plaque tournante du commerce du bois, des céréales, des esclaves et d'articles de ferronnerie importés des terres barbares.

## Sarestra

Cité portuaire très animée, Sarestra domine le trafic maritime entre la Korantie et l'ouest ; ses marins et ses guildes maritimes sont légendaires. Sa prospérité reposant sur ses liens étroits avec la cité de Kipsipsindra, elle joue à la fois le rôle d'alliée et de base d'opérations de celle-ci en Korantie.

## Tétrapolis

Tétrapolis est née de l'union de quatre petites cités désireuses de se prémunir contre Kéba, leur puissant voisin ; une des cités, Ostyra, fut choisie comme centre religieux. Même si ses visées sur les colonies aspaliennes sont contrariées, Kéba livre une concurrence intense pour le commerce et l'exploitation des ressources dans le continent encore largement inexploré de Thurinie.

## Tysil et Nysil

L'histoire de ces deux cités est indissociable. Située à proximité des Thennaltais de Marangie, Tysil est une ville militaire ; ses officiers élus ont souvent l'occasion de montrer leur valeur

contre les troupes barbares. À l'issue des Guerres Marangiennes, les dirigeants décidèrent d'absorber l'afflux de colons thennaltais en créant la ville de Nysil plutôt qu'en l'intégrant à la population existante.

## Yaristra

La plus peuplée des cités korantiennes est réputée pour son conservatisme, ses hauts magistrats détenant les prêtrises majeures. Mais elle est aussi un centre de culture et d'enseignement : les Korantiens aisés rêvent d'y envoyer leurs enfants pour qu'ils soient correctement éduqués.

## Les cités-États mineures

Environ un tiers des Korantiens vivent dans 31 cités dites mineures, qui réunissent moins de 10 000 citoyens mâles. Techniquement, Bosippa devrait entrer dans cette catégorie, mais elle compte parmi les cités majeures du fait de son importance au sein de la Ligue. Les cités-États majeures se disputent le contrôle de ces cités, le plus souvent en soutenant, directement ou non, une faction locale dans sa lutte pour conserver ou prendre le pouvoir, en la protégeant militairement contre des voisins agressifs, ou bien en lui donnant accès à des ressources magiques. Parfois, elles vont jusqu'à agir de concert afin d'empêcher que des cités mineures soient représentées comme des entités indépendantes à la Ligue korantienne. Jusqu'à présent, l'empereur s'est toujours efforcé de s'opposer à ces pratiques de coercition, un rare exemple d'ingérence impériale dans les affaires de la Ligue.

## LA CITÉ-ÉTAT

Une cité naît lorsque ses futurs citoyens parviennent à un accord produisant une constitution, des règles de vie commune, ainsi qu'une nouvelle déesse, un aspect d'Orayna, la déesse des Cieus, qui représente l'âme de la nouvelle nation. Le site choisi pour la cité est alors consacré au nom de la déesse ; tous les temples et les bâtiments publics importants sont alors disposés en son sein, avec autant de rues résidentielles que possible. Agisène est un cas particulier, car elle n'autorise ni commerce, ni tombe, ni maison privée dans son immense espace consacré de 246 hectares. Résultat : la zone habitée forme plusieurs banlieues déconnectées autour du cœur de la ville.

Outre l'espace consacré urbain, il existe deux sortes de territoires contrôlés et exploités par la cité. La chôra<sup>1</sup> est le territoire rural approuvé par les dieux et reconnu internationalement ; son étendue ne peut excéder trois kilomètres carrés pour 100 citoyens.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> NdT : L'espace urbain consacré des cités-États korantiennes est l'analogue de l'astu des cités de la Grèce antique.

Ses limites dépendent aussi du terrain accessible à la cité : si elle doit être formée d'un seul tenant, elle peut donc avoir un tracé irrégulier, de façon à intégrer les meilleures ressources à portée. Les frontières avec une autre cité sont négociées avec soin puis sanctifiées par les prêtresses des deux cultes citadins impliqués. Toutes les terres à l'intérieur de la chôra peuvent être bénies par une magie lancée par les autorités religieuses de l'État, assurant ainsi la fertilité des cultures ou une protection contre une menace extérieure.

L'autre type de territoire, le dominion<sup>2</sup> est obtenu par la force plutôt que par le droit. Il peut servir de zone tampon pour la défense, être exploité, ou bien simplement gardé en réserve en vue d'une future expansion de la chôra. Les querelles entre cités-États concernent souvent les dominions. Elles ne peuvent être réglées par l'Empereur étant donné que ces territoires sont en dehors des coutumes sacrées, des lois ou des frontières officielles. Il est possible d'obtenir un arbitrage auprès de la Ligue korantienne, mais cela ne se fait généralement que si une cité-État se sent particulièrement spoliée, car ces conflits territoriaux sont perçus comme une excellente occasion d'entretenir les compétences martiales et d'accroître son prestige.

## Changements de frontières

Au fil des générations, les frontières d'une cité évoluent au rythme de sa population. De temps en temps, une cité peut être refondée afin de remodeler ses frontières religieuses et séculières. Les rites de consécration durent tant que la grande prêtresse du culte de la déesse tutélaire de la cité est capable de les maintenir à l'aide du miracle Extension. De ce fait, la consécration doit être renouvelée lors de l'investiture d'une nouvelle haute prêtresse, ce qui permet à la cité de réviser ses frontières si nécessaire. S'il est décidé, pour une raison quelconque, de déplacer l'établissement principal, alors les cultes citadins peuvent être transférés à un nouvel endroit, et les rites de consécration sont conduits à nouveau afin d'établir les frontières.

## Aperçu d'une cité-État

La majorité des cités korantiennes sont pourvues d'enceintes. Idéalement, le cœur de la cité, là où se situe le temple de la déesse locale, est construit sur un terrain facile à défendre avec ses propres fortifications, une citadelle ou un refuge, car s'il tombe aux mains de l'ennemi, l'État lui-même pourrait être détruit à jamais. Afin de protéger les habitants ou des zones

stratégiques, d'autres enceintes sont ajoutées au fur et à mesure de l'expansion de la cité.<sup>2</sup>

À l'intérieur des murs, les Korantiens privilégient les plans urbains ordonnés, en damier si possible ; toutefois, les cités plus anciennes peuvent être aménagées de façon plus anarchique. L'espace consacré contient les plus beaux édifices, et les bâtiments résidentiels disposent souvent de plusieurs étages afin d'accueillir le plus de gens possible dans les zones les plus recherchées. Les rues et les espaces publics sont pavés ou signalés, et comme les bêtes de somme sont d'habitude écartées des voies les plus passantes, ils sont épargnés par les ordures jonchant les villes étrangères.

Chaque cité possède un espace où les citoyens se rencontrent afin de conduire leurs affaires légales ou politiques ; il est étroitement connecté aux zones dédiées aux temples, qui servent aussi à l'administration civique. Le temple le plus imposant de la cité est le plus souvent celui de la déesse locale.

Si les demeures paysannes peuvent disposer de toits en chaume, la plupart des habitations urbaines et tous les bâtiments publics sont recouverts de tuiles.

Bien que la maçonnerie de qualité, coupée à la scie, soit utilisée pour les bâtiments importants, la plupart des maisons et des commerces sont construits avec des briques ou de la maçonnerie irrégulière, puis couverts d'un enduit souvent peint en couleurs vives. L'arche est connue, mais son usage est plutôt décoratif : rares sont les bâtiments suffisamment grands pour en avoir besoin, et il existe des moyens magiques pour bénéficier des mêmes avantages tout en conservant l'architecture classique.

## Population

Environ 2,5 millions de personnes vivent dans les villes korantiennes. La proportion de citadins est bien plus importante que dans la plupart des cultures, car beaucoup de paysans résident dans la cité et se rendent chaque jour dans leurs champs à proximité. Les tableaux des pages suivantes donnent plus de détails sur la population des cités majeures et mineures.

Aux yeux des Korantiens, les deux éléments-clés d'une cité-État sont l'autonomie économique et l'autodétermination politique. Par conséquent, il faut suffisamment d'individus pour satisfaire les besoins de base de la cité et la défendre des autres. Un corps de cinq-cents citoyens est perçu comme étant le minimum vital : si le nombre est sous cette barre jusqu'à la fin de

---

<sup>2</sup> NdT : De même, le dominion korantien correspond à l'eschatiai grec qui désigne les confins des territoires de la cité, situés au-delà de la chôra

l'année calendaire, la cité cesse d'exister. En cas de désastre, comme une guerre ou une famine, les survivants d'une petite cité doivent se résoudre à des actions drastiques en vue de renouveler le corps de citoyens, souvent en libérant des esclaves ou en invitant des colons venus d'ailleurs.

La taille maximale d'une cité est sujette à débats. À l'ordinaire, on considère qu'une cité devient trop grande lorsque tous les citoyens ne peuvent plus participer directement aux rituels de l'État, lorsque les terres disponibles ne suffisent plus à nourrir la population, ou simplement lorsque les liens entre citoyens se distendent et que les communautarismes et les dissensions internes se propagent. Dans ces cas de figure, envoyer quelques citoyens fonder une nouvelle cité semble une mesure de bon sens.

La population urbaine inclut non seulement ceux qui vivent à l'intérieur des murs de la ville, mais aussi tous ceux habitant une banlieue à une heure de marche ou moins du centre de la cité, ainsi que tous ceux résidant dans une ville municipale, c'est-à-dire une ville satellite ou une colonie avec ses propres

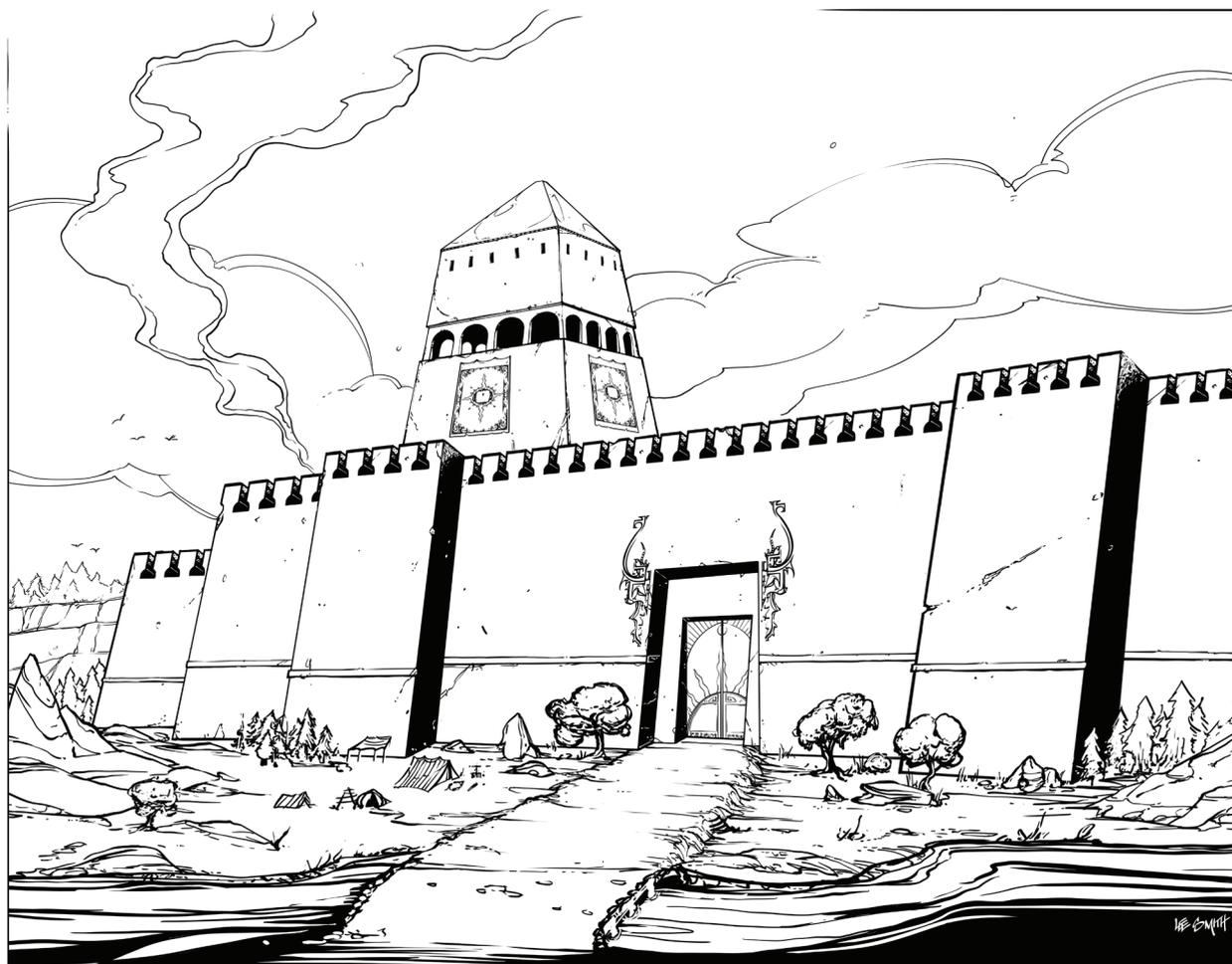
magistrats et régulations, que l'on peut également définir comme une banlieue lointaine.

La population rurale comprend tous ceux vivant dans de petites villes (habituellement moins de 1 000 habitants), des villages, des hameaux, des domaines ou des fermes individuelles.

Le profil démographique d'une cité-État typique est le suivant.

| CIToyENS | CIToyENNES | ENFANTS NÉS LIBRES<br>(16 ANS ET MOINS) | MÉTÈQUES,<br>TOUS ÂGES | ESCLAVES,<br>TOUS ÂGES |
|----------|------------|---|------------------------|------------------------|
| 20 %     | 20 %       | 35 %                                    | 10 %                   | 15 %                   |

Dans beaucoup de cités, le nombre de métèques (résidents étrangers) est bien plus élevé du fait de la présence d'une grande communauté païenne. Dans ces cas-là, la proportion d'esclaves peut être abaissée en conséquence, étant donné que les métèques offrent une source de main-d'œuvre alternative. Dans des villes comme Sarestra, Masie ou Kipsipsindra, il existe une forte population de passage. L'esclavage est le plus répandu dans les États les plus démocratiques, là où les riches ne peuvent



maintenir les pauvres dans un état de dépendance économique et doivent donc trouver d'autres travailleurs dociles. Si l'État dispose de territoires étendus au-delà de sa chôra, l'esclavage est souvent nécessaire pour les exploiter efficacement.

### La Korantie païenne

Bien que nul n'ait jamais cherché à recenser les païens, on peut estimer leur population à un demi-million d'individus. Ils ne sont pas systématiquement maltraités ou marginalisés par leurs voisins korantiens : certains occupent même de bonnes terres, dans des zones trop éloignées pour faire partie de la chôra d'une cité. Et les Korantiens font souvent appel à eux pour apaiser ou invoquer les vieilles divinités et esprits de la terre au bénéfice de toute la communauté. Toutefois, la plupart des païens souffrent de conditions de vie très difficiles, vivant dans des terres pauvres et reculées. Dans toute la Korantie et les montagnes ozyriennes, ils sont perçus comme des sauvages ou des simples, une opinion que partagent même leurs cousins de contrées thennaltaises voisines telles que Camtri ou la Marangie.

### Population des cités majeures

| CITÉ         | POPULATION |         | TOTAL   |
|--------------|------------|---------|---------|
|              | URBAINE    | RURALE  |         |
| Agissène     | 60 000     | 190 000 | 250 000 |
| Borissa      | 40 000     | 160 000 | 200 000 |
| Bosippa      | 8 000      | 12 000  | 20 000  |
| Hilanistra   | 9 000      | 33 000  | 42 000  |
| Himéla       | 75 000     | 180 000 | 255 000 |
| Kéba         | 25 000     | 42 000  | 67 000  |
| Kipsipsindra | 14 000     | 44 000  | 58 000  |
| Mersine      | 17 000     | 48 000  | 65 000  |
| Nysil        | 18 000     | 48 000  | 66 000  |
| Sarestra     | 62 000     | 95 000  | 157 000 |
| Tétrapolis   | 38 000     | 98 000  | 136 000 |
| Tysil        | 35 000     | 120 000 | 155 000 |
| Yaristra     | 80 000     | 160 000 | 240 000 |

|                                   |         |         |         |
|-----------------------------------|---------|---------|---------|
| Cités mineures<br>(pop. combinée) | 187 200 | 608 300 | 795 500 |
|-----------------------------------|---------|---------|---------|

### Population des cités mineures

| CITÉ       | POPULATION |        | TOTAL  |
|------------|------------|--------|--------|
|            | URBAINE    | RURALE |        |
| Aranéla    | 4 000      | 14 000 | 18 000 |
| Asbéra     | 5 500      | 11 000 | 16 500 |
| Avella     | 7 000      | 18 000 | 25 000 |
| Boletta    | 6 000      | 3 000  | 9 000  |
| Enkiste    | 1 500      | 4 000  | 5 500  |
| Éraklé     | 2 800      | 8 000  | 10 800 |
| Hatrya     | 3 600      | 8 000  | 11 600 |
| Héba       | 4 500      | 11 500 | 16 000 |
| Hispolá    | 6 500      | 32 000 | 38 500 |
| Karkendra  | 8 000      | 27 000 | 35 000 |
| Lanissa    | 9 500      | 34 000 | 43 500 |
| Lukestra   | 4 700      | 18 000 | 22 700 |
| Masie      | 11 000     | 34 000 | 45 000 |
| Nolestra   | 3 900      | 7 000  | 10 900 |
| Orissa     | 5 700      | 25 000 | 30 700 |
| Pélostra   | 6 000      | 16 000 | 22 000 |
| Poestra    | 14 000     | 8 000  | 22 000 |
| Rémoria    | 2 000      | 8 000  | 10 000 |
| Sarsinaya  | 2 900      | 6 700  | 9 600  |
| Sustra     | 9 000      | 21 000 | 30 000 |
| Suthria    | 7 500      | 45 000 | 52 500 |
| Tanyes     | 6 000      | 38 000 | 44 000 |
| Tersippa   | 4 400      | 22 500 | 26 900 |
| Thoria     | 9 000      | 35 000 | 44 000 |
| Tugara     | 10 000     | 44 000 | 54 000 |
| Vélathéla  | 1 200      | 8 600  | 9 800  |
| Vélthurisa | 9 400      | 41 000 | 50 400 |
| Vestrikina | 6 200      | 24 000 | 30 200 |
| Yolosos    | 3 800      | 15 000 | 18 800 |
| Yustrum    | 3 600      | 17 000 | 20 600 |



|          |         |         |         |
|----------|---------|---------|---------|
| Zarendra | 8 000   | 4 000   | 12 000  |
| Total    | 187 200 | 608 300 | 795 500 |

## CULTURE KORANTIENNE

### Être Korantien

Êtes-vous un Korantien ou un étranger ? Êtes-vous de ma cité, ou venez-vous d'ailleurs ? Êtes-vous un citoyen ou un simple résident ? Êtes-vous riche ou pauvre ?

Être Korantien est une question de langage. Si le korantien est votre langue natale, vous êtes aussi censé comprendre les principes élémentaires de la vie civilisée. Néanmoins, cela ne suffira pas à vous assurer les bonnes grâces de vos compatriotes, car ils se soucieront ensuite de vos origines : venez-vous de la même cité, d'une cité amie ou ennemie, voire d'un endroit dont ils n'ont jamais entendu parler ?

Au sein d'une cité, la différence entre citoyens et non-citoyens est normalement très nette. En principe, tous les citoyens sont égaux devant la loi, mais cela ne s'applique guère aux citoyens des autres cités et encore moins aux non-citoyens ou aux esclaves.

Sans être une obsession, la classe sociale joue un rôle très important pour déterminer qui parmi les citoyens peut exercer le pouvoir au nom des autres. La plupart des Korantiens, mais pas tous, s'accordent à reconnaître que la richesse peut tout aussi bien être due à la naissance qu'au mérite ou à la simple chance. La principale mesure de la richesse est la propriété, notamment de terres agricoles. Si vous avez d'autres sources de richesse, elles ne comptent que si elles produisent un revenu basé sur un loyer ou une production, à la manière d'une ferme.

Selon la croyance commune, les propriétaires s'impliquent plus dans la société, et comme les riches n'ont pas besoin de travailler chaque jour, il semble normal qu'ils s'occupent en contribuant au bien public. En pratique, si des riches font plus ou moins ce qui est attendu d'eux, d'autres pensent que leurs propres intérêts et ceux de la cité sont une seule et même chose.

Parmi les citoyens, le rang qu'occupe un individu dans un des cultes de la cité est fondamental, car il est le moyen d'exercer un pouvoir politique. De plus, il permet aussi de se mettre en valeur, ce que les Korantiens aiment faire dans la plupart de leurs activités, que ce soit dans les joutes politiques ou légales, les compétitions athlétiques, la guerre ou la culture.

Chez les Korantiens, les rôles sexués sont clairement définis, et seuls les coutumes et les cultes les plus originaux s'affranchissent plus ou moins des conventions. De ce fait, les Korantiens peuvent se montrer très conservateurs. Certes, ils ne s'offusqueront pas si

une étrangère se mêle librement à des hommes et poursuit une carrière traditionnellement masculine, comme en Tarsénie et chez les autres barbares. Par contre, ils ne veulent pas que leurs propres femmes se comportent ainsi : les courtisanes qui gagnent leur vie en fréquentant la société masculine sont presque toutes des étrangères, souvent en provenance d'autres cités korantiennes.

### Langue et éducation korantienne

Les Korantiens parlent tous la même langue, et cela même s'il existe des variations régionales. L'élite utilise le korantien classique pour la haute littérature, les communications officielles et diplomatiques. Cette forme littéraire du korantien n'a guère évolué au fil des siècles. L'écriture korantienne est alphabétique, avec quelques différences régionales dans la forme des lettres, notamment en ce qui concerne la transcription des sons des voyelles.

Les Korantiens sont un peuple très alphabétisé. Même les plus modestes peuvent avoir quelques notions de lecture et d'écriture, alors que les riches prennent les passe-temps intellectuels. Toutefois, un jeune homme a intérêt à s'adonner aussi à des activités physiques s'il ne veut pas être perçu comme un rat de bibliothèque.

Les principales formes de littérature incluent la poésie sophistiquée, l'histoire, la géographie et la philosophie.

*Note pour le maître de jeu : Tout personnage de statut propriétaire et plus est censé détenir la compétence Écriture/Lecture. De plus, une valeur trop faible dans la compétence risque de l'exclure des postes les plus importants et des rangs culturels supérieurs à celui d'initié. Comme l'élite se sert de son éducation pour se démarquer de la foule, une valeur de 50 % dans la compétence est nécessaire pour être pris au sérieux.*

### Poésie

Les œuvres classiques sont des épopées relatant l'exode de Méthélie et les exploits des héros fondateurs des premières villes. Le plus proche équivalent d'une épopée nationale est un récit anonyme, décliné en de nombreuses versions : l'histoire d'Holenyo l'Insensé. Holenyo créa de nombreuses villes, sans jamais établir de foyer, et mourut paisiblement ; bien d'autres héros du folklore korantien apparaissent comme personnages mineurs dans cette histoire, et le mélange d'aventures magiques et de tragédies est très apprécié.

L'épopée est aujourd'hui un art perdu : les nouvelles œuvres du genre se résument généralement à des exercices littéraires destinés à une élite intellectuelle. La poésie moderne est courte, avec des vers concis et finement ciselés ; le talent du poète réside avant tout dans sa capacité à juxtaposer intelligemment les mots et à utiliser la métrique de façon innovante. Les maîtres de ce

style proviennent de Yaristra, Klanthros de Pthoria étant le plus célèbre d'entre eux.

## Histoire et géographie

Les érudits s'intéressent peu à l'écriture d'histoires ; cependant, ils voient les récits géographiques comme un bon moyen d'établir leurs talents d'écrivain et leurs exploits d'explorateur ou de voyageur. La majorité des chefs-d'œuvre du genre date d'avant le Cataclysme, lorsqu'une plus grande partie du monde était accessible aux érudits. De l'avis général, les choses n'ont guère dû changer depuis, mais rien ne prouve que cela est vrai...

Les gens bien éduqués sont censés connaître deux historiens notables. Rétorios de Kelso (une cité qui n'existe plus) était un historien de cour à l'époque de l'empereur Enkilos II. Quant à Dabaratus d'Himéla, il écrivit une collection de leçons morales riches en anecdotes historiques, destinées à Antékos, un jeune empereur sans empire à gouverner.

## Philosophie et magie

Contrairement aux philosophes assabiens, les philosophes korantiens sont très circonspects vis-à-vis des applications pratiques de leurs observations et refusent de se compromettre avec la sorcellerie. Ils préfèrent se concentrer sur la façon de refléter au mieux l'ordre divin à travers l'organisation de la cité et de la vie publique. Pour qui désire vivre en bon citoyen, la lecture de l'œuvre de Baristatès de Vélathéla est un passage obligé. Sostrum de Sustra, un contemporain excentrique de Baristatès, croyait que tous les éléments de la vie pouvaient être exprimés grâce à des codes et des harmonies mathématiques ; son école est encore active aujourd'hui, mais elle est surtout connue parce qu'elle encourage ses membres à vaquer à leurs affaires intellectuelles entièrement nus, y compris dans les endroits publics.

Même dans les lieux où la sorcellerie n'est pas strictement illégale, ceux qui pratiquent tout ce qui ressemble de près ou de loin à cet art doivent subir de temps en temps les foudres des autorités et de la communauté. La sorcellerie est souvent liée à l'athéisme. Or, celui-ci est perçu comme une trahison, car il représente aussi l'apostasie de la société et de l'État. La population se méfie donc de ceux qu'elle soupçonne d'athéisme ou de sorcellerie, et n'hésitera pas à les harasser jusqu'à ce qu'ils plient bagage.

Les esprits étant considérés comme un phénomène particulièrement dangereux, les animistes ont la réputation d'être des individus étranges et nuisibles.

## Mathématiques

Du fait des modalités de constitution et de consécration des cités-États, les besoins en mesure et en arpentage des terres ont fortement contribué à l'évolution des mathématiques. Beaucoup voient Yaristra comme le haut lieu des mathématiques, mais le père des nombres korantiens fut Mentho de Sustra, accessoirement le mentor du fameux philosophe nudiste Sostrum de Sustra. Aujourd'hui encore, une école à son nom existe à Sustra, où étudient des amoureux des chiffres venus de toute la Korantie.

## Sports et loisirs

Les Korantiens adorent les sports et voient l'éducation physique comme un élément fondamental de l'éducation d'un enfant. Au sommet de la hiérarchie sportive trônent les courses de chevaux, et chaque État qui se respecte entretient au moins un parcours en plaine où sont mises à l'épreuve toutes les compétences équestres attendues d'un jeune homme lors de la chasse ou de la guerre. Dans les plus grandes villes, la course peut être plus formalisée : de riches propriétaires d'écuries de chevaux de course financent des cavaliers professionnels qui concourent sur des circuits en terrain plat. Le circuit d'Agissène est célèbre pour son originalité : situé à l'intérieur même de l'espace consacré, il amène les cavaliers à passer à proximité de chacun des principaux temples de la cité.

Les sports de combat servent à des fins d'entraînement plutôt que de divertissement, en dehors d'une forme de lutte opposant deux combattants huilés et appelée le style assabien, même s'il n'existe rien de tel en Assabie. Les femmes n'ont pas le droit d'assister aux spectacles, et encore moins d'y participer.

Les sports aquatiques sont tabous, bien que les Korantiens apprennent à nager. La pratique se rapprochant le plus d'un sport est une course entre équipes de rameurs sur des galères militaires, qui se déroule à l'occasion de la revue annuelle de la flotte sarestrienne ; des navires d'autres cités sont parfois invités.

Les compétitions d'athlétisme comprennent le saut, le lancer, la course de vitesse et le marathon. Très encouragées, elles sont l'occasion d'afficher sa virilité ou, dans de rares cas, sa féminité. Contrairement aux courses de chevaux, le professionnalisme est mal vu en athlétisme : les prix sont souvent de nature symbolique et récompensent ceux qui sont compétents dans tous les domaines plutôt que les spécialistes d'une discipline, soupçonnés de professionnalisme.

## La loi

Pour un peuple aussi conservateur que les Korantiens, la loi et la coutume sont indissociables. Le passé est le meilleur guide, et une coutume n'est changée que si elle s'avère inadéquate pour une raison ou une autre. Les coutumes n'ont pas besoin d'être rédigées, car tout le monde les connaît et elles peuvent ainsi changer subtilement au fil des générations pour rester d'actualité. Cependant, si les coutumes doivent être altérées significativement, une loi doit être créée et inscrite dans un endroit public afin que chacun puisse en prendre connaissance. La nouvelle loi intègre alors les coutumes des Korantiens, un ensemble de connaissances qui dicte comment les gens sont censés se comporter en public et en privé selon les cités.

*Note pour le maître de jeu : La compétence Coutumes reflète la familiarité avec les lois et les coutumes. Dans la ville natale du personnage, la compétence n'a normalement pas besoin d'être testée, à moins que le personnage tente d'exploiter une faille de la loi ou bien de se rappeler quelque tradition obscure. Dans une autre cité, la compétence donne une idée des lois qui risquent d'être différentes, mais aucune information précise n'est révélée et la difficulté du test augmentera d'au moins un niveau.*

## Aller au tribunal

En Korantie, un citoyen a le droit d'en accuser un autre de quelque crime ou écart vis-à-vis de la loi. Tout procès mineur ou concernant des étrangers est géré par un magistrat nommé à cette fin. En cas de procès majeur impliquant un citoyen, un débat contradictoire se déroule devant un jury citoyen. Dans l'Himéla démocratique, ce jury est formé ad hoc le jour même, sans sélection particulière : les séances peuvent donc être assez chaotiques...

## Esclavage

Si l'esclavage est très courant, la plupart des esclaves korantiens sont protégés légalement contre les maltraitements les plus sévères et ont droit à un minimum de dignité humaine. Malheureusement, ce n'est pas le cas des criminels condamnés et les prisonniers de guerre étrangers, exploités à mort dans des mines ou autres lieux de travail dangereux. Les autres types d'esclaves sont perçus comme des membres de la famille étendue de leur propriétaire ; toutefois, étant sous l'autorité légale d'un autre, leurs droits de participation à la vie publique sont aussi limités que ceux de simples enfants...

Les organisations telles que les cultes, y compris les cultes officiels, sont souvent propriétaires d'esclaves, auxquels elles peuvent prodiguer une éducation et souvent accorder un vrai statut lié à leur travail au sein de l'organisation.

## Esclavage pour dette

Dans la plupart des cités korantiennes, un citoyen n'a pas le droit d'offrir sa propre personne, ou toute personne libre en son pouvoir, comme gage de sa dette. De ce fait, l'esclavage pour dette concerne surtout les résidents non citoyens dépourvus d'une telle protection légale, en particulier les païens ; il est d'ailleurs une cause fréquente d'agitation chez ces derniers. Cette catégorie d'esclaves est en général mieux traitée que les prisonniers ou ceux qui ont été achetés sur les marchés, mais ce n'est pas toujours le cas.

## Acheter des esclaves

Des esclaves peuvent être achetés auprès de négociants autorisés. Le commerce d'esclaves est considéré comme une activité honteuse (mais nécessaire), laissée aux mains des non-citoyens. Les marchés d'esclaves sont établis lors d'arrivages d'esclaves, qui sont habituellement vendus aux enchères pour un prix allant de 100 pièces d'argent à plus de 1 000 pièces d'argent.

Nestérin, le port de Bosippa, est le principal centre de commerce d'esclave, un rôle qu'il a conservé depuis la conquête de l'île de Valos et la réduction en esclavage de la plupart de ses habitants par Kalacho d'Agissène.

## Réduire un ennemi vaincu en esclavage

Plutôt que de tuer un ennemi vaincu, il est possible de se « l'approprier ». Si l'adversaire se rend volontairement, il devient votre propriété, sous réserve que l'État n'ait pas déjà un droit sur lui, par exemple dans le cas d'un criminel ou d'un citoyen d'un autre État avec lequel existent des traités ou des accords d'échanges de prisonniers. Un bandit, un voleur ou un meurtrier capturé n'a guère de valeur en tant qu'esclave, car la douceur et la docilité ne sont généralement pas ses points forts. De ce fait, l'État est susceptible de payer une rançon supérieure à sa valeur d'esclave afin de s'en débarrasser définitivement : l'heureux « élu » aura droit à un petit entretien avec les acolytes de Kos, chargés de la loi et de l'ordre, puis sera remis aux mains de l'exécuteur...

## CONSTITUTION DES CITÉS-ÉTATS

Bien que chaque constitution soit différente, toutes sont des variations d'un modèle où les acolytes d'un ou plusieurs cultes officiels sont à la tête d'un conseil composé des citoyens notables et exercent le pouvoir pour le compte du peuple souverain. L'application concrète du modèle peut produire des résultats extrêmement variés, la ligne de démarcation la plus nette venant de la façon dont la classe sociale sert de barrière à l'entrée des cultes d'État.

### Citoyenneté

Les règles concernant l'accès à la citoyenneté, en fonction de l'âge, du genre et de la parenté, peuvent être très différentes selon les cités. Himéla exige que vous ayez 16 ans et au moins un parent citoyen des deux côtés de la famille, alors qu'un seul parent citoyen suffit à Sarestra. À Kéba, ceux qui sont nés à l'étranger, et même les esclaves libérés, peuvent devenir citoyens si un citoyen de bonne réputation soutient leur candidature. Un citoyen est censé prendre part au culte dédié aux dieux de l'État ainsi qu'à la vie publique.

### Gouvernement

Les trois principaux types de constitutions se définissent en fonction des barrières entre classes sociales.

En théorie, les constitutions démocratiques accordent à tous les citoyens, quelle que soit leur aisance financière, le même accès aux cultes les plus importants, et donc aux centres de décision de la cité. En pratique, seule une démocratie radicale comme Himéla laissera un pauvre devenir acolyte d'un culte officiel. Cela n'empêche pas les démocraties de se montrer très méfiantes envers le pouvoir et l'influence de ses citoyens les plus riches, et ces dernières éprouvent des réserves semblables vis-à-vis du peuple. Comme les citoyens sont censés être logés à la même enseigne et que la démarcation entre citoyens riches et pauvres est moins marquée qu'ailleurs, les démocraties tendent à avoir les règles d'accès à la citoyenneté les plus strictes.

Les constitutions mixtes restreignent les plus hautes positions de pouvoir aux citoyens les plus riches, et s'assurent que tous les débats importants se déroulent au sein du conseil plutôt que devant toute la citoyenneté. Néanmoins, elles accordent aussi

à l'assemblée populaire des droits considérables d'approbation, par exemple pour l'élection des hauts magistrats ou la déclaration de guerre. La plupart des cités korantiennes disposent d'une constitution de ce type, celle de Vestrikina étant vue comme un modèle du genre.

Dans les constitutions oligarchiques, un ou plusieurs éléments, comme la naissance ou la richesse, restreignent l'accès au pouvoir à une infime minorité. La dyarchie (double royauté) de Kipsindra est un exemple poussé à l'extrême d'une telle constitution. Le rôle d'acolyte dans les cultes officiels est restreint aux membres de la caste dirigeante, et le conseil se compose essentiellement d'oligarques et de leurs clients ou associés. Dans certains cas, les rôles d'acolyte et de prêtre ont fusionné. Les oligarchies sont vulnérables aux révolutions et aux dissensions, car même les riches et les puissants se disputent pour savoir qui peut entrer dans le cercle du pouvoir.

### Crise constitutionnelle

Quand la situation se dégrade et que les dissensions internes menacent la constitution, deux issues sont possibles : la tyrannie ou l'anarchie. Dans le premier cas, un homme obtient suffisamment de soutien populaire pour suspendre le cours normal des lois et gouverner par décret. Dans le deuxième cas, personne ne contrôle rien, les lois sont suspendues, et les cadavres s'empilent dans les rues. Normalement, ces situations ne durent guère, bien qu'on ait vu des tyrannies durer au-delà d'une génération lorsque le tyran s'avère compétent et qu'il n'y a pas de besoins pressants de s'en débarrasser. L'exemple le plus fameux de tyran «éclairé» est Zilathro de Yaristra, qui aurait été, selon les rumeurs, une femme déguisée.

## FORCE MILITAIRE

Dans le monde korantien, les armées régulières sont rares. Les paladins de l'Empereur sont des guerriers professionnels, mais peu nombreux, et ils ne sont à la disposition des États qu'en cas de menace extérieure : si un paladin décide de se joindre à une guerre contre une autre cité korantienne, il le fait à titre individuel.

Les nombreuses cités korantiennes proches de la mer entretiennent aux frais de l'État des navires de guerre et de transport. Toutefois, seuls les membres-clés des équipages sont employés de façon permanente, le reste étant appelé en cas de besoin.

## Effectifs militaires

Dans la plupart des États, seuls les citoyens mâles, nés libres et âgés de 19 à 41 ans peuvent servir dans l'armée de leur cité. Ceux qui sont capables de manier des armes, mais qui sont plus jeunes ou plus vieux, sont en général affectés à des tâches de garnison dans le territoire de la cité. Avec ces conditions, le nombre de citoyens qu'une cité peut conduire au champ de bataille équivaut à 15 % de la population. Agissène dispose ainsi d'une force théorique de 38 000 hommes. Cependant, il est rarement avisé ou possible de réunir autant de monde, d'autant plus qu'au moins un tiers des « appelés » n'auront pas les moyens de s'équiper, même de manière rudimentaire. Lorsque Kalacho rassembla les hommes d'Agissène pour participer à l'invasion de Valos, il ne prit que 8 000 soldats avec lui. De plus, si l'État dispose également d'une flotte, celle-ci puise aussi sur les effectifs militaires, bien que des esclaves puissent être utilisés. La flotte est toutefois un bon moyen de mettre à contribution les citoyens les plus pauvres : pour ramer, ils n'auront pas besoin d'armes, seulement de la force de leur bras...

## La levée citoyenne

Une levée des hommes éligibles au service n'est décidée qu'en cas de force majeure, et son échelle dépend de la gravité de la situation. Idéalement, le citoyen soldat se présente avec un casque, une lance, un bouclier, une arme secondaire, et même une armure s'il est fortuné. Les plus pauvres auront au mieux un arc ou une fronde, s'ils ne sont appelés à servir aux galères. Dans certains des États les plus conservateurs, les pauvres ne sont pas réquisitionnés ; à la place, les citoyens soldats les plus riches amènent au combat leurs esclaves, serviteurs et autres dépendants, qui serviront de troupes légères.

Pour le corps citoyen, le principal dieu de la guerre est Torthil, à la fois fermier et guerrier, défenseur et destructeur des foyers et des récoltes.

## Les bataillons patriotiques

Première ligne de défense de l'État, ces bataillons sont composés d'hommes prêts à prendre les armes sur-le-champ, avant la convocation de la levée citoyenne. Leur composition diffère selon les États, en fonction du rapport de force entre l'élite et les masses : aristocrates et leurs serviteurs dans certaines cités, horde de paysans légèrement armés dans d'autres. En temps de paix, les bataillons patriotiques peuvent servir de vigiles urbains ou former une faction. Leurs membres sont tous des initiés et

des acolytes d'un culte militaire, dans la plupart des cas dédié à Palaskil, Veltis, voire Pyrolus dans les États maritimes.

Un personnage qui intègre un bataillon patriotique doit être un citoyen et il est censé posséder une armure et des armes, et dans certains cas un cheval.

*Note pour le maître de jeu : Les styles de combat et les traits pour les bataillons patriotiques sont souvent les mêmes que ceux de la levée citoyenne. Les membres du bataillon peuvent même être responsables de l'entraînement de base de la milice.*

## Les bataillons sacrés

Quelques cités disposent d'un bataillon patriotique d'élite, surnommé bataillon sacré. Son but est de combattre jusqu'au dernier homme pour défendre l'État. Il garde la citadelle et il fait aussi office de dernier défenseur du temple du culte officiel. Du fait d'une tradition aux origines obscures, un bataillon sacré ne doit jamais dépasser 300 hommes, et ses effectifs sont souvent moindres. Le miracle Confrérie Sacrée (voir MYTHRAS page 179) est réservé aux membres de ces unités.

## Les sabatéens

Les sociétés marchandes sous la tutelle de Sabatéus, le dieu du commerce et des voyages, disposent de leurs propres forces régulières, les sabatéens. Portant traditionnellement un uniforme vert, ils gardent les entrepôts, les caravanes, les flottes, et peuvent au besoin servir l'État, le plus souvent comme marins. Les frais d'équipement sont pris en charge par le culte officiel de Sabatéus, au nom de l'État. Toutefois, les cités plus petites n'ont pas forcément les moyens ou le besoin d'entretenir une force de sabatéens.

N'importe qui peut être admis sous réserve de maîtriser suffisamment le Korantien pour comprendre les ordres des officiers korantiens ; de ce fait, la vaste majorité des sabatéens n'ont pas le statut de citoyen.

## Mercenaires étrangers

Des contingents entiers de soldats étrangers peuvent être recrutés en situation de péril ou en prévision d'une grande campagne, en particulier s'ils possèdent des compétences spécialisées, telles que l'archerie ou l'équitation. Dans ces cas, les syndics du culte local de Sabatéus négocient un accord avec eux au nom de l'État. Parfois, des bataillons patriotiques peuvent offrir leurs services à une autre cité en guerre ou en proie à des désordres internes.

## Armes et armures

Les Korantiens utilisent surtout les armures de cuir, d'écaillés et de plaques. Les paladins et les aristocrates privilégient les armures de plaques en bronze, ou en fer doré. Les armes traditionnelles incluent l'épée courte, la lance, un bouclier ovale plat surnommé thureos (mêmes caractéristiques que le scutum) ou un bouclier hoplite rond (clipeus). En guise de bouclier, les plus pauvres ou les plus légèrement armés se contentent d'une pelta en osier. Les armes à distance comprennent l'arc, les fléchettes, la fronde, alors que le javelot est considéré comme étant l'arme la plus virile.

## RELIGION OFFICIELLE

Chaque cité-État korantienne possède son propre panthéon de divinités que ses citoyens sont censés honorer. Ces panthéons sont plus ou moins semblables d'une cité à l'autre, et comprennent une sélection de dieux de la Cour Céleste commune à tous les Korantiens. Toutefois, chaque cité met en place ses propres cultes, ouverts seulement à ses citoyens, avec des conditions d'adhésion ou des obligations spécifiques : le culte d'Anayo à Himéla diffèrera du culte d'Anayo à Agissène. Les cultes officiels jouent un rôle fondamental : chaque rouage de l'État et de la communauté fonctionne comme un culte lié à sa divinité tutélaire. Des informations supplémentaires sont prodiguées dans le chapitre sur les cultes.

## La Trinité Civique

Les trois cultes clés d'une cité sont ceux de la déesse tutélaire de la cité, vénérée par les femmes ; de son mari Anayo, vénéré par les dirigeants de la communauté et dieu du commandement, du gouvernement, de la sagesse et du savoir ; et de Torthil, vénéré par les hommes en tant que dieu de l'agriculture et de la guerre.

Parfois, Torthil est remplacé par une autre divinité, si celle-ci reflète mieux les préoccupations des citoyens de sexe masculin.

De nombreuses autres divinités jouent un rôle important dans l'État : un culte peut exister en leur honneur ou elles peuvent être représentées comme des sous-cultes d'un membre de la Trinité, offrant éventuellement un miracle à ses adorateurs. Dans ces cas, un des acolytes ou des prêtres du culte du dieu principal sont chargés de représenter le sous-culte et d'apprendre son miracle. Les divers arrangements en vue d'intégrer des divinités mineures font partie des éléments qui rendent unique la religion officielle de chaque cité.

## Pratiques religieuses

Presque toutes les observances religieuses sont des affaires publiques, même si certaines sont réservées à des élites ou des groupes sociaux particuliers. Les religions ésotériques avec des cérémonies secrètes et des membres transcendant les divisions traditionnelles de la société sont mal vues. La plupart des rites prennent place en intérieur, dans des temples construits pour ces occasions. Cependant, si une participation de masse est requise, le temple surplombera certainement un vaste espace public où les adorateurs pourront se réunir.

Les Korantiens enterrent leurs morts, bien que la crémation, perçue comme une pratique couteuse et chic, soit pratiquée par les lanistes (voir page 84) et par les classes aisées de certaines cités. À moins d'avoir reçu le statut de héros, un mort est toujours enterré en dehors des limites sacrées de la cité. Par conséquent, une extension des limites de la cité peut entraîner une relocalisation des cimetières, à moins que le nouveau tracé les évite.

## Hiérarchies culturelles

En général, les membres les plus importants d'un culte sont les acolytes plutôt que les prêtres. En effet, un acolyte est souvent aussi un représentant de l'État, et sa nomination n'est pas donc le seul fait du culte : elle doit être approuvée, sous une forme ou une autre, par la communauté. Un prêtre est quant à lui nommé de façon permanente et sa sélection revient entièrement au culte.



## Prier dans une cité étrangère

L'appartenance à un culte d'une cité-État n'octroie aucun statut dans le culte équivalent d'une autre cité-État, à moins qu'il existe un traité entre les deux communautés. Un tel traité peut autoriser les citoyens d'une cité à prier dans les sanctuaires et les temples d'une autre cité, leur permettant ainsi de restaurer leur réserve de dévotion ou d'accélérer la récupération de points de magie. Toutefois, les restrictions sont nombreuses et un étranger n'obtiendra jamais des bénéfices allant au-delà d'un citoyen local de niveau initié.

## L'année sacrée

Les Korantiens mesurent l'année comme un cycle solaire ; ils ignorent le décalage des 13 mois avec les phases lunaires, intercalant à la place deux jours à la fin du calendrier lunaire afin d'obtenir 13 mois de 28 jours. Chaque mois est divisé en quatre semaines ; grâce à cette invention korantienne, il suffit de compter les jours plutôt que de se baser sur les phases lunaires. Chaque mois est ponctué par des fêtes religieuses d'importance variable.

| MOIS      | ÉVÈNEMENT                                     | SAISON    |
|-----------|---|-----------|
| Trigelso  | Début de l'année, ouverture des routes        |           |
| Arribéa   | Ouverture des mers                            | Printemps |
| Lanthril  | Saison de la tonte                            |           |
| Sheyloris | Récolte des céréales d'hiver                  |           |
| Pyrlo     | Saison de campagne                            | Été       |
| Lassica   | Saison de campagne                            |           |
| Torthil   | Récolte des céréales de printemps             |           |
| Sabatine  | Vendanges                                     |           |
| Plashkis  | Festivals des moissons, bénédiction des silos | Automne   |
| Veltune   | Plantation des céréales d'hiver               |           |
| Zolestine | Récolte des olives ; fermeture des mers       |           |
| Sémordine | Festivals d'hiver                             | Hiver     |
| Anyune    | Élection et nominations publiques             |           |
| Orynsa    | Festival céleste — 2 jours intercalaires      |           |

# LE MONDE EXTÉRIEUR

Dans ce chapitre sont brièvement décrites les terres accessibles aux voyageurs depuis l'Océan. Pour certains de ces endroits, un itinéraire terrestre est en théorie possible, mais le temps, les couts et les périls sont tels que le voyage maritime est toujours préférable. Chaque endroit décrit ici peut faire l'objet d'une compétence de Savoir Régional à apprendre auprès d'un baroudeur expérimenté.

## LES RIVAGES DE KORANTIE

L'expression *Rivages de Korantie* correspond aux terres au-delà de la Korantie proprement dite qui respectent le mode de vie korantien. Certains de ces endroits furent colonisés il y a bien longtemps, d'autres beaucoup plus récemment, après le Cataclysme. Ils restent reliés à la mère patrie grâce aux voies maritimes ; si jamais celles-ci sont coupées, que ce soit à cause de puissances étrangères, d'une colère divine ou d'une catastrophe naturelle, alors la communauté korantienne sera à nouveau fracturée comme à l'époque du Cataclysme, cent-soixante ans auparavant.

### Vieux Korantis

Le site de la capitale perdue de l'Empire n'est plus qu'une collection de petites îles, chacune étant en fait un sommet de la terre immergée de Korantis. Ces îles sont inhabitées et seuls quelques chercheurs de trésors s'y rendent en quête de reliques de valeur. Leurs découvertes sont parfois spectaculaires : par exemple, des paladins de l'Empereur réussirent ainsi à trouver le Trône de Saphir et à le transporter jusqu'à Hilanistra.

### Valos

Au cours des siècles, plusieurs peuples s'installèrent à Valos. Elle fut d'abord une colonie korantienne fondée par des Tysilotes, mais une invasion de Kapoliens la détruisit peu après le Cataclysme. Ensuite, des Marangiens firent de l'endroit une base d'opérations de pillage et de piraterie, avec la complicité des Kapoliens. Lorsque Kalacho d'Agissène conquiert enfin l'île

afin de mettre fin à ces actes, des colons venus de tout le monde korantien s'y établirent. Un des établissements est aujourd'hui la capitale de la Ligue korantienne, inaugurée sous les auspices de l'Empereur en 1210.

Faisant environ 65 km de long pour 30 km de large, Valos est dominé par une chaîne de montagnes qui tombent en à-pic vers la mer au nord et qui protègent la plaine du sud. La plupart des établissements korantiens sont situés dans le coin sud-ouest, mais les parties orientales sont encore habitées par les descendants des colons kapoliens et marangiens parlant une langue composite nommée valot.

Dans la partie nord-est de l'île subsistent les derniers établissements des Corsaires, aujourd'hui très affaiblis et pacifiés. Ils déplorent la perte de Korsaddin, leur chef charismatique (un Guyuntar de Tapropiscur), mais certains croient que son fil Korsaris est parvenu à fuir l'île et à se réfugier en Marangie, voire qu'il reviendra à la tête d'une armée pour les libérer.

## Colonies et avant-postes

### Aspala

Dans la péninsule d'Aspala se trouvent les colonies les plus septentrionales de Korantie : Kéba et Tétrapolis. Cette dernière est née de l'union de quatre petits États contre les ambitions territoriales de Kéba.

### Hispolo

Cette colonie située sur la péninsule kapolienne est un nœud commercial entre la Korantie et Kipsipsindra. Sa création fut un projet soutenu par Sarestra et plusieurs petits États. Le territoire d'Hispolo est étendu par rapport à sa population, car le sol rocailleux et hostile a obligé les habitants à se disperser pour trouver des endroits propices à la culture ou à l'élevage. Les villages alentour subissent parfois les déprédations des centaures thuriens, un peuple agressif venu des terres intérieures. La constitution d'Hispolo est modérément démocratique et ses citoyens ont noué des traités d'amitié avec Himéla.

# MAGIE

La magie abonde dans le monde de Thennla. À travers les connaissances et les compétences qu'elle véhicule, chaque communauté traditionnelle offre à ses membres respectables des sorts de puissance modeste. Par ailleurs, les hautes formes de magie sont elles aussi fréquentes et leurs effets font partie intégrante de la plupart des sociétés.

## NATURE DE LA MAGIE

En surface, Thennla ressemble beaucoup à notre propre monde. La plupart du temps, les choses se comportent d'une façon prévisible, selon des règles déductibles de l'expérience et de l'observation directe. Cependant, la présence de dieux et d'entités surnaturelles ainsi que la proximité du monde ordinaire avec les autres dimensions engendrent des phénomènes inattendus et surprenants. Les lois naturelles peuvent ainsi être interrompues, altérées ou suspendues : le mécanisme qui entraîne ces dérèglements est souvent appelé *magie*.

## Récupération des points de magie

Dans Thennla, les points de magie d'un personnage se régénèrent au même rythme que sa vitesse de guérison par jour, le chiffre de la vitesse de guérison indiquant le nombre de points de magie récupérés par jour de repos. Dans des circonstances normales, la récupération se termine après une bonne nuit de sommeil. À la discrétion du maître de jeu, la nature magique d'un lieu peut accélérer ou ralentir ce rythme. La récupération peut aussi échouer à cause de l'interruption du sommeil, d'un repos inadéquat, de la maladie ou d'une fatigue chronique.

Dans le Monde spirituel, un esprit natif récupère ses points de magie au même rythme que sa vitesse de guérison par heure (en utilisant le CHA pour calculer la vitesse de guérison). Les entités

hors de leur plan d'origine, comme les esprits incarnés ou liés au Monde matériel ou encore les mortels désincarnés dans le Monde spirituel, sont incapables de récupérer leurs points de magie, sauf à partir de sources externes (vénération, sacrifice, etc.).

## Fonctionnement de la magie

C'est l'interaction des dimensions parallèles, dont les Trois Mondes font partie, qui génère l'énergie nécessaire aux effets magiques. Ceux qui disposent du savoir adéquat façonnent et dirigent cette énergie, représentée dans le jeu par les points de magie. Les entités surnaturelles ont plus de facilité que les humains pour exploiter et déployer cette énergie. De ce fait, les miracles constituent souvent la forme la plus efficace de magie, grâce à l'assistance des dieux. Produire de la magie avec les seuls moyens dont disposent les humains est beaucoup plus difficile : les sorciers et les chamanes consacrent toute leur vie à maîtriser leurs arts.

La plupart des Korantiens estiment que les humains devraient s'abstenir de pratiquer la magie, sauf lorsqu'elle est pleinement intégrée dans la société, comme la magie populaire à travers les rites culturels, ou consacrée par les dieux, comme le théisme. Les dieux sont comptables de l'équilibre et de l'harmonie du cosmos et savent quels effets magiques sont acceptables ou non. En revanche, la sorcellerie accorde trop d'importance aux raisonnements humains et sa liberté créatrice encourage les ingérences les plus dangereuses.

Cependant, beaucoup d'étrangers voient les choses sous un angle différent. En Assabie, les philosophes du Mouvement matérialiste du sultanat de Perlak soutiennent que la magie est essentielle au tissu de la réalité et qu'elle est responsable du maintien des choses ordinaires tout autant que de la création des choses extraordinaires. Ces philosophes sont peu enclins à croire en la sagesse divine et plus qu'impatients d'explorer les voies ouvertes par leurs arts magiques.

# ÉCONOMIE DE LA KORANTIE

Le maître de jeu et les joueurs trouveront dans ce chapitre des informations sur le coût de la vie des personnages ainsi que les prix des biens et des services courants, libellés en pièces d'argent korantiennes.

## MONNAIE

La pièce d'argent korantienne (pa) a une valeur supérieure à la pièce d'argent des règles standards de MYTHRAS. Cela s'explique par le fait qu'elle contient une quantité substantielle d'argent (environ 4,5 à 5 g), ce qui lui confère également une valeur de réserve. Elle représente le salaire journalier standard d'un ouvrier qualifié, c'est-à-dire de quoi mener une vie frugale tout en épargnant un peu.

Une pa korantienne équivaut :

- ⇒ à 2 deniers d'argent (da), une monnaie émise par chaque cité-État ;
- ⇒ au salaire journalier d'un ouvrier qualifié ;
- ⇒ au coût quotidien de la vie d'un propriétaire terrien ;
- ⇒ au coût quotidien de la vie d'une famille pauvre (2 adultes et leurs enfants) ;
- ⇒ à un boisseau de céréales (6,67 kg), donnant suffisamment de farine pour 20 miches de pain.

Il existe deux autres monnaies de réserve en circulation de valeur équivalente à la pièce d'argent korantienne : le dinar sharrankétien et la lueur, une monnaie rare frappée à Sorandib.

## Denier d'argent (da)

Chaque cité-État korantienne frappe son propre denier d'argent à des degrés divers de pureté. Indépendamment de la taille ou du poids réels de la pièce, la quantité d'argent dans un denier est bien plus faible que celle d'une pièce d'argent : soit

c'est une petite pièce de grande pureté, soit une grosse pièce avec une proportion plus faible d'argent métal. Ces deniers constituent ipso facto une monnaie de deuxième ordre souvent appelé « deuxième argent » (da), qui s'échange au taux de deux da contre une pa korantienne.

Un da équivaut à :

- ⇒ à 2 pièces de bronze (pb) ou à 5 pièces de cuivre (pc) ;
- ⇒ à la paie journalière d'un ouvrier non qualifié ou à la solde journalière d'un citoyen en service dans la milice ;
- ⇒ à la quantité quotidienne de pain suffisante pour nourrir une famille (2 adultes et leurs enfants) ;
- ⇒ à un kg de viande de bonne qualité ;
- ⇒ à une tournée dans une taverne (2 bouteilles de vin ordinaire ou 2,5 litres de bière).

Le deuxième argent est une monnaie très courante, d'une valeur équivalente au tasken frappé par l'Empire taskien, au dinar commun du Morkesh et à celui des sultanats de Djesmirket. Il est en revanche beaucoup moins utilisé que la pièce d'argent dans les échanges internationaux hors de la Korantie, car tout le monde sait que la quantité d'argent qu'il contient est très variable et qu'une cité-État ne peut (ou ne veut) toujours la garantir.

Pour préserver leurs réserves d'argent-métal, certains États frappent des pièces de bronze (pb) plutôt que des deniers, qui s'échangent au taux de 4 pb pour une pa.



*Denier d'argent frappé à Vestrikina. La pièce représente le dieu Arribéus sur chacune de ses faces et a reçu l'appellation « quatre têtes ». Quand une pièce d'argent est utilisée pour un tirage au sort, l'usage est de vérifier au préalable qu'elle ne provient pas de Vestrikina...*

# CULTES

**L**es Korantiens vénèrent les dieux de la Cour céleste. Chaque dieu est chargé d'un aspect de la vie et de sa bonne marche quotidienne dans une société bien ordonnée. Lanis, le dieu du soleil, est le chef de l'État; son premier ministre est Anayo, dont la femme Orayna est Reine des Cieux et Mère des Nations. Ils sont assistés par Estrigel, héraut de la cour, et par Kos, gardien et exécuteur. Autour d'eux gravitent plus d'une douzaine de divinités majeures et une kyrielle d'autres de moindre importance, chacune étant responsable d'un domaine de l'État et de la société humaine.

## MYTHOLOGIE

Les mythes n'influencent guère comment les Korantiens, et la plupart des peuples, conçoivent les dieux. Ils ne jouent pas de rôle spécial dans les croyances et les pratiques religieuses, car l'existence des dieux est un fait démontrable et leurs pouvoirs sont clairement visibles à travers les actions de leurs représentants humains. Par conséquent, ils constituent un simple corpus d'histoires morales, amusantes ou romantiques que l'on enseigne aux enfants et que l'on raconte en famille autour de la cheminée. Toutefois, grâce à eux, les dieux paraissent plus proches des humains qu'ils ne le sont réellement. De plus, les mythes permettent de comprendre les rôles fondamentaux que les divinités jouent sur la scène cosmique et les relations qu'elles entretiennent entre elles et avec l'humanité. Cependant, ils ne recèlent aucun pouvoir magique et ne revêtent aucune signification ésotérique particulière.

Bien que le cosmos ne soit pas façonné par les mythes, il peut être modifié par les actions humaines. En effet, une divinité a beau être plus ou moins immuable, la popularité de son culte et la représentation que les mortels se font d'elle influencent son pouvoir sur le Monde matériel.

## LE PASSÉ LÉGENDAIRE

Les récits traditionnels et les légendes des temps anciens ont beaucoup plus d'importance que les mythes. Le rôle des dieux et de leurs cultes dans l'histoire humaine est une source d'inspiration qui se reflète dans beaucoup de pratiques religieuses. La plupart des peuples connaissent les récits légendaires et s'appuient sur eux lorsque les archives historiques sont muettes — beaucoup de textes et d'archives ont été perdus lors de la destruction de Korantis. Les légendes sont considérées comme des documents tout à fait pertinents, au point qu'on peut les citer comme preuves devant un tribunal. Les érudits sont bien sûr conscients des divergences possibles avec les événements réels et même de l'existence de traditions dont les légendes sont contradictoires. Si les récits légendaires comme les archives historiques évoquent tous deux les acteurs humains et divins des événements, les récits légendaires mettent plus l'accent sur le rôle et la motivation des personnages afin de rendre l'histoire plus attrayante. C'est pourquoi les légendes sont utilisées non seulement dans les rites religieux de la communauté, mais aussi en poésie, dans les chansons et les pièces de théâtre.

## LES DIEUX DE KORANTIE

Les divinités les plus couramment vénérées en Korantie sont les suivantes.

### Anayo, le Souverain

Tous ceux qui exercent une responsabilité dans la vie publique vénèrent cette divinité. La plupart des membres du conseil de la cité sont des initiés d'Anayo.

### Orayna, la Reine des Cieux

Quiconque est citoyen d'une cité-État korantienne a dédié un point de magie à la déesse de sa cité. Chaque déesse tutélaire d'une cité représente un aspect d'Orayna.

### **Kos, le Gardien**

Dieu de la mort et exécuteur de la Cour céleste. Ses adorateurs sont les protecteurs de l'État et font appliquer ses décisions.

### **Sabatéus, le Commerçant**

Le culte de Sabatéus d'une cité entretient des relations avec les cultes homologues des autres cités et régule ainsi les échanges commerciaux.

### **Estrigel, le Héraut**

Dieu du langage, de l'éloquence et de la poésie, Estrigel est une ancienne divinité thennaltaise adoptée par le panthéon korantien comme héraut du dieu du Soleil. Ses cultes sont généralement très restreints, parfois même réduits à une seule famille dont les membres sont souvent les crieurs publics de la ville. Il aussi vénéré par tous ceux faisant profession de parler ou de déclamer en public.

### **Lanthrus, le Laborieux**

Dieu du travail et de la souffrance. C'est un dieu mineur, sauf en temps de crise sociale, où il devient le point de ralliement des pauvres opprimés.

### **Pyrolus, le Marin**

Dieu de la navigation et des marins. Les navires sont consacrés comme des sanctuaires de cette déité. Son influence concerne seulement la navigation à la surface de l'océan, pas les eaux elles-mêmes.

### **Torthil, le Vaillant**

Dieu de l'agriculture, de la forge et de la guerre. La divinité la plus vénérée par les hommes korantiens.

### **Veltis, la Destructrice**

Déesse de la guerre et de la discorde. Représentée comme un terrifiant molosse enchaîné, prêt à se jeter sur les ennemis de l'État.

### **Lasca Veltis, l'Omnisciente**

Déesse de la sagesse et de la divination. Ses partisans sont des mystiques, mais ceux qui prient pour connaître le futur invoquent aussi son nom.

### **Tarankis, la Créatrice**

Déesse de l'artisanat et de la construction.

### **Sémordis, le Sauveur**

Dieu de la guérison et de la protection contre les esprits du mal.

### **Arribéus, le Chanteur**

Dieu de la scène, des chansons, du printemps et des oiseaux dans le ciel.

### **Sheylo, la Terre Féconde**

Déesse de la culture du blé, de la fertilité et des sols.

### **Zolesta, la Terre Stérile**

Déesse des enterrements, du deuil et des souterrains.

### **Diotima, Mère Océan**

Déesse des poissons et des pêcheurs.

### **Dagomar, Père Océan**

Dieu des eaux profondes, seigneur des Océans intérieur et extérieur. Considéré comme un dieu hostile devant être apaisé par propitiation et non comme un dieu korantien.

### **Palaskil, le Seigneur des Tempêtes**

Souverain des vagues, des tempêtes et des nuages de pluie. Palaskil surpasse parfois Torthil comme divinité la plus populaire auprès des citoyens masculins.



## STRUCTURE DES CULTES

Les cultes korantiens fonctionnent en grande partie selon les règles standards de MYTHRAS.

### Membres laïcs

Généralement, un membre laïque participe aux cérémonies d'un culte dont l'activité dans la cité le concerne directement. Ainsi, si la milice est mobilisée, tous ceux qui se présentent pour le service sont considérés comme des membres laïcs du culte de Torthil jusqu'à ce qu'ils déposent les armes et retournent à la vie civile. Certains cultes acceptent que des non-citoyens deviennent des membres laïcs en raison de leurs engagements dans la sphère d'intérêt du culte : ils recrutent ainsi des enfants, des esclaves ou des résidents étrangers dans leur communauté religieuse.

### Initiés

Dans un culte officiel, l'initiation n'est permise qu'à ceux qui remplissent les conditions pour être citoyens, bien que des candidats n'ayant pas encore atteint l'âge de la majorité puissent être admis. Certains cultes ont un *numerus clausus* pour les initiés actifs. Dans ce cas, toute candidature est automatiquement rejetée jusqu'à ce qu'une place existante soit libérée ou que le *numerus clausus* augmente, et ce, quelles que soient les qualifications du candidat.

### Restrictions selon la classe sociale

Dans un culte korantien, le rang est presque toujours associé à la position dans l'échelle sociale. Ainsi, une classe sociale minimale est souvent une condition de l'initiation. Partout, la classe sociale du candidat est évaluée en fonction du critère de propriété, selon les catégories indiquées dans le chapitre Culture et communauté de MYTHRAS. La plupart du temps, l'aristocratie est simplement considérée comme un sous-ensemble de la classe des riches ; en de rares cas cependant, une charge de prêtre ou d'officiel peut être réservée à une famille précise. Par principe, les démocraties comme Himéla n'imposent jamais de telles conditions.

Quelquefois, c'est la classe sociale qui impose l'adhésion à un culte. Par exemple, dans l'État militaire de Tugura, tous les hommes de la classe des propriétaires âgés de 17 à 46 ans doivent être initiés à un culte militaire, à moins de fournir une excuse valable ou être déclarés inaptes au service.



### Rôles des hommes et des femmes

Les Korantiens respectent soigneusement la frontière entre les deux sexes. Dans les religions d'État qui contrôlent une si grande part de la vie korantienne, chaque divinité est identifiée comme un homme ou une femme. Bien que les membres laïcs des cultes de la plupart des divinités puissent être des deux sexes, à partir du rang d'initié et au-delà, l'habitude veut que les hommes servent les dieux et les femmes les déesses. Le culte d'Arribéus constitue une intéressante exception : tant que ses adorateurs demeurent dans l'adolescence, leur sexe ne compte pas. Mais même dans ce cas, les adultes responsables du culte sont tous des hommes.

### Acolytes

Les acolytes sont des notables désignés pour remplir un rôle spécifique au sein de la communauté : général d'armée, dirigeant officiel, juge de la cour, syndic marchand, etc. On peut atteindre ce rang de plusieurs manières : en étant élu par l'ensemble des citoyens, en étant coopté par les autres acolytes ou en étant nommé par les prêtres. Les conditions d'éligibilité au rang d'acolyte sont la plupart du temps des versions plus strictes des conditions qui s'appliquent à la citoyenneté. Elles incluent souvent une condition d'âge minimum ou maximum.

La désignation d'une personne comme acolyte pour un poste officiel clé requiert l'approbation des citoyens, qui doit être recueillie d'une façon ou d'une autre. Faillir au respect de cette condition est une marque de tyrannie.

Un acolyte a accès à la magie populaire et aux miracles offerts par son culte et bénéficie souvent d'un don divin. En outre, les acolytes des cultes officiels peuvent avoir accès au miracle Extension, le plus souvent dans une version restreinte dont la durée est limitée à celle de leur mandat, la version des prêtres étant de durée illimitée. Les obligations et les devoirs d'un acolyte lui laissent très peu de temps libre. Partir à l'aventure ne peut généralement s'envisager que si son devoir envers l'État l'exige.

### Restrictions de durée

La durée de la plupart des postes au sein des cultes est limitée afin d'éviter qu'un individu accapare le pouvoir. Cela concerne surtout les acolytes, mais parfois aussi les initiés et les prêtres. Ainsi, une nomination dans les rangs de la milice en tant qu'officier subalterne peut ne durer que le temps d'une campagne ou d'une guerre. De même, les postes gouvernementaux associés au rang d'initié et d'acolyte ont des durées comprises entre 1 et 5 ans.

### Prêtres

Les principaux objectifs d'un prêtre sont d'assurer le bon fonctionnement des rituels dont le culte est responsable au nom de l'État, d'entretenir les ressources magiques, les temples et les objets sacrés du culte et de transmettre son savoir aux autres membres. Les prêtres conseillent les acolytes, mais, la plupart du temps, ils n'ont pas le droit d'occuper eux-mêmes une responsabilité publique, ou bien sont soumis à des tabous tels qu'ils ne peuvent pas intervenir directement dans les affaires publiques.

## MAGIE DES CULTES

Les Korantiens obtiennent des bienfaits de leurs divinités civiques de la façon standard. Les membres d'un culte ayant au moins le rang d'initié disposent d'une réserve de dévotion et peuvent exhorter leur divinité à accomplir des miracles.



## CULTES DES DÉESSES TUTÉLAIRES DES CITÉS

En réalité, une cité korantienne est une authentique déesse, qui a été créée par et pour ses citoyens dans le but d'incarner un fragment d'Orayna, la Reine des Cieux ; elle leur appartient et porte le nom de la cité.

### Création de la déesse

Lorsqu'une nouvelle communauté se forme, les futurs citoyens scellent le pacte qui les lie collectivement et donnent ainsi naissance à la déesse tutélaire de leur cité. La déesse incarne cette identité, ses lois et ses coutumes et finalement le bien-être général de la communauté.

À la fondation de la cité, chaque nouveau citoyen, homme ou femme, dédie un point de magie personnel à la déesse tutélaire grâce au rite de magie populaire Serment de Loyauté. Ce point de magie ne peut alimenter une réserve de dévotion ni être régénéré, du moins pas tant que le citoyen ne renonce pas formellement à sa citoyenneté ou n'a pas été excommunié. Les points de magie cumulés de tous les citoyens perpétuent l'existence de la déesse aux yeux des hommes et des dieux tout en nourrissant son pouvoir.

Plus une cité est grande, plus sa déesse est puissante ; si une catastrophe ou un désastre tue ou dispersent les citoyens aux quatre vents, la déesse, elle aussi, meurt.

Une partie de ce pouvoir est utilisé pour la protection et la promotion de l'État. La femme choisie comme unique acolyte de la déesse de la cité, la première matrone, peut lancer le miracle Consacrer sur une zone d'effet de 0,3 hectare par citoyen s'étant soumis à la constitution de la cité. Certains miracles de la déesse tutélaire, comme Fortifier, ainsi que certains autres fournis par des divinités distinctes du même panthéon ont une zone d'effet qui s'étend à toute la zone consacrée de la cité, sans tenir compte du POU du lanceur. Le culte utilise également la zone consacrée pour la propitiation des entités potentiellement hostiles qui menacent la cité et pour se prémunir contre les attaques surnaturelles. Les petits États incapables de produire la puissance requise se placent parfois sous l'égide d'États plus vastes, qui leur fournissent cette protection divine.

# VOYAGER EN KORANTIE

**E**n Korantie, le transport maritime est certainement le meilleur moyen de voyager. De nombreux navires empruntent les voies maritimes qui relient les cités côtières : une place de passager sur un vaisseau marchand se trouve aisément. Les plus riches, quant à eux, peuvent affréter un navire pour leur usage privé. Toutefois, de nombreuses cités korantiennes, dont la capitale impériale, sont éloignées du littoral. Pour s'y rendre, ou explorer les terres sauvages qui les séparent, ou encore visiter les pays limitrophes de la Korantie, un pénible voyage terrestre est obligatoire.

## DÉPLACEMENTS PAR VOIE TERRESTRE

Un déplacement terrestre est cher, lent et souvent périlleux. Voyager léger sur un cheval rapide est préférable, car, avec des bagages, la vitesse de déplacement ne dépassera probablement pas celle d'un charriot à bœufs. Si les bêtes de somme constituent le meilleur moyen non magique pour transporter des charges lourdes, ils imposent au voyage leur rythme lent et laborieux.

## Routes

Il existe peu de routes empierrées en Korantie et aucune au-delà des frontières, du moins jusqu'à l'Empire taskien. Ces routes relient en général une cité-État à ses municipalités périphériques. Elles facilitent le transport et les voyages tout en renforçant le lien politique entre les villes. Au cours des siècles

passés, ces routes étaient plus nombreuses, car l'Empereur les finançait afin de pouvoir déplacer rapidement troupes et marchandises à travers l'Empire et relier les cités qui lui devaient allégeance. Des tronçons de ces anciennes routes existent toujours, mais elles n'aboutissent souvent nulle part ou se transforment abruptement en simples pistes de terre.

La majorité du trafic terrestre korantien se déroule sur des chemins beaucoup plus modestes, parfois de simples sentiers en terre battue. Ces chemins serpentent à travers la campagne en suivant le trajet le plus facile et évitent autant que possible les pentes abruptes, les forêts denses ou les plaines inondées ; ils peuvent faire de longs détours afin de franchir les gués les plus commodes.

La Ligue korantienne a envisagé la construction de nouvelles routes, notamment pour désenclaver Hilanistra ou pour relier une cité portuaire affrétant des bateaux pour Valos. Toutefois, un accord est encore loin, car aucun consensus n'a émergé, ni sur le tracé des routes ni sur leur financement.

## Auberges

Les auberges sont des établissements privés situés le plus souvent à proximité des villes, à environ une journée de cheval sans bagages. Bien que leur architecture ne soit pas standardisée, elles comportent généralement une salle à manger commune, des dortoirs, des chambres individuelles, une écurie pour les chevaux, les ânes et les mules, ainsi qu'une étable pour les autres animaux. Comme les prix sont libres, ceux indiqués ci-après ne sont qu'une moyenne, d'autant plus qu'ils peuvent facilement quintupler lors de la haute saison, des grands marchés et des festivals.



# RENCONTRES

**P**arfois, un voyage est déjà une aventure en soi : le simple fait d'aller d'un point à un autre peut être une source de périls ou d'opportunités.

Les personnages ont de fortes chances de rencontrer quelqu'un ou quelque chose sur leur trajet, ne serait-ce que d'autres voyageurs, des fermiers dans leurs champs ou encore quelque gibier. Même une rencontre ordinaire peut être l'occasion de développer une petite histoire qui anime le voyage et approfondit le monde autour des personnages.

## Probabilité de rencontre

Le maître de jeu devrait déterminer les probabilités de rencontre en fonction de ses besoins et du style de jeu adopté par son groupe. Par défaut, une rencontre significative a 20 % de chances de se produire chaque matin, chaque après-midi et chaque nuit. Cette fréquence doit être augmentée si le lieu est très fréquenté et réduite si le groupe se trouve dans une étendue sauvage et désolée ou s'il est seul en pleine mer, avec un minimum d'un jet par jour.

## Rencontres spéciales

Une rencontre « spéciale » peut être un événement inhabituel ou exotique, ou encore une bonne occasion de présenter une rencontre « aléatoire » ayant un rapport direct avec les objectifs des personnages. Dans les tableaux suivants, une rencontre spéciale se produit sur un jet de 00; vous pouvez cependant augmenter cette fréquence pour donner du rythme à votre campagne, en particulier si le temps du voyage n'occupe pas beaucoup de temps de jeu. Une manière de procéder est d'attribuer une rencontre spéciale aux jets 99 et 00; une autre consiste à traiter tous les doubles (11, 22, 33 et ainsi de suite) comme un événement décidé par le maître de jeu ou une rencontre spéciale choisie dans les tableaux.

## VOYAGES EN KORANTIE

Pour générer des rencontres aléatoires en terres korantiennes, utilisez le tableau des Rencontres sur les routes (page 116) selon la nature de la route empruntée. Les rencontres sont décrites ci-après.

### Bandits

N'importe qui peut dérober une proie tentante sur une route isolée, mais ces bandits ont fait du vol leur métier. S'ils sont prêts aux pires extrémités pour dépouiller leurs victimes, ils attaqueront seulement s'ils sont plus nombreux que leurs adversaires en armes et assurés de la victoire. Les groupes de bandits comprennent habituellement 2d6 + 2 individus.

### Colporteurs

Des commerçants itinérants avec un charriot contenant leurs marchandises ou servant d'atelier mobile. Jetez 1d6 :

| 1D6 | TYPE DE COLPORTEUR  |
|-----|---|
| 1-3 | Colporteur de biens tels que vêtements, poterie, objets domestiques, articles de ferronnerie, articles en cuir. Habituellement une petite charrette tirée par un âne ou une mule.   |
| 4-5 | Artisan itinérant proposant à la fois des produits finis à la vente et la fabrication ou la réparation d'un objet simple à la demande. Probablement avec une charrette plus imposante ou un charriot tiré par des mules ou un bœuf. |
| 6   | Des services spécialisés comme un groupe itinérant de musiciens ou de prostituées, un guérisseur ou un apothicaire.   |

### Curiosité des gens du cru

Des habitants du coin ont une raison de s'intéresser aux personnages : ils veulent leur vendre quelque chose, leur demander de l'aide, les assaillir de questions, ou simplement vérifier qu'ils ne font rien de répréhensible.

## Des habitants en pleine activité

Les personnages croisent des fermiers travaillant dans leurs champs ou conduisant leurs charrettes d'un endroit à l'autre de leurs terres ; des bucherons coupant ou entassant du bois ; un jardinier et sa mule allant au marché ; un groupe d'habitants en par-tance pour la chasse ; des femmes allant chercher de l'eau, laver des vêtements ou travailler dans les champs ; ou des citoyens se rendant en ville pour faire leur marché ou pour prendre part à un rite reli-gieux, comme participer aux élections et aux séances du tribunal.

## Gros gibier

Les personnages ont la chance de tomber sur un cochon sau-vage ou un daim. Une fois abattu et dépecé, ce genre de gibier a une grande valeur : les personnages peuvent le vendre dans un marché rural ou utiliser la viande et la peau.

## Rencontres sur les routes

| ROUTE PRINCIPALE OU FRÉQUENTÉE | ROUTE SECONDAIRE, RURALE OU RECLÉE | RENCONTRE                        |
|--------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|
| 01-03                          | 01-08                              | Propriété abandonnée             |
| 04-07                          | 09-12                              | Mendiants                        |
| 08-09                          | 13-14                              | Obstacles                        |
| 10-14                          | 15-16                              | Lieu d'escale ou auberge         |
| 15-19                          | 17-24                              | Curiosité des gens du cru        |
| 20-21                          | 25-26                              | Pierres de Lanthrus              |
| 22-23                          | 27-30                              | Gros gibier                      |
| 24-53                          | 31-63                              | Des habitants en pleine activité |
| 54-55                          | 64                                 | Marchands                        |
| 56-58                          | 65                                 | Messagers                        |
| 59-61                          | 66-67                              | Officiel et sa suite             |
| 62-69                          | 68-72                              | Colporteurs                      |
| 70-71                          | 73                                 | Personnalités de haut rang       |
| 72-74                          | 74                                 | Pèlerins                         |
| 75-76                          | 75-80                              | Bandits                          |
| 77-79                          | 81-82                              | Sanctuaire rustique              |
| 80-86                          | 83-93                              | Petit gibier                     |
| 87-90                          | 94-96                              | Soldats                          |
| 91-93                          | 97                                 | Voleurs                          |
| 94-99                          | 98-99                              | Voyageurs                        |
| 00                             | 00                                 | Spécial                          |

## Lieu d'escale ou auberge

Cet endroit propose boissons et nourriture aux gens de pas-sage et dispose de quelques commodités, dont une écurie. C'est probablement une simple maison, un hameau ou une ferme au bord de la route, mais il a 30 % de chances d'être une véri-table auberge où les voyageurs pourront décentement loger et dormir, voire prendre un bain. Dans le cas d'une auberge, jeter 1d3 fois les dés sur le tableau des Rencontres pour déterminer qui d'autre s'y trouve.

## Marchands

Chaque marchand est accompagné de 1d3 assistants ou esclaves. Si un marchand transporte des marchandises de valeur ou de l'argent (70 % de chances, valeur 1d4 x 1000 pa), il est aussi accompagné de gardes du corps (1 garde par tranche de 1000 pa transportée). Jetez 1d6 pour sélectionner le type de marchandises :

| 1D6 | TYPE DE MARCHANDISES   |
|-----|--|
| 1-3 | Des produits courants tels que des métaux, des denrées alimentaires, des teintures, des vêtements, des fourrures ou du bétail transportés par une grande caravane constituée au maximum d'une cinquantaine d'animaux de trait ou de bêtes de somme, de charriots et d'un nombre conséquent de gardiens et de bouviers.                                 |
| 4   | Des biens importés ou spécialisés ou luxueux tels des articles de ferronnerie fine, des vins délicats, des textiles de qualité supérieure, des épices, des esclaves. Le tout dans une petite caravane constituée de 1d4 véhicules ou cordées de bêtes de somme.  |
| 5   | Des produits exotiques tels que des articles en ivoire, des pierres précieuses ou semi-précieuses, des œuvres d'art, de l'équipement rituel ou magique, des textes ou des livres, des esclaves spécialisés, des animaux rares ou exotiques, des exemplaires rares de biens courants ; probablement un unique charriot ou une cordée de bêtes de somme. |
| 6   | Une grande caravane de plusieurs marchands (jetez 3 fois les dés sur ce tableau et ajoutez les résultats pour déterminer l'étendue de la caravane). Sur une route ou dans une implantation seulement, sinon jetez à nouveau le dé.   |

## Mendiants

Les personnages sont sollicités par 1d10 misérables qui mendient de l'argent, de la nourriture ou quoi que ce soit d'autre qui puisse leur apporter une aide matérielle. Leur condition peut être le résultat d'une catastrophe naturelle qui a ruiné leurs vies ; ou peut-être sont-ils les esclaves d'un maître négligent ou les métayers d'un propriétaire avide et inhumain.

## Messagers

1d3 messagers à pied, ou à cheval si c'est en rase campagne. Ils transportent probablement une communication privée entre des personnes de haut rang ou un objet de valeur, auquel cas ajoutez 2d4 gardes. Il peut s'agir aussi d'une délégation officielle, auquel cas, ajoutez 1d4 serviteurs esclaves et 1d3 gardes.

## Obstacles

Selon le terrain et la saison, le chemin peut être détrempé après une inondation, ou barré par un arbre abattu par une tempête, ou encore devenir périlleux à la suite d'un glissement de terrain, d'un tremblement de terre et ainsi de suite. Progresser en toute sécurité nécessite plusieurs jets de compétence. Une autre rencontre a 30 % de chances de se produire à ce moment : une personne ou une créature peut être bloquée de la même façon que les personnages ou, au contraire, peut profiter de la situation.

## Officiel et sa suite

C'est vraisemblablement un membre des syndic locaux : un fermier général surveillant son domaine, un inspecteur contrôlant les biens à la vente ou un administrateur des impôts et son cortège interceptant les arrivées de marchands. L'officiel est accompagné par 1d3 serviteurs, libres ou esclaves, un commis-assistant et il a 30 % de chances de disposer d'un garde du corps.

## Pèlerins

Un groupe de personnes en route vers un site religieux ou un festival. Comme une religion korantienne est en général destinée aux citoyens d'une cité-État spécifique, les pèlerins ne voyagent pas forcément pour des raisons religieuses. Ils peuvent par exemple conduire un parent malade vers un sanctuaire sacré qui offre des soins, solliciter une audience avec une sibylle afin de répondre à une question plus ou moins importante, ou encore se rendre à un festival sportif, que ce soit en simple touriste ou pour y concourir. Jetez 1d6 :

| 1D6 | TYPE DE PÈLERINS   |
|-----|--|
| 1-2 | Un seul voyageur ou un petit groupe de pèlerins, peut-être une famille ; 1d6 personnes au total.   |
| 3-4 | Un petit groupe voyageant ensemble, 1d4 x 10 personnes au total.   |
| 5-6 | Un important groupe de 1d10 x 10 personnes de tous types, incluant des sous-groupes, peut-être de différentes cités, qui ne se connaissent pas tous, voire ne se font pas confiance. |

## Personnalités de haut rang

Des personnes de haut rang vaquent à leurs occupations privées. Si le terrain est accidenté, il s'agit probablement d'un groupe de 1d4 chasseurs, accompagnés par quatre fois plus de domestiques, d'esclaves et de rabatteurs et d'une paire de chiens de chasse. Les chasseurs ont 60 % de chances d'être montés. Si le terrain est une zone habitée ou proche d'une ville, il s'agit probablement de 1d4 membres de la même famille qui visitent leur domaine et discutent avec leurs métayers. Ils sont soit à cheval, soit dans des charriots s'il y a des femmes ou des enfants. Ils ont 30 % de chances d'avoir une escorte armée, sinon les hommes de la famille ainsi que leurs serviteurs et esclaves se défendront par leurs propres moyens.

## Petit gibier

C'est l'occasion de prendre un lapin, un lièvre ou du gibier à plumes pour améliorer l'ordinaire. Des techniques ou des connaissances spécialisées peuvent être nécessaires pour l'attraper.

# THYRTE

Thyrte est un point de départ idéal pour partir à l'aventure, refaire sa vie ou prouver sa valeur. Située à l'extrémité sud des terres korantiennes, cette jeune colonie dépendante de Borissa se dresse sur le littoral océanique, là où les routes commerciales méridionales, essentiellement contrôlées par l'Assabie, rencontrent celles du nord, encore dominées par les Korantiens. L'arrière-pays, qui possède de nombreuses ressources inexploitées, n'est occupé que par des autochtones thennaltais sur le déclin, peu à peu repoussés vers des terres marginales ou placés sous la coupe des arrivants. Thyrte est même proche de l'une des dernières grandes régions sauvages du Taygus méridional : la forêt de Sarde. Des rumeurs circulent au sujet de monstres et de fabuleuses créatures qui peupleraient cette grande étendue boisée et marécageuse qui s'étend de chaque côté du fleuve Eauvive. Sarde constitue également le dernier obstacle entre les Korantiens et la Méthélie, leur patrie originelle qui est désormais aux mains de leur ennemi héréditaire, la Théocratie jekkarine.

## COMMENT S'Y RENDRE

On se rend généralement à Thyrte par bateau, et la plupart des navires faisant cap sur Thyrte partent de Borissa, chargés de marchandises, de fournitures et de colons. S'il est possible de payer la traversée en travaillant parmi les marins, le prix pour une petite place sur le pont n'est pas très élevé, habituellement 5 ou 6 pa, à moins d'emporter de nombreux bagages ou d'amener du bétail. Quelques navires viennent de plus loin : La Reine Céleste est un navire céréalier qui fait souvent la jonction de Thyrte à Sarestra, et quelques commerçants d'Assabie, essentiellement de Morkesh, font parfois le trajet. L'un d'entre eux, l'esclavagiste Hiram Hiram, est le seul qui appareille à Thyrte avant ou après un voyage vers l'ouest exotique.

Par voie terrestre, la route principale s'étend de Borissa et traverse le territoire de Tersippa, une petite cité korantienne qui occupe une étendue de plaine côtière où se rejoignent la Korantie et la Brotomagie. Les relations entre Borissa et son minuscule voisin sont loin d'être chaleureuses, et Tersippa est souvent

soupçonnée d'encourager les populations indigènes autour de Thyrte à provoquer des troubles au sein de la colonie en pleine croissance.

Un autre itinéraire de la Korantie centrale évite Borissa en passant par Vestrikina, continue vers Tersippa, puis vers Thyrte. Il existe très peu de routes et presque aucune auberge par l'itinéraire terrestre, par conséquent les voyageurs optant pour cette voie doivent se préparer à un trajet difficile. Certains des habitants locaux peuvent s'avérer dangereux et, si vous vous écartez trop des chemins, les bois et les collines sont connus pour abriter des esprits et des créatures agressives. Peu de personnes viennent à Thyrte par l'est, optant alors le plus souvent pour l'itinéraire le plus rapide, mais aussi le plus difficile depuis Hilanistra.

## LA COLONIE

Thyrte est un avant-poste de Borissa, l'une des cités-États les plus belliqueuses et les plus expansionnistes de Korantie. Fondée plus de cinquante ans auparavant à proximité d'un port naturel, elle fut d'abord un comptoir commercial. Peu après 1178, une charte officielle fut établie : toujours en vigueur, elle stipule que les colons de Borissa pouvaient s'y installer de manière permanente sans perdre leur citoyenneté. Thyrte est symptomatique des ambitions expansionnistes de Borissa, et des colons commencent déjà à s'implanter dans la forêt de Sarde ou empiètent sur des terres occupées depuis des générations par de paisibles fermiers thennaltais. Cependant, le jour où elle deviendra une cité-État indépendante de Borissa s'approche à grands pas : la fondation impliquera la création d'une nouvelle déesse, d'un nouveau nom pour la colonie et d'une nouvelle nation.

Comme Thyrte n'est pas encore une cité-État avec une constitution et des lois qui lui sont propres, la zone urbaine de la colonie n'est pas encore consacrée. Les domaines de ses temples sont consacrés aux dieux borissiens et doivent être renouvelés chaque année.

# THYRTE

1218

Échelle  
0 50 100 m



# LA FILLE DE PRISHAD

La Fille de Prishad est une aventure classique d'exploration où les personnages se rendent sur une île déserte, rencontrent des créatures étranges et découvrent le repaire d'un sorcier oublié. Mais, en arrière-plan, un enchevêtrement complexe d'intrigues risque de leur donner du fil à retordre.

Les adversaires rencontrés dans ce scénario sont coriaces et auront parfois l'avantage du nombre. Discrétion, prudence et ruse sont donc de mise si les personnages veulent survivre. Et les points de chance rendront assurément de fiers services. Heureusement, les récompenses sont à la hauteur : des objets magiques puissants, des trésors, de l'argent et même un navire.

## LE DRAME DU MARCHAND

Deux fois par an, un vaisseau jekkarine portant le nom de Vagabond Pourpre arrive à Thyrté en provenance de Lyortha. Cette galère de guerre, fine et élancée, est dirigée par Haliskome, une femme pâle et frêle arborant un cache-œil paré de bijoux. À son arrivée, Haliskome dépose sur le quai sa cargaison de caisses, de paniers et de malles à poteries. Valsus récupère ces marchandises et, après avoir payé Haliskome en espèces ou en biens, les apporte dans ses entrepôts. L'équipage jekkarine ne s'aventure presque jamais en ville. Les vigiles urbains d'Aparinaon rôdent toujours aux alentours avec un air sérieux et empêchent la foule de se presser devant ce navire étrange. Personne n'est autorisé à monter à bord.

Ce petit manège bénéficie de deux manières au baron Solfernoy, le noble jekkarine qui supervise le port de Lyortha et qui est le supérieur d'Haliskome. D'abord, une part des bénéfices lui revient et, en outre, cette activité le tient informé de la situation à Thyrté, par l'intermédiaire de Valsus et d'Haliskome. Ensuite, chaque fois que le magnifique vaisseau magiquement renforcé d'Haliskome mouille dans un port, il rappelle à tous

que la Théocratie jekkarine (et le baron Solfernoy en particulier) est une force avec laquelle il faut compter. La fondation puis l'expansion rapide de la colonie korantienne de Thyrté préoccupent les Jekkarines, qui craignent que sa présence ne suscite tôt ou tard des conflits sur leur frontière nord. Les Jekkarines ont toujours une vision à long terme.

L'année dernière, le monopole de Valsus fut mis à mal par un marchand de Largil, en Morkesh, qui arriva avec une cargaison de biens jekkarines prestigieux. Il s'appelait Prishad et était le propriétaire de l'Héritier de l'Écume. Prishad s'acquitta de la taxe qui l'autorisait à installer son échoppe sur le marché pendant quelques jours. Valsus vit d'un très mauvais œil l'arrivée de ce concurrent inattendu. À la visite suivante du Vagabond Pourpre, Valsus fit passer un message à son capitaine disant qu'ils devaient empêcher ce marchand morkeshite d'entraver ses affaires.

Haliskome et Solfernoy prirent le message très au sérieux. Non contente de faire échouer les activités commerciales de l'homme à Lyortha, Haliskome envoya quelques-uns de ses marins intercepter le marchand aux docks. Ceux-ci tuèrent et jetèrent son corps à l'eau. Malheureusement pour eux, le cadavre fut découvert quelque temps plus tard dans un filet de pêche près du port, portant manifestement les marques d'une mort violente. Avec la disparition de leur patron, les membres de l'équipage de Prishad étaient plongés dans l'incertitude. Ils reçurent l'assurance que les autorités feraient de leur mieux pour trouver le coupable, mais, en réalité, elles n'accomplirent pas grand-chose. Finalement, ils retournèrent à Largil sur l'Héritier de l'Écume, emportant avec eux la dépouille de leur maître dans une barrique, et Prishad fut enterré dans sa terre natale.

Valsus avait-il anticipé la solution brutale d'Haliskome à son problème? Haliskome prit-elle l'initiative du meurtre ou suivait-elle les ordres de Solfernoy? En tout cas, une chose est claire : Valsus n'a plus à craindre la concurrence de Prishad.