

Forge

Forge, le continent

Le monde de Forge

Forge est une petite planète. Elle a donné son nom à son unique continent. Ainsi lorsque l'on parle de Forge, on parle généralement du Continent lui-même, et des nations qui le composent. Forge est une planète froide, hostile, battue par les vents, dont l'unique continent, au relief particulièrement accidenté, est en partie enfoui sous des neiges persistantes. Chaque pôle est glacé, et personne n'y vit. Chaque année, la banquise descend un peu plus bas...

Autour de Forge orbitent 3 lunes, dont la plus proche et la plus vaste, nommée Exil, est un petit planétoïde aquatique. Depuis le continent, lorsque le temps est clair, on distingue parfaitement bien la masse noirâtre et pesante d'Exil, très basse sur l'horizon, et la tâche de lumière de la cité d'acier. Les 2 autres lunes, bien plus éloignées de Forge, se nomment Compagne et Solitaire. Contrairement à Exil, les 2 autres satellites sont inaccessibles en empruntant les portes d'airain. Personne ne sait si elles le furent un jour. Les observations instrumentales réalisées depuis Exil ou Forge n'ont révélé de ces 2 lunes qu'une surface craquelée, sèche et glacée...

Forge tourne elle-même autour d'un vieux soleil orangeâtre qui la gratifie de bien peu de lumière et de chaleur. En conséquence, sur Forge, la journée est courte et froide. Elle est divisée en 20 heures. Selon la saison, la nuit dure de 12 à 14 heures. Lorsque le soleil perce enfin les couches nuageuses de Forge, c'est une lumière chiche et froide qu'il dispense comme à regret. Lorsque les hivers forgiens sont rudes, on ne voit presque pas la lumière du soleil mourrant. Un mois forgien se compose de 40 jours, et on compte 10 mois.

Forge est donc une planète froide et hostile. Pluie, neige et glace sont omniprésentes. La température peut descendre à des niveaux extrêmement bas.

Forge ne connaît que 2 saisons : l'Hiver et la Tempérance. L'hiver forgien est particulièrement long et rude. Dans les terres australes, il dure 6 mois sur les 10 que compte l'année. Plus au nord, il peut durer 8 mois. Dans les terres nordiques de l'empire de Kargarl, la terre reste toujours gelée en profondeur. Lors du redoux, seule la surface dégèle, transformant les plaines désolées en mers de boue. La Tempérance, qui correspond au moment où Forge est la plus proche de son soleil moribond, voit les températures remonter et la neige fondre. C'est un printemps souvent fugace et pluvieux. Dans les plaines tempérées, les récoltes de blé de neige arrivent à maturation, et l'on doit alors se dépêcher de l'engranger.

Tout au long de l'année, Forge est balayée par des vents furieux, qui arasent sans relâche ses terres brisées. Au plein cœur de l'hiver forgien souffle un blizzard redoutable, qui peut durer des semaines, et qui recouvre tout ce qui vit d'une couche glacée. Dans les hautes plaines, les congères peuvent atteindre la taille respectable de petites collines. Mais la Tempérance est aussi une période où se déchaînent des vents violents, attisés par le redoux. Ils ne sont pas moins redoutables que les vents hivernaux. Soudains, imprévisibles et dangereux, ils se lèvent en un instant pour se calmer comme par enchantement après quelques minutes de furie.

Le froid

Le froid est la réalité quotidienne des forgiens. Il est permanent. Si l'on en croit les textes anciens, le climat n'a cessé de se détériorer depuis des décennies, le froid descendant toujours plus au sud, les hivers étant de plus en plus longs. La calotte

glaciaire progresse vers les terres habitées, elle aussi. Les nuits forgiennes deviennent de plus en plus longues et glaciales.

Tout cela est dû au soleil de Forge, qui meurt doucement. Il est aujourd'hui incapable de fournir suffisamment de chaleur à la planète. Ses signes d'affaiblissement sont indéniables : des terres autrefois arables sont aujourd'hui gelées en permanence et ne produisent plus rien.

Le forgien est habitué à ces conditions de vie difficiles. La neige tombe six à huit mois sur dix. Il faut lutter au jour le jour contre la glace qui s'accumule et écrase le continent sous son poids. Les vents forgiens soufflent parfois sans discontinuer pendant des semaines sur les terres glacées. Il n'est guère étonnant, dans ces conditions, de constater que d'énormes zones du Continent restent vides de toute population, comme ces forêts multi-centenaires encaissées entre des pics, et que l'homme n'a jamais pénétré.

Le Continent : une terre brisée

Malgré les noms des pays présents sur la carte de Forge, il serait faux de croire que le continent est harmonieusement divisé en plusieurs nations stables aux frontières figées. Rien n'est plus faux. Le continent forgien est une immense mosaïque dont la configuration change presque journallement. Même les plus importantes nations voient leurs frontières fluctuer, et les baronnies indépendantes, qui s'entredéchirent en permanence, sont innombrables sur Forge.

La nature même du continent et de son climat en est une des raisons premières. Forge est très encaissée. Vue du ciel, à bord d'un dirigeable exiléen par exemple, Forge est une énorme surface craquelée, ravinée, percée de profondes gorges et passes au milieu d'interminables chaînes de montagnes couvertes de forêts impénétrables. Aucune surprise si les grandes nations forgiennes se sont créées autour des grandes plaines glacées plutôt qu'en prenant appui sur les chaînes montagneuses. Aucune surprise non plus si le pouvoir des nations s'arrête bien souvent au pied de ces mêmes montagnes, là où commence la domination de petits dynastes indépendants et incontrôlables.

La culture forgienne est basée sur la notion de clans. Pendant des millénaires, avant l'émergence des nations continentales, les perspectives d'un forgien ne dépassaient guère les limites de son propre village. Aujourd'hui encore, les baronnies les plus reculées sont toujours complètement indépendantes et refusent de reconnaître le moindre

pouvoir central. Elles peuvent parfaitement dépendre en théorie d'un état sans jamais en apercevoir le moindre représentant. Dans toutes les nations forgiennes, maintenir une unité de langue et de culture relève au mieux du casse-tête, au pire de l'impossibilité pure et simple. Les particularités locales sont souvent bien trop fortes.

C'est uniquement par la force que l'Empire kargarlien put s'imposer sur la majorité des terres forgiennes pendant plusieurs siècles. Dès son affaiblissement, duchés et baronnies reprirent leur indépendance. C'est encore et seulement par la force que la Sostrie, nation conquérante, étend aujourd'hui son territoire. Le corollaire de cette parcellisation du pouvoir est simple : Forge est un continent où la guerre est quotidienne et quasiment permanente. Les manipulations sournoises opérées par les exiléens ne font que rajouter à l'instabilité forgienne.

La Guerre sur Forge

La vie des forgiens dur : à la rudesse sans cesse croissante du climat s'ajoute la permanence des guerres continentales. Sans surprise, l'innovation technique, caractéristique des révolutions industrielles qui agitent Forge, s'épanouit allégrement dans les domaines guerriers. Les industriels exiléens sont les premiers à y tester sans vergogne leurs dernières idées, et les gouvernements forgiens ne sont pas en reste.

Depuis longtemps généralisé, le canon à obus n'en finit pas de monter en calibre. Certains sont embarqués sur des trains blindés et sont capables de tirer à distance sur les villes. Les bombes incendiaires font également des ravages. Sur le champ de bataille, les mitrailleuses ont fait leur apparition, fauchant les soldats. Les gaz toxiques sont aussi très employés.

La guerre forgienne est traditionnellement une guerre de position, les armées s'enfonçant dans de vastes tranchées, en alternant les assauts. L'arrivée des premières machines blindées va peut-être changer la donne. Montés sur chenillettes, propulsés par de puissants moteurs à vapeur, des véhicules d'assaut écrasent les lignes adverses. La Sostrie est la première nation à les avoir employés sur le champ de bataille.

Trains et Vapeur

A l'image d'Exil, le continent se modernise, mais à un rythme bien plus lent. Il accuse un très net retard sur la Cité Lunaire. Ne disposant pas des raffinements ingénieriques et scientifiques, affaibli

par les guerres sans fin et le morcellement de ses territoires, le Continent amorce à peine sa révolution industrielle. Les deux marques les plus visibles en sont toutefois le train et la vapeur.

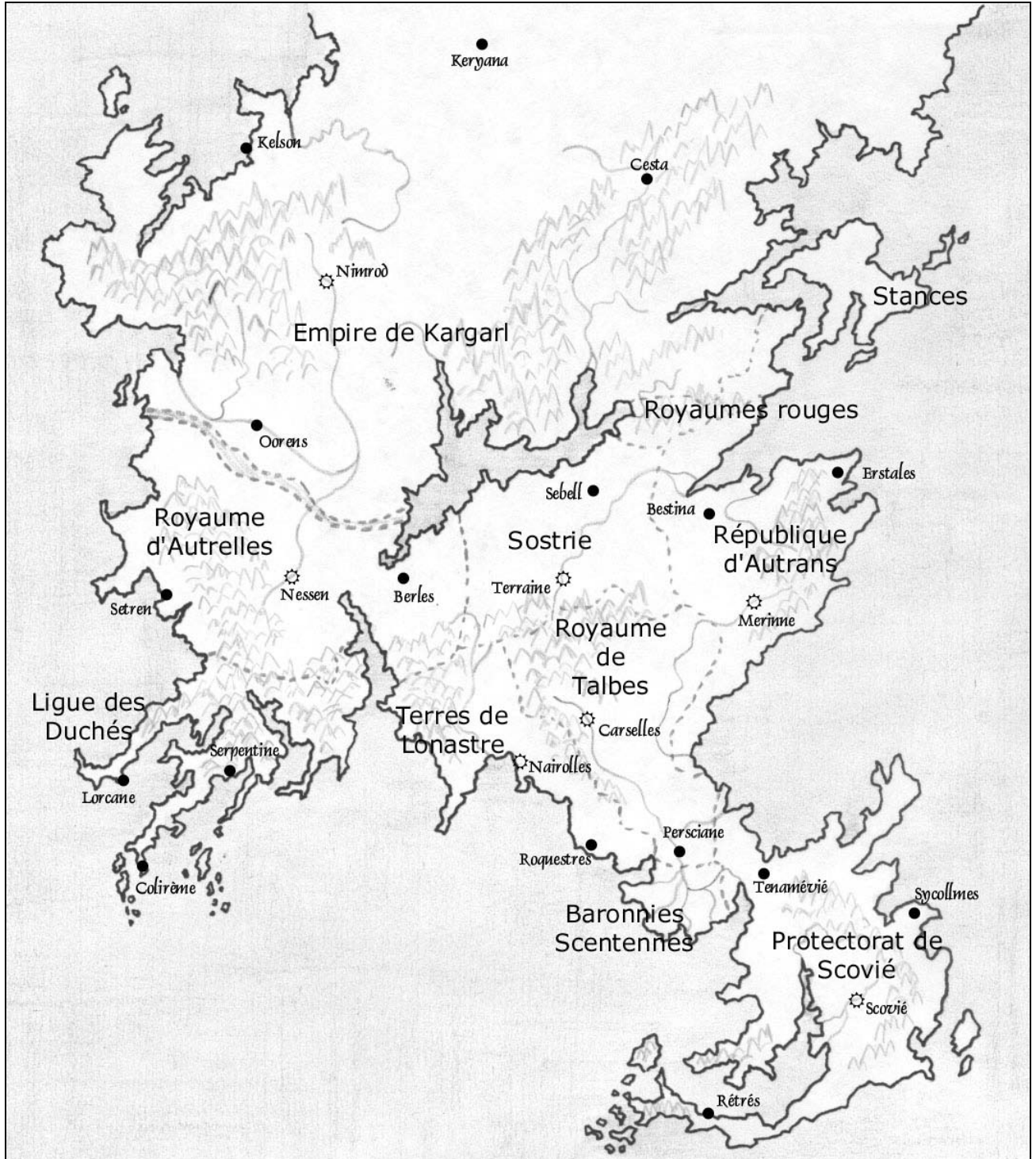
Le train semble être le moyen le plus rapide du développement forgien. Résistant et rustique, le chemin de fer passe très vite là où on ne passait jamais avant. Depuis sa généralisation, le désenclavement des vallées, même les plus reculées, est en route. Ainsi en Sostrie, le pouvoir a tout misé sur la multiplication des lignes de chemin de fer, afin de mobiliser sa population autour de ses projets d'industrialisation. Si l'énorme Empire Kargarlien a encore du mal à maintenir en place les restes de son territoire, c'est parce qu'il n'a compris que tardivement l'intérêt du rail. Là, on convoie encore à cheval ce que les trains sostriens peuvent livrer en un temps record. Le quadrillage de l'Empire par le chemin de fer est en cours, mais l'ampleur de la tâche est telle qu'il faudra encore des décennies pour desservir toutes les cités reculées des steppes du nord. L'Empire ne sera alors peut être plus qu'un souvenir.

L'autre marque flagrante du développement forgien est la vapeur. Sans elle, bien sur, les trains ne rouleraient pas. Elle alimente les usines et les villes forgiennes. La vapeur a permis à Forge de sortir de l'obscurité et de repousser les grands froids au dehors de ses faubourgs. Les arbres des forêts forgiennes y paient un lourd tribut : mises en coupe claire, les impénétrables forêts du continent connaissent pour la première fois un recul spectaculaire. Dans certaines nations comme la Sostrie, le problème de la déforestation risque de devenir vite d'actualité. Le charbon et les minerais sont arrachés aux entrailles du Continent, et les chaudières forgiennes tournent à plein régime, jour et nuit. Depuis quelques années, la neige aux alentours des cités du continent est devenue grisâtre...

Mais le retard face à Exil reste flagrant, dans tous les domaines. L'électricité relève toujours pour les forgiens du domaine de la magie : on s'éclaire toujours à l'huile, bien souvent animale. L'automatisation exiléenne, ses intelligences mécaniques ou ses moyens de communication sont incompréhensibles pour les continentaux, tout comme les techniques de manipulation scientifiques. L'acier produit sur Forge est de qualité bien inférieure à celui provenant d'Exil, et les continentaux maîtrisent encore mal son emploi raffiné : les navires d'acier exiléens ne connaissent pour l'instant aucun rival sérieux. La conquête des airs reste une prérogative exiléenne. Les armes de la Cité Lunaire sont plus rapides, plus légères, plus fiables et plus mortelles. Les matériaux de construction forgiens restent en majorité le bois et la brique cuite... Et dans les campagnes encaissées,

les nouveautés telles que vapeur et produits manufacturés restent inconnues de la majorité des habitants.

Carte de Forge



L'Empire de Kargarl

Un empire à l'agonie

| Généralités | |
|--------------|---|
| Population | 32 millions d'habitants |
| Gouvernement | Empire héréditaire |
| Alliances | De principe avec le protectorat de Scovié Pacte de non agression avec la Sostrie |
| Ennemis | Royaume d'Autrelles |
| Statut | En guerre contre le royaume d'Autrelles |

Les origines de l'Empire remontent au plus lointain passé, lorsque le continent émergea de l'époque de ténèbres qui suivit la chute des Anciens. La lignée kargarlienne sut réunir autour d'un pouvoir fort les tribus nomades du nord, et sous l'impulsion des grands froids de plus en plus persistants, descendit jusque dans les contrées méridionales. Les baronnies et les duchés désorganisés ne réussirent pas à lutter contre les hordes groupées en véritable armée, et les kargarliens eurent l'intelligence d'établir des bases dynastiques solides qui durèrent plus de 3500 ans. Ainsi naquit l'Empire de Forge. Toutefois, les périodes d'éclipse furent nombreuses : à chaque changement de dynastie, l'Empire éclatait en autant de factions que de familles nobles. Même au temps de sa grandeur, l'Empire ne fut jamais capable de fédérer l'ensemble de Forge et de ses turbulentes nations. Depuis, le territoire impérial n'a jamais cessé de se réduire, malgré les incessantes guerres menées par le pouvoir de Nimrod pour conserver ses prérogatives impériales.

Aujourd'hui, l'ancien Empire n'est plus que l'ombre de lui-même. Menacé par des forces centrifuges à l'intérieur, battu en brèche par les nations du continent, il s'est replié au-delà de ses frontières

nordiques historiques. Officiellement, les titres de l'Empereur le consacrent toujours maître de l'ensemble des terres connues et même des Portes d'Airain... Mais il ne s'agit plus là que théorie scolastique, bien entendu : l'Empereur ne dirige plus que les terres du Nord de Forge, reculées et sauvages. Cela ne l'empêche pas de mener une guerre épuisante à son voisin direct du sud, le Royaume d'Autrelles, dont il convoite les terres arables.

À l'intérieur des frontières qui reconnaissent son autorité, l'Empereur dispose d'un pouvoir totalitaire et sans opposition. Toutes les vellétés sécessionnistes sont muselées par la force. Cela n'empêche pas les mouvements d'indépendance d'être très nombreux. Plusieurs baronnies éloignées du pouvoir central préfèrent s'unir pour vivre leur propre destinée et les anciens peuples soumis au pouvoir kargarlien redécouvrent leur histoire et réclament leur liberté. À ces questions préoccupantes d'unité territoriale, comme à celles posées par les mouvements sociaux qui réclament la réforme de cet empire de noblesse corrompue et à dix mille lieux des réalités, le pouvoir kargarlien n'a qu'une réponse : la riposte armée.

L'armée kargarlienne est très puissante. Elle est aussi tentaculaire : c'est le seul moyen de s'élever socialement dans ce système de castes strictes. Malgré sa taille gigantesque, elle part en morceaux en raison des retards technologiques accumulés par l'Empire : les kargarliens chargent, à cheval et sabre au clair, les nouveaux chars et trains blindés autrellois!

Toutefois, certaines unités kargarliennes figurent parmi les plus puissantes et les plus redoutées de Forge, comme les légendaires Loups de Nimrod, les chasseurs des steppes... Depuis peu, l'Empire dispose également de quelques unités mécanisées, mais le gros de sa puissance réside encore dans les

milliers de fantassins qu'elle est capable d'aligner sur un champ de bataille. Cette armée est en campagne permanente et représente une menace non moins permanente pour les paysans... La Garde Impériale est la fine fleur de cette armée et ses officiers dirigent la stratégie militaire de l'Empire. Ils sont aussi chargés de la sécurité de l'Empereur. Les troupes d'élite sont de vraies machines à tuer, fanatisées à l'extrême.

Dans les villes, outre la police régulière, nommée Milice, les habitants sont en butte à la police politique qui traque les activistes de tout poil. Ceux-ci sont déportés dans des trains pénitentiaires, dans les mines à ciel ouvert, les grandes exploitations agricoles ou les chantiers de construction des machines de guerre.

L'Empereur vit dans l'antique cité impériale, Nimrod, dans l'enceinte de son Palais, au milieu de la garde impériale et des courtisans. C'est d'ici que l'Empereur, et ses ministres ou conseillers, dirigent l'Empire. Toutefois, la cour réside de plus en plus souvent à Cesta, dans une citadelle bleue aux myriades d'encorbellements et de jardins gelés, ou la grande occupation des aristocrates est de cultiver des plantes de givre adaptées au froid. C'est bien entendu une cour décadente, qui ressasse son glorieux passé et ses anciennes conquêtes, et qui s'enfonce dans la jouissance forcenée sans limites... La dernière mode, s'habiller et vivre à la façon exiléenne, fait fureur. Les intrigues de cour sont légion.

Les derniers restes du trésor impérial sont dévorés par cette vie de cour, ces réceptions et ces bals sans fin. Du coup, l'Empereur est obligé d'affermier à des étrangers (et notamment aux puissantes maisons de change exiléenne, pourtant officiellement honnies) l'exploitation de ses très nombreuses mines, le commerce de son poisson, de ses fourrures... La situation financière de l'Empire est désastreuse. Ce qui reste est utilisé pour soutenir la guerre sans fin dans les contrées du sud.

A ceci s'ajoutent les réticences à la modernité de la pensée kargarlienne. L'Empereur refuse que sa nation se lance dans la conquête industrielle déjà entamée par d'autres nations forgiennes. Sa puissance de production ne repose donc que sur des légions de paysans hagards et affamés qui crèvent de froid et s'échinent à cultiver des terres qui restent glacées un peu plus longtemps chaque année. Certaines provinces se révoltent et l'armée, déjà bien occupée à guerroyer aux frontières de l'empire, n'arrive pas toujours à rétablir la situation. La nation autrefois la plus puissante de Forge périlite : la vieille aristocratie refuse de se remettre en cause et de changer son statut. Elle conserve ses

traditions : un noble ne doit pas pratiquer le commerce, qui est avilissant, et se doit de rester propriétaire terrien. Les énormes possessions travaillées par des serfs sont gérées à l'ancienne, c'est à dire depuis la cour. Alors que d'autres nations utilisent avec succès de nouvelles techniques agronomiques, la noblesse kargarlienne s'enferme dans ses contradictions et son marasme. L'esclavage existe toujours (alors qu'ailleurs, il a été remplacé par le salariat). Kargarl est une vieille nation de tradition, à la morale stricte et encombrée de nombreux d'interdits.

Parmi la noblesse, quelques jeunes loups tentent de redresser la barre, conscient que l'Empire décline dangereusement. Mais ces réformateurs sont peu nombreux et rejetés par le pouvoir. Le parti conservateur reste le plus puissant. Cela n'empêche pas les attentats et tentatives de coups d'état.

L'Empire et Exil

Les rapports de l'Empire avec Exil sont complexes. L'économie kargarlienne est complètement dépendante de l'apport de la Cité Lunaire, mais l'Empire ne supporte pas cette position humiliante. Les espions kargarliens sont sans doute les plus actifs en Exil, et les tensions sont récurrentes. Les kargarliens acceptent très mal la domination de fait des exiléens sur Forge, alors qu'eux même en sont réduits à commercer avec la Cité Lunaire. Toutes les tentatives kargarliennes pour prendre le pouvoir autour des Portes d'Airain se sont toujours soldées par de honteuses défaites.

Les kargarliens abhorrent les Scientistes exiléens, pourtant attirés par les nombreux sites des Anciens répartis dans les étendues neigeuses de l'Empire. Les Scientistes qui sont découverts en situation clandestine sur les terres d'Empire sont immédiatement exécutés, sans autre forme de procès.

Quelques Villes

Nimrod

La capitale de l'Empire est une ville laide et grossière, croulant sous les constructions monumentales à la gloire des familles kargarliennes, amoureuses de la démesure et des pesantes statues et ornements. Mais le manque de liquidités de l'Empire se fait sentir et la fière capitale en subit les stigmates : les ordures ne sont

ramassées qu'épisodiquement, on assiste à la création spontanée de quartiers miséreux (abritant d'anciens paysans ruinés ou des soldats de passage) sans aucun confort, la criminalité est fulgurante. Nimrod est une ville malade. Toutefois, c'est toujours la capitale impériale : ses rues monumentales et grises alignent les énormes bâtiments commémoratifs, les statues et autres délires architecturaux. La police politique y a ses quartiers généraux, dans un sinistre bâtiment de pierre noire. Tout le nord de la cité est constitué par les gigantesques casernements impériaux. Récente construction, l'imposante gare de Grand Central est le cœur palpitant de cette cité ou les plus anciens palais restent vides et glacés. Culturellement, Nimrod est aussi une ville à l'agonie, étouffée par les défilés officiels et les cérémonies pesantes du pouvoir impérial.

Cesta

Le palais d'hiver est à Cesta, et c'est ici que la cour impériale passe le plus clair de son temps. Bien plus modeste que l'énorme capitale, Cesta est une jolie petite cité, à l'architecture délicate, nichée sur un pic qui domine les vallées glacées.

Le port de Kelson

C'est le cœur industriel du vieil Empire, basé sur la pêche et les importations et exportations. Les eaux du golfe sont très poissonneuses, et de véritables cités flottantes de bois s'occupent de ratisser le poisson. Il est ensuite traité dans les gros ateliers de la cité (dépeçage, glaçage, débit des gros vers de mer). Sans surprise, la ville empeste le poisson. Des convois ferroviaires sans fin emmènent les marchandises dans tout l'Empire. Depuis Kelson, l'Empire exporte principalement poisson, fourrures, et matières premières (bois, minerais de fer, or, diamants)... Tout le reste et surtout tous les produits manufacturés que l'Empire est incapable de produire doivent être importés, ce qui renforce la suprématie exiléenne...

Keryana

Aussi appelée la ville des Vents, c'est la dernière trace de civilisation avant les steppes glacées du Nord, arpentées seulement par les chasseurs des glaces. On rapporte à Keryana la fourrure des animaux chassés dans les steppes (loups géants, phoques et baleines à pelage). C'est une ville en partie souterraine, à cause des vents particulièrement agressifs qui peuvent souffler durant des jours entiers. De nombreuses mines sont exploitées dans la région de Keryana, certaines étant en fait des camps de prisonniers politiques.

Oorens

C'est la ville frontière avec le reste du Continent. Pourtant en situation de guerre (les troupes en partance pour la zone de conflit avec Autrelles y stationnent), c'est une ville assez novatrice, bouillonnante d'idées par rapport au reste de l'Empire sclérosé. De par sa proximité avec les frontières et le lourd tribut qu'elle paie à la guerre, c'est aussi la ville la plus agitée politiquement de l'Empire.

Beaucoup de penseurs progressistes exiléens se retrouvent ici et le milieu littéraire est très important à Oorens. Tout le sud de la ville n'est qu'un énorme campement militaire où s'entassent les soldats dans des tentes, des baraquements de bois ou des wagons. A quelques kilomètres d'Oorens commence la zone dévastée par la guerre avec Autrelles.

Quelques personnalités

L'Empereur Septemer XIX

L'empereur est un homme déjà âgé, amer et paranoïaque. L'assassinat de son fils unique, Antecer, par un sécessionniste de l'Est l'a rendu ivre de douleur et de rage. Il a renforcé les mesures policières et entend mener une guerre sans merci contre les forces anti impériales. Le problème de sa succession le rend littéralement fou. L'homme qui traînait dans sa jeunesse une réputation de noceur et de chasseurs de jupon exalté s'enfonce de plus en plus dans un rigorisme moral particulièrement acerbe. Il se drape dans les anciennes traditions et laisse le champ libre aux tenants du mouvement traditionaliste.

Neoma Kalred

Ministre d'état de l'Empire. Très proche du fils de l'empereur avant la mort de celui-ci, Kalred est le chef de file des réformateurs modérés. Il a toujours su rester du « bon côté », et ne s'est jamais opposé directement à l'empereur, préférant tenter d'infléchir sa politique de l'intérieur. Il a longtemps espéré pouvoir convaincre Septemer, par le biais de son fils, de l'importance de mettre en oeuvre des réformes économiques et sociales, mais son influence se réduit de plus en plus.

On l'accuse d'être un « exiléen d'adoption », et il est vrai que la présence exiléenne en Kargarl lui est dû : c'est ainsi grâce à lui que l'Empire a pu se doter de véhicules d'assaut ferroviaires exiléens. Il est aussi l'instigateur des tentatives de paix, avortées jusqu'à présent, avec le sud, et des quelques progrès

économiques réalisés dans l'empire. Il a échappé à quatre tentatives d'assassinat, mais ne se fait pas d'illusion sur son espérance de vie, malgré sa bonne santé à l'âge de 52 ans.

Le Colonel Roman

Vétéran des Loups de Nimrod, c'est l'expert stratège de l'Empire et le commandant en chef des armées kargarliennes. Il est aussi devenu le confident et le bras droit direct de l'empereur, qui prend conseil auprès de lui sur tous les sujets. Partisan de la guerre à outrance, Roman rêve de redonner sa grandeur à l'Empire. Il espère museler par la force les mouvements sécessionnistes, abattre la résistance du royaume d'Autrelles et caresse le secret espoir de mettre un terme à l'orgueil exiléen. Il voit bien la bannière impériale flotter sur les tours d'Exil. Il est favorable à une alliance avec la Sostrie...

Le Royaume d'Autrelles

Un royaume en guerre

| Généralités | |
|--------------|---|
| Population | 17 millions d'habitants |
| Gouvernement | Royaume électif |
| Alliances | Avec le Royaume de Talbes |
| Ennemis | Empire de Kargarl, Sostrie |
| Statut | En guerre contre l'Empire Kargarl Escarmouches avec la Sostrie |

Autrelles est la seconde grande puissance du continent après Kargarl, même si elle semble dérisoire face au mastodonte nordique. C'est une nation de plaines neigeuses encaissées, de montagnes et de profondes forêts. Les grandes plaines, au nord du Royaume, sont revendiquées par l'Empire et sont aujourd'hui défigurées par la terrible guerre que se livrent les deux nations. Depuis plus de 25 ans, cette guerre broie la jeunesse des deux nations.

Le Royaume repose sur un pouvoir fort de familles nobles et marchandes, groupées autour du roi, le jeune Arbaor II. Jeune homme plein d'espoir, persuadé de pouvoir changer la face du Continent, le roi a entrepris de nombreuses réformes politiques et sociales. Malheureusement, il est loin de faire l'unanimité au sein même de son royaume. Ainsi, ses liens avec Exil le décrédibilisent auprès de certains de ses sujets : c'est dans la Cité Lunaire qu'il a suivi ses études et il en a ramené sa femme et bon nombre de conseillers. Persuadé qu'il n'assurera la pérennité de son pouvoir qu'en rénovant ses institutions et en promouvant son économie, il a entrepris de très grands travaux industriels et la mise en valeur des riches sous-sols autrellois. Sans être fulgurants, les progrès ont été sensibles. Le niveau de vie s'est élevé et le royaume d'Autrelles s'est modernisé. Il est toutefois vrai que la part

d'Exil a été importante dans ces progrès et que les Maisons de Change, sous couvert de soutenir les efforts autrellois, s'engraissent ici éhontément, ce que ne manquent pas de mettre en avant les détracteurs du roi.

Malgré ces progrès indéniables, la situation d'Autrelles n'est pas aussi stable que le désire la maison royale. De nombreux problèmes empêchent Arbaor de mener à bien les réformes qui lui tiennent à cœur.

La guerre avec Kargarl n'en finit pas, même si le front s'est officiellement stabilisé, broyant sous sa coupe la jeunesse d'un royaume déjà malade. Entre Autrelles et Kargarl s'est créé un terrible no man's land, là où s'étendait auparavant les terres grasses que les deux nations se disputaient. Le royaume est exsangue à cause de cette guerre sans fin contre l'empire, et la colère gronde dans la population. Arbaor est déchiré entre les avis contraires de ses ministres, et ses efforts diplomatiques restent vains. Autre souci : la présence sostrienne est de plus en plus insistante à l'est : de nombreuses escarmouches ont déjà eu lieu sur les frontières, et l'arrogance sostrienne ne fait qu'augmenter. De son allié le Royaume de Talbes, Autrelles ne peut guère attendre plus qu'une aide théorique...

A l'intérieur des frontières, les problèmes sont également nombreux : comme Kargarl, Autrelles règne sur une myriade de populations, certaines très éloignées du centre du pouvoir. Les mouvements contestataires sont très nombreux, et tendent à désorganiser le royaume : sabotages, actions terroristes... Censure et pouvoir policier sont donc toujours présents. Dans les confins de l'Est, des forces nationalistes centrifuges se font très dures, soutenues par les agents sostriens. La région maritime, à l'Ouest, est pratiquement coupée du reste du Royaume par les chaînes de montagnes, et affichent logiquement de très fortes velléités

d'indépendance, en raison notamment de ses liens avec la Ligue des Duchés. Enfin, les petits royaumes pillards du sud harcèlent régulièrement les campagnes autrelloises reculées.

Les conditions sociales ont toutefois été améliorées par les récentes lois. Ainsi, le servage a été totalement aboli. L'expansion autrelloise reste flagrante : sous l'impulsion exiléenne, le territoire s'est modernisé. La flotte autrelloise, qui a adopté la vapeur et l'acier, est plus puissante qu'auparavant. Elle a été capable de repousser la fière armada kargarlienne de ses côtés lors de la mémorable bataille navale du Fort de Constance. De nombreux projets de mise en valeur sont en cours. Ainsi, le gigantesque chantier de percement d'une voie de chemin de fer au travers des montagnes d'Autrelles afin de désenclaver l'ouest du royaume est-il devenu célèbre.

Quelques villes

Nessen

C'est la Capitale du Royaume d'Autrelles, nichée en altitude. Comparée à Nimrod, c'est une ville de taille somme toute modeste. Son développement récent est assez bien maîtrisé, et le roi d'Autrelles essaie de s'assurer que sa turbulente cité ne se retourne pas contre lui. Loin des gisements et des terres riches, elle entretient une tradition d'artisanat de précision. C'est aussi et surtout une cité réputée pour les arts et son architecture déliée.

Berles

Berles, à l'Est, est une cité bien plus grosse que la capitale. Elle est le véritable poumon du Royaume. C'est d'ici que sont partis les plus imposants chantiers autrellois, comme le lancement des lignes de chemin de fer. Berles réussit moyennement à gérer son explosion industrielle et démographique. Les choses sont aggravées par l'afflux constant de réfugiés venus du nord du royaume. En conséquence, le roi déploie ici la majorité de ses efforts en matière sociale. Malheureusement, cela n'est pas toujours assez. Il y a eu, une gigantesque grève a ébranlé la cité, mettant en péril les approvisionnements vers la ligne de front. Au même moment, l'armée kargarlienne lançait une offensive. Malgré les ordres du roi, qui souhaitait une solution négociée aux troubles sociaux, le gouverneur de Berles fit donner les troupes et réprima la grève dans le sang. Cela a prouvé la faiblesse de la position du roi auprès de certains de ses subordonnés...

Setren

Setren est une ville maritime, à moitié gagnée sur l'océan, très liée aux Duchés. Très indépendants, ses dirigeants oublient bien souvent leur allégeance première. Le roi fait des efforts soutenus pour s'attacher définitivement les nobles de Setren. Le percement des montagnes est l'un de ces efforts. La présence autrelloise est toutefois plus forte depuis que Setren accueille la jeune marine du royaume. Beaucoup de setreniens, marins dans l'âme, ont rejoint les équipages des navires autrellois, entraînant pour la première fois une véritable synergie entre la cité maritime et les plaines de l'Est.

Quelques personnalités

Antonine Stekren

La ministre du commerce et des finances du roi. Cette femme de poigne tente de concilier les besoins d'Autrelles avec sa défiance naturelle envers les Maisons de Change. Le roi lui fait toute confiance, et beaucoup de ses détracteurs y voient là sujet à polémique : comment le roi peut-il laisser autant de pouvoir à une seule personne, une femme qui plus est ?

Le Baron Kassen d'Aumois

Il est le cousin du roi Arbaor, ce qui ne l'empêche nullement de s'opposer systématiquement à toutes ses décisions. Régnant sur les terres accidentées du Sud, il est à la tête d'une coalition de barons rêvant d'indépendance. Au conseil royal, il exhorte les familles nobles à négocier une « reddition honorable » avec Kargarl, quitte à laisser les terres du nord à l'Empire.

Roman Tendiaire

Ce jeune ingénieur, formé en Exil, est l'un des plus fervents admirateurs d'Arbaor. Celui-ci lui a confié la réalisation et la supervision de plusieurs de ses grands projets. Chantre de la vapeur et du chemin de fer, le jeune berlois a créé *ex nihilo* un corps scientifique royal et, en quelques années, y a fait former une nouvelle génération d'ingénieurs entièrement dévoués à leur souverain.

La Ligue des Duchés

Une turbulente mosaïque de cités états

| Généralités | |
|--------------|---|
| Population | 14 millions d'habitants |
| Gouvernement | Cités-état, républiques ou duchés féodaux |
| Alliances | Chaque cité en décide |
| Ennemis | Chaque cité en décide |
| Statut | Guerres locales récurrentes |

Cette région continentale n'a jamais réussi à se grouper autour d'un unique pouvoir fort. Les conditions naturelles y sont sans doute pour beaucoup : en partie coupés du reste du continent par des chaînes montagneuses presque infranchissables, et eux même séparés par des crêtes rocheuses et des golfes, les duchés ont toujours conservé leur origine tribale. On regroupe donc sous cette dénomination générale de très nombreux petits duchés et baronnies, quelques villes indépendantes, et les nombreuses îles du sud du Continent. Encore sous la domination de petits seigneurs féodaux, les Duchés ont pour particularité de n'avoir prêté allégeance à aucune des puissances forgiennes.

Ils sont toutefois restés très longtemps des satellites turbulents du Royaume de Talbes et des Terres de Lonastre. Mais depuis l'explosion du commerce exiléen, pour lequel les Duchés sont très bien placés, ils se sont débarrassés de cette influence toute théorique. Ils sont depuis devenus « l'arrière cour de la Cité Lunaire ». En effet, les Duchés ont été les plus réceptifs aux capitaux et à l'influence exiléenne. Nombreux sont les barons d'Exil qui ont acquis une forteresse au pied d'un village reculé des criques des Duchés. Désireux de disposer d'un pied-à-terre en Forge capable de se défendre face aux

éventuelles visées continentales, les exiléens n'ont d'ailleurs pas hésité à armer les Duchés.

Cette région reste toujours instable. Le pouvoir des grands ducs est bien établi dans les cités lacustres, mais à l'extérieur, une multitude de petits duchés se déchirent continuellement à l'abri des havres et des fjords reculés. Les guerres familiales sont très fréquentes, et de nombreuses régions agricoles sont régulièrement dévastées par les menées de petits aristocrates belliqueux. Si la notion de « Ligue » s'est peu à peu établie, assurant une certaine cohésion des Duchés face aux agressions extérieures, elle n'empêche aucunement ces flambées de violence interne. Les Duchés sont dirigés par des seigneurs locaux, unis par des liens maritimes et familiaux particulièrement complexes.

Les habitants des Duchés sont majoritairement des marins et des citadins. Avant l'arrivée d'Exil, ils étaient les navigateurs les plus habiles et les plus hardis du Continent. Encore aujourd'hui, leurs nefes de bois sont les plus effilées et les plus rapides, même si elles ne peuvent plus concurrencer un cuirassé exiléen. La réputation de pirates des Duchés est aussi bien établie, à tel point qu'on parle parfois des « Duchés pirates ». Pillage et rançonnage ont toujours été des sports très appréciés des ducs et barons de cette turbulente région. Aujourd'hui, le commerce a remplacé ces habitudes, mais on parle encore de vaisseaux commerciaux arraisonnés.

Quand à la vie citadine, elle est particulièrement brillante dans les Duchés. Tout d'abord, les cités lacustres, avec leurs quartiers sur pilotis et leurs innombrables canaux, sont considérées comme des merveilles architecturales. Ensuite, le climat somme toute clément de cette partie du Continent fait de la Ligue un endroit de villégiature recherché des riches forgiens. Le froid, même s'il sévit ici comme ailleurs, reste moins sévère que dans le Nord. Enfin,

les Duchés ont la réputation d'être des lieux de plaisir, où les interdits sont rares et où l'on peut mettre la main sur virtuellement toute marchandise, illégale ou non. C'est d'ici que les principaux commerces illicites fonctionnent, qu'il s'agisse de trafic d'armes ou de substances prohibées.

Quelques villes

Lorcane

Egalement appelée République de Lorcane, c'est une cité indépendante, dirigée par un congrès d'industriels et de marchands. Lorcane est sans aucun doute l'étoile de cette région, et sa suprématie s'étend sur de nombreuses terres autour de ses propres murailles. Etagée sur les contreforts des montagnes, plongeant sur la lagune, Lorcane déroule ses ruelles pittoresques et animées, toutes en forte pente. De superbes ouvrages de maçonnerie en albâtre lui ont valu le surnom de Cité Blanche. Son port de bois et de toile est également une merveille. Lorcane a su se tailler la part du lion dans les échanges commerciaux avec Exil, et on retrouve ses marins aux quatre coins du Continent. Elle a armé une flotte de combat suffisante pour repousser ses voisins envieux et ses mercenaires nordiques sont réputés pour leur cruauté : plusieurs petits duchés ont d'ailleurs du fléchir le genou devant la puissance de la Cité Etat.

Serpentine

A l'abri de ses murailles de pierre qui surplombent la mer, Serpentine abrite la lignée des comtes de Vendème. Durant de nombreuses décennies, ces princes pillards ont attaqué et rançonné les côtes continentales, inexpugnables depuis leur cité fortifiée, s'appuyant sur la petite noblesse montagnarde des environs. Aujourd'hui reconvertis dans le commerce, les Vendème ont des vassaux dévoués dans toute la région et, de Serpentine, sont administrées plusieurs petites cités lacustres et montagnardes.

Colirème

C'est la Cité Etat la plus au sud, bâti sur une zone de marais insalubres, principalement par des pirates indépendants. C'est une cité de bric et de broc, mal famée, où le crime est roi, où les dirigeants, les « marchands citadins » comme ils se nomment eux-même, ne sont en fait que des chefs de gang ayant joué suffisamment du couteau pour se faire une place au soleil. Par trois fois, la flotte lorcanaise a pilonné et incendié la cité de Colirème, mais celle-ci semble repousser de ses ruines.

Quelques personnalités

Brasig Delpor

C'est l'un des plus puissants marchands lorcanais et une figure emblématique du congrès dirigeant la cité. Jovial et hâbleur, gentiment replet, il n'en reste pas moins un adversaire de haute volée dans toute négociation. Farouchement attaché à l'indépendance de Lorcane et de son commerce, il combat becs et ongles tout ce qui lui semble s'y opposer. C'est également un père de famille comblé et un homme généreux, qui n'hésite pas à venir en aide aux habitants défavorisés de sa cité. Il a lui-même payé de ses deniers les rénovations de plusieurs prestigieux bâtiments lorcanais. Sa flotte commerciale aux voiles frappées de l'écusson lorcanais est sans conteste la plus importante de la Cité Etat et chaque jour, ses navires quadrillent l'océan forgien ou se dirigent vers les Portes d'Airain afin de répondre aux demandes exiléennes.

Elbert de Nitofelle de Vendème

Capitaine de la frégate d'assaut La Repentance, fleuron de la marine à voiles de Serpentine. Chargé de maintenir la sécurité des convois commerciaux de la cité ducale, Elbert est considéré comme un expert en stratégie maritime et a la réputation d'être un meneur d'hommes exceptionnel. On dit que chacun de ses marins lui donnerait sa vie sans hésiter. Serpentine lui doit de superbes victoires navales contre d'autres duchés. Il a également réussi à tenir à distance la flotte lorcanaise lorsque les tensions récurrentes entre les deux cités avaient dégénéré en escarmouches armées. S'il désirait s'occuper de politique, le Capitaine Nitofelle de Vendème serait sans conteste un homme de poids... Toutefois, il s'est toujours tenu à l'écart des disputes claniques du duché de Serpentine, uniquement préoccupé par la conduite de ses opérations maritimes.

La Comtesse Selena d'Ortise

Une jeune femme décidée et courageuse, à la beauté un peu froide. Héritière du duché d'Ortise et de ses dépendances, elle a fort à faire pour assurer sa prise sur ses terres, convoitées par des potentats locaux, eux-même soudoyés par les marchands lorcanais. Elle cherche tous les appuis possibles afin d'assurer l'indépendance de son duché vacillant, déjà amputé de plusieurs possessions éloignées.

Nix Bherthes

Trafiquant notoire, basé à Colirème. Il trempe dans de nombreuses affaires louches, mais il a fait sa spécialité du plus infâme des trafics, celui des êtres humains. Le réseau de Bherthes alimente ainsi les bordels exiléens et continentaux, ou les mines kargarliennes. Ce réseau est petit par la taille, mais il est particulièrement efficace. Sous ses apparences d'honnête marchand d'épices débonnaire, Bherthes est un être cruel, froid et sans aucune morale. Il n'hésite jamais à faire exécuter ses adversaires par les redoutables assassins qu'il a sous ses ordres. On raconte qu'il opère de plus en plus au sein d'Exil, ce qui supposerait qu'il ait passé un accord avec un patron du crime local...

La Sostrie

Une nation en plein essor

| Généralités | |
|--------------|---|
| Population | 11 millions d'habitants |
| Gouvernement | Royaume électif |
| Alliances | Pacte de non agression avec l'Empire de Kargarl |
| Ennemis | Royaume d'Autrelles République d'Autrans |
| Statut | Escarmouches avec Autrelles |

Le sol de Sostrie est naturellement pauvre. Le pays n'offre que des terres caillouteuses, presque infertiles, ravines par les pluies incessantes et fracturées par le gel. L'agriculture a toujours été le parent pauvre de la Sostrie et le pouvoir central sostrien n'était qu'une apparence face à des nobles retirés dans des campagnes inaccessibles. La puissance kargarlienne avait beau jeu de maintenir ici une division des pouvoirs en affermant des territoires à ses propres nobles déshérités et en exploitant les divisions séculaires d'une noblesse locale pauvre et analphabète.

Mais les choses ont changé. Cette petite nation est en passe de devenir une force majeure du continent forgien. Alors que le géant kargarlien était empêtré dans sa guerre épuisante contre les Autrellois, la Sostrie s'est réveillée. Depuis une cinquantaine d'années, sous l'impulsion d'une classe d'industriels visionnaires, la petite nation s'est lancée dans une politique de développement particulièrement agressive, basé sur une industrialisation féroce et totale. Le pouvoir central n'a pas hésité à sacrifier une génération entière et a transformé le pays en chantier à ciel ouvert. Des usines géantes produisent en masse et permettent à la Sostrie d'exporter et de s'imposer comme la première force industrielle du Continent. Sur le modèle exiléen, les cultures hors terre entretenues par une armée

d'ouvriers ont permis de repousser le spectre de la famine.

La Sostrie est une ancienne royauté élective. Le roi est désigné par un collège de nobles d'anciennes familles. Mais depuis le tournant industriel, ces familles n'ont plus guère qu'un pouvoir théorique. Soutenus par la royauté et l'administration sostrienne, ce sont les barons de l'acier qui dirigent réellement le pays. Le roi Merrli II, un chétif jeune homme de 24 ans, n'est qu'une marionnette entre leurs mains. Le pouvoir n'a pas hésité à sacrifier ses traditions, anéantissant d'anciennes lignées jugées trop conformistes afin de renforcer les pouvoirs des entrepreneurs innovants. Misant tout sur un développement industriel inspiré par l'économie exiléenne, l'accent fut mis sur la formation d'ingénieurs compétents et l'encouragement des investissements dans l'industrie lourde. Arrachés à leurs pauvres terres, des légions de paysans se sont vues transformés en ouvriers dans des conditions de travail souvent extrêmes et déplorables. Les familles furent séparées, femmes, hommes et enfants employés séparément dans de grands centres de production. A l'image de son économie, la Sostrie est une nation dure, où le culte du travail est révéral, où la culture et le savoir autre que productif sont considérés comme une perte de temps et d'argent. D'énormes projets industriels ont été lancés et les voies de chemin de fer assurent à la nation mobilité et efficacité.

La nation sostrienne, forte de sa capacité de production plusieurs fois décuplée en l'espace de quelques années, s'est lancée dans une politique militaire particulièrement agressive, annexant plusieurs duchés indépendants, défiant son voisin autrellois et déclenchant une guerre avec la République d'Autrans. Si celle-ci fut rapide et sans réel gain, elle eut pour impact d'imposer définitivement la Sostrie comme une nation forte et farouchement indépendante. Depuis peu, elle s'est lancée dans une politique expansionniste sans

précédent, annexant duchés et baronnies du nord et de l'est. Beaucoup de satellites kargaliens, épuisés par les ponctions sans fin du grand Empire, ont des sympathies sostriennes de plus en plus affirmées. La Sostrie louche également sur les terres du sud, celles des Royaumes Rouges, plus riches que les siennes. L'Empire s'est une fois de plus réveillé bien tard. La Sostrie, forte de sa masse productive, est aujourd'hui à même de s'aligner sur la puissance kargarlienne en cas de conflit ouvert. On murmure que les quelques kargarliens avertis presseraient l'Empereur de solder rapidement la guerre sans fin avec les Autrellois afin de pouvoir ouvrir un nouveau front face à la nouvelle puissance sostrienne... Mais pour l'instant, l'empereur a préféré négocier avec la Sostrie et a même signé un pacte de non agression. Cela ne manque pas d'inquiéter les Autrellois.

A l'intérieur du pays, une même main de fer asservit les natifs : toute opposition est muselée par la force. Aucune voix contestataire n'est admise, et les fautifs sont placés dans des camps d'internement ou condamnés à travailler nuit et jour dans des ateliers de travaux forcés. La paranoïa est complète : la police secrète veille, les autorités encouragent les dénonciations, tout ce qui se ressemble a un mouvement social est réprimé dans le sang. Le pouvoir a pour vocation d'éduquer les enfants de Sostrie dans le respect fanatique des valeurs qu'il prône. Ainsi, il sépare de force les familles, afin de remplacer dans le cœur des enfants l'amour filial par l'amour patriotique.

Malheureusement pour le pouvoir sostrien, cette politique d'acier commence à tourner à vide : les rendements forcés plafonnent et le peuple démoralisé commence à secouer ses chaînes, malgré les répressions. Totalement rétif à toute forme d'assouplissement, le pouvoir central n'y répond que par la force. Mais combien de temps cela pourra t'il encore durer ?

A l'image d'Exil, une bureaucratisation sauvage a été mise en œuvre afin de soutenir la croissance industrielle de la Sostrie. L'effet est d'autant plus pervers que les sostriens ne détiennent pas les mêmes droits fondamentaux que les habitants de la Cité Lunaire : le fichage des citoyens est ici systématique, l'administration sostrienne soutient les actions de police et de régulation sociale par la force, l'intimité et le libre arbitre sont des notions qui n'existent plus.

La Sostrie et Exil

La Sostrie entretient des relations privilégiées avec Exil, malgré le dédain officiel affiché par la Cité Lunaire. Désireux de soutenir un nouveau pouvoir fort susceptible de museler les vellétés kargarliennes, Exil n'a pas hésité à prodiguer conseils et assistance technique au pouvoir sostrien dans sa quête de puissance. Ainsi, les cuirassés terrestres alignés en masse par les sostriens sur les champs de bataille sont-ils issus de l'ingénierie exiléenne. Les Maisons de Change ont en fait soutenu par leurs liquidités les fulgurants progrès industriels de la petite nation, s'assurant ainsi un pouvoir occulte précieux dans cette région continentale traversée de violents soubresauts.

Mais le secret le mieux gardé de la nation sostrienne est toutefois sans conteste les liens très forts qui l'unissent aux Scientistes exiléens. La Sostrie est considérée aujourd'hui comme leur arrière-cour, et ils peuvent mener ici leurs expériences en toute liberté, sans doute même plus encore qu'en Exil. Des tensions ont même éclaté avec la Cité Lunaire : le consistoire n'apprécie pas l'idée que les Scientistes puissent un jour se « délocaliser » et même ne plus fournir leurs connaissances en priorité à la Cité Verticale. Plusieurs mises en garde sévères ont été émises envers les Scientistes. Si ceux-ci semblent s'y être rangés de bonne grâce, on se doute que leur influence occulte en Sostrie doit rester considérable.

Quelques Villes

Terraine

La capitale sostrienne, ancienne bourgade de taille modeste, a littéralement explosé depuis l'impulsion industrielle de la nation. Complètement défigurée, la cité a grandi sans commune mesure, accueillant en son sein des milliers d'ouvriers déracinés, parqués dans des bâtiments dressés à la va vite. Les services n'ont pu suivre ce rythme effrayant de croissance et Terraine est une ville sale et dépressive, où l'on a froid et bien souvent faim. Le centre de la ville a vu construire d'énormes bâtiments froids et laids où l'administration sostrienne a pris place. Le tout ressemble aujourd'hui à une usine à ciel ouvert.

Sebell

Elle est aussi appelée la cité souterraine. La ville s'est construite sur la richesse du sous-sol des montagnes avoisinantes. Il s'agit donc d'une ville de mineurs, où les puits se comptent par centaines. C'est ici qu'on extrait le fer qui servira à la production d'acier. Les interminables hauts-

fourneaux empuantissent l'atmosphère, et la ville n'est qu'une énorme plate-forme ferroviaire où cohabitent wagons et tentes. Il est à noter que Sebell est la première cité où une révolte sociale de grande envergure s'est produite. La répression a été terrible, mais durant près de deux semaines, la production d'acier sostrienne a été au point mort, entraînant le pays très vite au bord du gouffre. Preuve que le monstre d'efficacité sostrien a encore des assises fragiles.

repos ou s'adonner à de quelconques plaisirs terrestres..

Les villes ateliers

Construites sur un principe modulaire, les villes ateliers sont avant tout nomades : chaque bâtiment doit être installable en un temps limité sur une plate-forme de chemin de fer et les ateliers doivent pouvoir s'adapter à la demande. Des milliers d'ouvriers vivent précairement dans des wagons dortoirs. L'avantage est également de pouvoir couper court à toute agitation sociale en démembrant très vite une ville atelier pour la recomposer à des centaines de kilomètres de là. On parle même de certains wagons dortoirs abandonnés sur des voies de garage pour servir d'exemple. Il existe aujourd'hui une quinzaine de cités ateliers mobiles, réparties sur le territoire.

Quelques Personnalités

Lleobad Vrener

L'un des barons de l'acier les plus représentatifs. D'une dureté extrême, l'homme aime à fouetter lui-même, dit-on, les ouvriers récalcitrants de ses manufactures géantes. Surnommé le « Boucher », Vrener est à la tête des principales usines d'armement sostriennes. Il assume le rôle de premier ministre auprès du roi et ne s'encombre même pas, la plupart du temps, de lui demander son avis. Il a mené la guerre contre Autrans, où il a pu tester de nouvelles armes dévastatrices : des blindés chenillés.

L'Intendant Kam

C'est le Scientiste exiléen responsable des activités de la Caste en Sostrie. L'homme et ses suivants ont pris la cité de Terraine comme point d'appui, et malgré les récents rappels effectués par la Caste, sont encore nombreux à y mener des expériences secrètes. On ne sait pas grand chose de Kam, ni de son pouvoir réel sur les dirigeants sostriens. Il a fait entreprendre récemment d'importantes fouilles dans l'extrême Est du pays. L'homme lui-même fait peur : très grand, décharné et le visage couturé de fines cicatrices, il semble ne jamais prendre de

Le Royaume de Talbes

Traditions et stabilité

| Généralités | |
|--------------|---|
| Population | 18 millions d'habitants |
| Gouvernement | Royaume parlementaire |
| Alliances | Aucune officielle, protectionnisme et neutralité de rigueur Soutient officieusement le royaume d'Autrelles |
| Ennemis | Accrochages avec le Protectorat de Scovié Animosité avec la Sostrie |
| Statut | En paix |

Talbes a sans doute la réputation de stabilité la plus affirmée de Forge. Le royaume dispose d'une monarchie modérée et parlementaire forte, où les successions dynastiques se sont déroulées sans heurt depuis plus de 400 ans. A la tête de Talbes, la reine Selimène IX, qui a atteint l'âge respectable de 83 années forgiennes, n'a au plus qu'un rôle d'apparat et le pouvoir réel est assumé par les ministres élus censitairement par les citoyens les plus fortunés du royaume. Il en est ainsi depuis de nombreuses décennies, et cette formule semble porter ses fruits. La noblesse talbienne est fortement impliquée dans la vie politique foisonnante du royaume, aux côtés des notables et, dans une moindre mesure, des classes moyennes de la nation.

D'une manière générale, l'isolement du reste du continent a toujours joué en faveur d'un protectionnisme assez fort du royaume. Naturellement, Talbes s'est toujours dressé en contre pouvoir puissant face au monstre kargarlien, qui même au faite de sa gloire, n'avait pu établir guère mieux qu'un protectorat de principe sur le vieux royaume. Celui-ci a donc pu se gérer seul et a

peu à peu évolué grâce aux réformes qui ont instauré la monarchie parlementaire.

Les terres talbiennes sont vastes et accidentées, couvertes de forêts profondes et de grandes plaines à la terre plus riche et plus grasse que la moyenne des terres forgiennes. Plus au sud, bénéficiant d'un climat moins rude, les campagnes de Talbes gèlent moins longtemps que celle du reste du continent. Les récoltes sont donc plus nombreuses et plus riches, et la royaume subit moins fortement le refroidissement constant de Forge, même si celui reste notable ici comme ailleurs. La noblesse talbienne s'appuie toujours sur de vastes domaines terriens, taillés dans les innombrables grandes plaines du royaume. Une bonne partie de leur richesse provient de la vente de ses récoltes vers leurs voisins et notamment Autrelles, que les talbiens soutiennent dans l'ombre contre l'empire kargarlien. Cette relative aisance, et les libertés accordées par les puissants de Talbes, expliquent aussi le calme relatif du royaume. Une forte classe moyenne a pu émerger, désireuse de concorde sociale, et les paysans du royaume sont bien moins miséreux qu'ailleurs. Talbes amorce lentement sa révolution industrielle, sans doute moins rapidement que ces voisins immédiats, Autrelles et Sostrie. La richesse terrienne du royaume empêche pour l'instant ce retard technologique d'être un handicap.

De l'avis général, Talbes est un endroit où il fait assez bon vivre. Le climat est plus tempéré (quoique plus humide qu'ailleurs, entraînant la formation de vastes zones marécageuses dans le sud du royaume), les villes gardent un aspect campagnard et restent relativement sûres comparées aux monstres exiléens ou kargarliens. La misère est moins aiguë que dans d'autres nations. Cela n'exclue toutefois pas quelques heurts. Au Nord, sous l'impulsion de la Sostrie, les petits duchés indépendants des montagnes s'agitent et nécessitent

des interventions musclées de l'armée talbienne. Au Sud, de vieilles querelles opposent le Royaume au Protectorat de Scovié. Talbes guigne les accès à la mer des petits royaumes du sud sous influence scovienne et aimerait y étendre son influence afin d'obtenir un accès plus facile aux portes d'airain et au vaste débouché commercial que représente Exil. Enfin, l'instabilité des Terres Lonastre pousse à nouveau Talbes à guigner les terres de son voisin. Seules les réticences à l'expansion de la tranche majoritaire des nobles talbiens a empêché que cette situation tendue ne dégénère.

En effet, Talbes est une nation conservatrice et protectionniste qui garde jalousement ses traditions. Elle est notamment rétive à toute intrusion exiléenne et sa société jugée décadente et frappée de folie destructrice, même si la politique exiléenne de concorde sociale recoupe assez bien les conceptions de la monarchie parlementaire talbienne.

Quelques villes

Carselles

C'est la capitale du royaume, la ville qui traditionnellement ouvre les portes de ses larges remparts au prince talbien lorsque celui-ci vient prendre la couronne lors de sa cérémonie d'investiture. La dernière remonte à plus de 60 ans, lorsque la jeune et belle Paulina de Belcombes devint Selimène IX. La famille royale réside donc dans un vaste palais, dont la magnificence est scientifiquement calculée pour ne pas dépasser celle du palais voisin, qui lui abrite les ministres et parlementaires élus par les talbiens, ceci afin de bien montrer l'équilibre des pouvoirs dans le royaume. Carselles surplombe les vastes plaines agricoles de la vallée du Nestembes, le fleuve qui descend vers l'océan. C'est une jolie cité fortifiée, dont la principale attraction est les trois cascades qui descendent des montagnes jusqu'au cœur de la cité. Carselles a toutefois une réputation de ville ennuyeuse et morne.

Persciane

C'est la ville la plus au sud du royaume, situé à l'endroit où le fleuve Nestembes commence à sortir de son lit pour se perdre dans de vastes méandres d'eau stagnante qui cheminent ensuite paresseusement vers la mer. On y pratique des cultures immergées très riches. A certains endroits, le fleuve devient marécage et l'on se perd dans les forêts de joncs et les petits îlots noirâtres. A moitié construite sur pilotis, Persciane est une cité assez sale mais qui comparativement à Carselles, grouille

de vie et d'activité. C'est un étrange carrefour culturel où le pragmatisme talbien rencontre l'étrangeté des peuples venus du sud.

Quelques personnalités

Le Prince Clarence

Petit fils de Sélimène II, promis au trône depuis la disparition de son père, tué lors d'un accident de chasse, il y a 10 ans. Agé de 19 ans, le prince est un jeune homme turbulent qui défraie régulièrement la chronique talbienne. Dans ce pays aux mœurs rigoureux à la morale inflexible, il est très mal vu que le prince se livre à de telles frasques. Cela n'empêche en rien le jeune héritier, qui entretient une vaste assemblée de courtisans, de bousculer les nuits de Carselles ou de se rendre régulièrement en Exil pour y faire la fête. On lui prête déjà plusieurs paternités cachées et maladies honteuses...

Le major Regen Balthus

C'est le chef des services spéciaux talbiens. L'homme, un sexagénaire longiligne au visage taillé à la serpe, s'estime dépositaire des traditions et de l'âme talbienne. Farouche défenseur du protectionnisme affiché par le gouvernement, il sait que celui-ci ne peut être préservé que si dans l'ombre, on travaille pour assurer l'indépendance du royaume, ce à quoi il s'emploie tous les jours. Si une bonne partie de son temps est consacrée à faire surveiller le prince héritier et à camoufler ses gaffes, il utilise le reste pour assurer sur Forge et en Exil la survivance de Talbes. Le Major est redoutable et ses hommes lui sont viscéralement dévoués.

Strenia Nexence

L'archétype de la toute récente classe bourgeoise issue du commerce. Cette jeune femme de bonne famille a réussi à se hisser en quelques années à un niveau de fortune impressionnant, rivalisant en pouvoir avec les plus anciennes familles nobles et terriennes, ce qui ne lui vaut pas que des amis au sein des dirigeants talbiens. Cela n'a pas empêché la reine de l'anoblir, tout comme de nombreux « roturiers » ces derniers temps. Energique et efficace, Strenia a la réputation d'être une femme indomptable et impitoyable en affaire.

La république d'Autrans

Une mosaïque en pleine mutation

| Généralités | |
|--------------|--|
| Population | 14 millions d'habitants |
| Gouvernement | République censitaire |
| Alliances | Soutien officiel du Royaume d'Autrelles |
| Ennemis | Querelles de frontières avec la Sostrie Pas de reconnaissance officielle des autres nations |
| Statut | Escarmouches et troubles internes |

L'image la plus à même de décrire la République d'Autrans est celle d'une mosaïque. Une mosaïque coincée entre des puissances plus importantes qu'elle et minée par ses différences internes. La République est une entité politique récente : elle a été créée il y a 16 ans. Elle s'est formée autour du Royaume d'Autrans, qui a patiemment rassemblé duchés et baronnies locales. Plutôt que de continuer à s'opposer dans le sang aux vellétés démocratiques fortes dans cette région fragmentée du continent, le roi Envernes décida de transformer petit à petit les institutions de son royaume.

Au terme de nombreuses réformes menées par un groupe d'intellectuels modernistes groupés autour du roi, Autrans s'est dirigée vers une république parlementaire. Le royaume a réussi à fédérer autour de lui de nombreuses petites nations belliqueuses. Le roi s'est à présent conservé un simple rôle de conseiller et le pouvoir exécutif est entre les mains d'un premier ministre élu censitairement. Un gouvernement et plusieurs chambres parlementaires sont à ses côtés pour diriger la jeune nation.

Mais ce tour de force est constamment remis en cause. Autrans souffre de son apparence de mosaïque. Beaucoup de peuples, beaucoup de langues, une grande fragilité économique, et la

menace constante de la Sostrie voisine font du pouvoir républicain une volonté difficile à maintenir en place. Les troubles continuent à se manifester. Des forces indépendantes refusent le groupement sous la bannière d'Autrans, tout comme elles refusent l'établissement d'une langue nationale et l'harmonisation des lois. Cela se traduit par plusieurs mouvements de résistance actifs, n'hésitant pas à provoquer des attentats qui contribuent à désorganiser les fragiles institutions de la République. Les régions les plus riches, autrefois indépendantes, rechignent à devoir traîner derrière elles les régions les plus défavorisées des terres de l'est. Les institutions parlementaires elles-mêmes en sont encore à se rôder : elles trébuchent sur de nombreux obstacles.

De plus, la situation d'Autrans au niveau diplomatique reste très faible. Les autres nations, à l'exception notable du Royaume d'Autrelles, ont refusé de reconnaître son existence. Elles refusent notamment d'admettre ce nouveau type de gouvernement, même Talbes, dont les institutions parlementaires ont pourtant inspiré les penseurs d'Autrans. Autrans est la seule nation forgienne à ne pas disposer d'une ambassade en Exil. Son histoire mouvementée lui vaut le mépris des autres nations. Historiquement, Autrans a toujours été considéré comme le « réservoir » de mercenaires du Continent. De petits duchés guerriers capables de fournir les guerres continentales en hommes expérimentés et âpres au gain. Autrans est donc vu comme un repaire de coupe-gorges et son roi comme un usurpateur : ne doit-il pas son trône au soutien militaire d'un des plus grands mercenaires de l'époque, le presque légendaire Rozt Velker ? C'est pourtant sous estimer gravement la passionnante mosaïque culturelle que représente cette jeune nation de plus en plus dynamique. D'autant plus dommage qu'au moment où elle devrait être soutenue pour devenir pérenne, la République a fort à faire pour se maintenir en place.

Quelques Personnalités

Pourtant, l'établissement de la République a déjà modifié la face de cette région pauvre et cruellement divisée par des guerres incessantes. La mise en place d'une armée nationale a permis de pacifier les régions autrefois soumises au pillage permanent des roitelets locaux. Le désenclavement de l'est est en cours. Les nouveautés économiques, importées notamment d'Autrelles (qui a tout intérêt à s'allier à une future puissance pouvant bloquer la Sostrie), commencent à porter leurs fruits. La République a ainsi repris en main l'extraction minière dans l'est, traditionnellement affermée par les seigneurs locaux aux Maisons de Change exiléennes. La situation fut tendue, mais le pouvoir d'Autrans a réussi à imposer ses vues. En contrepartie, les exportations d'Autrans vers Exil furent très durement frappées par des taxes prohibitives. Mais la reprise en main des mines a au moins permis à la République de s'assurer sur le Continent un débouché commercial. De fait, le niveau de vie s'est sensiblement amélioré.

Quelques Villes

Merinne

Cette ville a été choisie comme capitale de la République plutôt que l'ancienne cité royale, Bestina. A cela deux raisons : la volonté du roi de montrer que la nouvelle république était une vraie évolution, et la prépondérance économique de cette jeune cité dynamique. A l'image de la République, Merinne est un patchwork détonnant, un creuset où des populations issues de tous les anciens duchés se mêlent et commencent à se découvrir une identité commune. C'est aussi une ville agitée, dangereuse, qui a grandi trop vite, où les contestations politiques sont parfois violentes.

Erstales

Isolée du reste de la République par de grandes montagnes, Erstales a toujours cultivé son indépendance d'esprit. Les gens d'ici sont rudes et indépendants. La région d'Erstales est l'un des foyers de résistance le plus actif aux réformes républicaines. Dans les montagnes, les escarmouches ne sont pas rares entre troupes régulières et jeunes activistes. Autrans accuse d'ailleurs la Sostrie d'armer Erstales...

Mavelles Sébon

Ministre de l'économie de la république d'Autrans, c'est une femme dynamique et enjouée, membre du Groupe des Six, à l'origine de la pensée démocratique d'Autrans, qui resta longtemps dans la clandestinité. Des membres de ce groupe, elle est la seule à conserver aujourd'hui une place dans le gouvernement, ce qui lui vaut d'amères critiques de la part de ses anciens compagnons, qui n'hésitent pas, pour certains, à parler de trahison. Mais force est de constater que le travail abattu par Mavelles et son cabinet est de premier plan. On lui doit toutes les réformes économiques qui permettent peu à peu à Autrans de sortir de l'ornière. Si la République a un avenir, il passera sans aucun doute par cette femme...

Kemper Velker

Il était encore un gamin lorsque son père, le célèbre mercenaire, prit fait et cause pour le jeune roi Envernes d'Autrans et réussit à l'établir sur son trône. Toutes les campagnes militaires du royaume, puis de la République naissante furent menées par le vieux Rozt Velker, devenu une légende de son vivant. Le vieux guerrier devint général en chef des armées nouvellement unifiées de la République, quelques mois seulement avant d'être terrassé par une subite attaque cardiaque. Kemper, aujourd'hui un solide jeune homme, est persuadé d'être investi d'une sorte de mission, comme s'il devait continuer sa tâche. Refusant de comprendre que la République a avant tout besoin de stabilité, arrogant et indépendant, il arpente les frontières de la jeune nation à la tête de son « détachement spécial », lambeau de l'ancienne compagnie de mercenaires de son père...

Maxime Rovel

L'un des hommes les plus activement recherchés en Autrans. Ce jeune universitaire s'est dressé face au pouvoir républicain et réclame l'autonomie de sa région d'origine, la province d'Erstales. Animant plusieurs mouvements contestataires, il a peu à peu durci sa position, jusqu'à passer dans la clandestinité et l'action terroriste. On raconte que son mouvement est secrètement armé par les Maisons de Change désireuses de reprendre possession des riches mines de l'est. Depuis le dernier coup d'éclat de son mouvement (une bombe a tué une douzaine de personnes dans les bureaux du ministère de la culture d'Autrans), une véritable chasse à l'homme a été organisée, mais Rovel reste insaisissable.

Les Terres de Lonastre

Une République en pleine guerre civile

| Généralités | |
|--------------|-------------------------|
| Population | 13 millions d'habitants |
| Gouvernement | République |
| Alliances | Aucune |
| Ennemis | Sostrie |
| Statut | Guerre civile |

Si le nom officiel de cette nation est « République de Lonastre », l'observateur serait bien en peine de reconnaître dans ces terres fragmentées un semblant d'unité politique. Une guerre civile fratricide frappe en effet ces régions montagneuses et maritimes depuis bientôt dix ans, ponctionnant sans relâche une population lasse et désespérée.

Les frontières des Terres de Lonastre ont toujours été mouvantes et mal définies. Au nord, elles ont un temps subi les volontés expansionnistes d'Autrelles, qui se contente aujourd'hui d'essayer d'éteindre les foyers de violence qui éclatent aux bords de ses frontières. Profitant du désordre du pays, c'est la Sostrie qui rogne aujourd'hui les terres du nord, y voyant un moyen aisé et pratique d'accéder à l'océan. Talbes, pour sa part, n'a jamais cessé de lorgner sur les régions qui avoisinent ses propres frontières, et la flambée de la guerre civile a relancé son intérêt. Au sud, il est parfois difficile de trouver la vraie limite entre Lonastre et Les Baronnie Scentennes, tant les populations y sont mêlées et font preuve des mêmes velléités d'indépendance.

Au vu de la situation intérieure des Terres de Lonastre, les prétendants à leur dépeçage n'ont guère plus à faire qu'attendre. Pendant une trentaine d'années, l'établissement d'un pouvoir central réussit à maintenir un semblant de cohérence à cette

région agitée. Désireux de ne pas se voir dépouillés entre divers nouveaux maîtres, les duchés et cités de Lonastre s'investirent en effet dans la création d'un gouvernement commun, suffisamment fort pour leur assurer une représentation crédible sur le continent, et suffisamment souple pour conserver leurs particularismes locaux. Même si Lonastre passa du statut de simple Confédération à celui de République, les rancœurs locales et les haines entre communautés ne permirent pas aux institutions d'avoir une assise stable et de s'inscrire dans la durée. Le pays s'enfonça dans la guerre.

Aujourd'hui, la situation ne s'est pas améliorée. Les montagnes du nord sont à feu et à sang, ravagées par l'affrontement de petits clans guerriers. Les plaines agraires qui entourent Nairolles, l'ancienne capitale, sont dévastées. Retranchés dans la cité, les « Républicains » affirment défendre l'unité de la nation, qui n'a en réalité jamais existé. A quelques kilomètres de là, les partisans de l'indépendance de cette région naguère riche affrontent les troupes « régulières » en d'épuisants et vains assauts quotidiens. Seul le Sud semble plus calme, la région dépendant de Roquestres ayant clairement coupé les ponts avec les restes de la nation.

Sans surprise, Lonastre est presque réduite en cendres. Les projets ferroviaires sont abandonnés, détruits par les bombardements, tout comme les industries naissantes de la République. Les villes ont flambé, les villages sont ponctionnés par des troupes errantes dont une bonne partie se sont transformées en pillards, les champs sont transformés en tranchées. Partout, on trouve des campements boueux de soldats démoralisés, frigorifiés et bien souvent malades. Aucun service ne fonctionne : poste, transports, tout semble s'être figé.

La population est durement touchée : le rationnement frappe toutes les villes et le froid de

plus en plus persistant n'arrange rien. Dans les villes, face aux pénuries, plusieurs révoltes ont éclaté, durement réprimées. Dans les régions reculées du nord ou du sud, les villageois se sont complètement isolés, veillant farouchement sur leur sécurité. Beaucoup de réfugiés affluent en Talbes ou dans les Baronnies Scentennes et sont généralement refoulés.

Quelques Villes :

Nairolles

L'ancienne capitale est aujourd'hui presque en ruines. C'était autrefois une belle cité florissante, campée au milieu de riches plaines agricoles qui, comme en Talbes, étaient relativement épargnées par le gel qui écrase Forge. Aujourd'hui, ses faubourgs ont été rasés par les bombardements des rebelles. Seuls des murs noircis se dressent encore, au milieu des décombres et des pauvres possessions calcinées des habitants. Le centre ville, défiguré, fut l'objet de terribles combats de rue. Les réfugiés des campagnes environnantes s'entassent ici, dans des conditions d'hygiène déplorables. Ainsi, la gare centrale, pourtant de construction récente, a-t-elle été transformée en véritable lazaret. De toute façon, plus aucun train ne circule dans les plaines de Nairolles

Roquestres

Si les combats restent éloignées de la cité de Roquestres, celle-ci n'en ressent pas moins les effets de la guerre. Comme ailleurs le rationnement est dur, amplifié par l'afflux de réfugiés. Plusieurs émeutes ont éclaté. A chaque fois les réfugiés furent pris pour boucs émissaires et devinrent la cible de la populace en colère. Les habitants du sud défendent maintenant farouchement leur indépendance et leur lien avec les Baronnies Scentennes s'est renforcé. Les troupes républicaines furent violemment stoppées à quelques kilomètres de la cité au début de la guerre. Prises par les combats des plaines, elles ne sont jamais redescendues. Roquestres a donc été épargné par la guerre, et conserve son aspect charmant de ville de province. Célèbre pour ses longues arcades d'albâtre qui accueillent boutiques et artisans, ainsi que pour ses jardins, Roquestres était un lieu de villégiature prisé. La proximité de la guerre a considérablement réduit cette affluence, ce qui ne fait que rajouter à la grogne des habitants.

Quelques Personnalités

Martin Dempiesse

Cet homme discret, entre deux âges, est toujours officiellement président du conseil de la République de Lonastre. Il se contente maintenant de regarder brûler les faubourgs de sa ville depuis le bâtiment des ministères, dont la façade est constellée d'impacts. Dempiesse fit partie de ces hommes qui avait un rêve pour Lonastre : celui d'une nation enfin unie et forte, suffisamment pour ne plus plier l'échine face à ses envahissants voisins. Il regrette aujourd'hui son manque de discernement et de souplesse face aux particularismes locaux, dont il avait toujours sous-estimé l'importance. Malheureusement, terré dans ses bureaux, il n'a plus guère d'influence sur les lambeaux d'armée qui s'échinent à repousser les rebelles.

Cyrille Belmes

Ecrivain et pamphlétaire reconnu, Cyrille s'est réfugié à Roquestres, où il loge chez des amis journalistes. Il appelle continuellement à la paix, proposant une trêve afin de discuter du moyen de remplacer la République par une nouvelle fédération de régions qui garderaient leur indépendance mais tout en pouvant se soutenir mutuellement. Il a récemment voyagé jusqu'en Exil pour plaider la cause de Lonastre, sans succès. Il a également rendu visite au roi d'Autrelles, sans plus de succès, tant celui-ci est accaparé par les problèmes qu'affrontent sa propre nation. A Roquestres même, il a plusieurs fois essuyé des jets de pierres. La population ne veut plus entendre parler d'unité.

Le Protectorat de Scovié

Un état protectionniste et peu connu

| Généralités | |
|--------------|--|
| Population | 24 millions d'habitants |
| Gouvernement | Théocratie |
| Alliances | De principe avec Scovié |
| Ennemis | Quelques accrochages avec le Royaume de Talbes |
| Statut | En paix |

Le Protectorat est la deuxième plus grande nation du continent après Kargarl, en terme de taille et de population. C'est la seule région de Forge que l'Empire n'ait jamais revendiqué. Trop éloigné, trop différent, le Protectorat n'a de plus jamais fait preuve d'une volonté expansionniste qui aurait pu inquiéter l'Empire. Celui-ci se contenta donc d'une alliance de principe avec Scovié, qui perdure aujourd'hui : chaque année, des ambassades sont envoyées de part et d'autre, offrent des cadeaux aux dirigeants et échangent quelques nouvelles. Les relations avec l'Empire se limitent à cela. D'ailleurs, voilà presque les seules relations que Scovié entretient avec le reste du continent, à qui il n'est rattaché que par une étroite bande de terre.

Le Protectorat est un état farouchement protectionniste et peu ouvert, qui accuse sans surprise un net retard technologique sur le reste de Forge. Il présente aussi une stabilité étonnante, surtout comparé aux tumultueuses autres nations forgiennes.

La structure politique de Scovié n'a d'ailleurs rien à voir avec celle de ses voisins continentaux. Le Protectorat ne représente pas vraiment un pouvoir central. Il englobe en fait de très nombreuses provinces, indépendantes dans les faits. Chaque province est administrée par un Suprême, qui, sur délégation du Protecteur, s'occupe de la gérer

comme il le désire. Il y décide aussi bien des impôts à lever sur les campagnes que de la façon de rendre la justice. Il doit toutefois allégeance au Protecteur, et doit appliquer les « grandes directives » du pouvoir central, qui ne sont en fait que de vagues recommandations. Le Protecteur ne dispose en fait d'un pouvoir réel que dans deux domaines : l'armée et la religion.

L'armée est commune à tout le Protectorat, et chaque province doit fournir un contingent de soldats par année. Le Protecteur a la main sur cette armée nationale et nomme son commandant en chef. Cette armée est tentaculaire et sa technicité est presque nulle comparée aux autres corps militaires de Forge : aucun véhicule d'assaut, peu de canons et de piètre qualité, une marée de fantassins mal équipés, appuyée par la cavalerie. Depuis peu, les Scoviens semblent toutefois vouloir moderniser leurs équipements. Un marché juteux très convoité par les marchands d'armes exiléens. La présence de cette armée pèse sur les populations, d'autant plus que le protectionnisme effréné du Protectorat la rend oisive.

L'autre domaine de compétence du Protecteur est son rôle de chef religieux. Le Protectorat est en effet une théocratie, où seule la religion d'état est autorisée. Celle-ci, monothéiste, est également en rupture totale avec ce que l'on rencontre sur le reste du Continent, dont les cultes font bien souvent référence aux Anciens, plus ou moins déifiés. Cette religion dépouillée, prônant l'ascétisme et la maîtrise de ses émotions, a été quelquefois rapprochée par des observateurs exiléens des préceptes scientistes. Toutefois, aucune comparaison décisive n'a pu être faite dans ce sens. Les scoviens sont donc des gens pieux, hostiles à toute forme de contestation religieuse. C'est d'ailleurs un crime sévèrement puni.

Cette piété n'empêche pas le système du Protectorat de privilégier clientélisme et appareil. Les scoviens

sont friands de charges honorifiques, de titres et de missions ronflantes. Le Protecteur désigne ses propres protégés à travers tout le territoire et, pour faire bonne mesure, chaque Suprême fait de même. La lenteur et l'immobilisme de la bureaucratie scovienne sont légendaires. A la vérité, tout fonctionne ici par relation et jeu de faveurs. La corruption est un fléau généralisé et très codifié : un étranger a bien peu de chance de s'y retrouver et très rares sont ceux qui réussissent à faire affaire avec les potentats locaux du Protectorat.

La géographie particulière de Scovié a sans doute beaucoup fait pour le manque de curiosité de ses habitants. Très montagneux, le Protectorat est pratiquement une presqu'île, aux côtes particulièrement découpées. Ses terres sont assez pauvres et la paysannerie s'échine à en tirer sa subsistance. Le froid qui redouble n'arrange rien. Remontant du pôle sud, les courants froids commencent à affluer sur les terres australes de Scovié. Il arrive maintenant que la mer gèle dans la rade de Rétrès. Les scoviens sont des gens taciturnes et peu curieux. Ils ne sont pas directement hostiles envers les étrangers, mais ne font pas spécialement d'efforts pour les comprendre.

Quelques Villes :

Tenamévié

La plus au nord des grandes villes du Protectorat. Pour les gens des basses terres, Tenamévié est une cité décadente, beaucoup trop influencée par les continentaux. Sans surprise, c'est dans cette ville que naissent la plupart des contestations religieuses. La cité, d'une architecture spartiate est recouverte de poussière grise, en raison des nombreuses carrières qui l'entourent. D'interminables baraquements militaires sont dispersés autour de ses murs d'enceinte : au vu de sa proximité avec le reste de Forge, c'est ici que sont massés une bonne partie des soldats scoviens.

Scovié

La capitale du Protectorat est une ville impressionnante. Elle pourrait rivaliser avec Nimrod par sa taille, si ce n'est que les scoviens n'entretiennent pas le goût des architectures monumentales comme les impériaux. Scovié est donc une ville basse, mais qui s'étend sur une surface énorme. C'est surtout un inextricable labyrinthe de cours intérieures, terrasses et ponts de pierre où l'étranger se perd à coup sur.

Sycollmes

Bien que le Protecteur réside à Scovié, Sycollmes n'en pas moins le centre philosophique de la religion scovienne. La cité, dressé sur un éperon rocheux battu par les vents, abrite en effet l'université de la foi du Protectorat, où sont formés les prêtres et les débats théologiques font rage. Le Protecteur lui-même y séjourne plusieurs mois par an. A part cette marque de distinction, la cité est peu marquante : ramassée sur ses ruelles sombres, elle est peu étendue et la vie artistique ou culturelle y est étouffée par la rigueur religieuse.

Rétrès

Rétrès est un grand port de pêche qui subit durement la remontée des froids polaires. C'est une petite cité éparpillée entre plusieurs pics qui plongent directement dans les eaux froides du golfe. Les habitants circulent sur des traverses tendues entre les rochers. Le port est surplombé par deux forteresses massives.

Quelques personnalités :

Serdé Septères

Cet homme adipeux a été chargé par le Protecteur de moderniser les armées scoviennes, tâche qu'il accomplit avec peu d'aménité tant le fait de côtoyer des étrangers le répugne. Sans parler de ces exilés dont on dit qu'ils sont athées ! Il s'y résout toutefois, et cherche à acheter canons et fusils, tout en prélevant pour lui-même d'impressionnants pots de vin. De nombreux marchands tentent d'entrer dans ses bonnes grâces en lui offrant cadeaux et distinctions, ce dont il profite sans vergogne.

Petites nations forgiennes

La politique du continent forgien est aussi bouleversée que sa surface. Sur les frontières des grandes nations « modernes » de Forge, dans les régions reculées ou disputées, survivent de petites nations, parfois guère plus étendues que les alentours d'une cité.

Ile de Stances

La Grande île de Stances n'entretient traditionnellement que peu de rapports avec le reste du continent forgien. Bien que proche des marches de l'est de l'empire de Kargarl, elle est restée indépendante, en grande partie à cause de sa pauvreté. Elle entretient des rapports de voisinage houleux avec les Royaumes Rouges voisins, une histoire commune principalement faite de raids, pillages et piraterie. Se rendre sur Stances, c'est un peu changer d'époque si l'on vient d'une grande nation du Continent, et d'autant plus si l'on est un voyageur exiléen : les innovations récentes de la technologie forgiennne ne sont jamais arrivées ici.

Stances donne un sens au mot « hostile ». Harcelée sans cesse par des vents furieux, soumise à des températures très basses, l'île est presque désertique. Son paysage étrange de pierrailles découpées et de végétation rase est intrigant. Bien peu de choses poussent ici et la terre n'est pas riche. Certains voyageurs, comme Arvil de Nessim, se sont pourtant pris d'affection pour ces terres froides et austères et décrivent avec passion la rudesse des côtes déchiquetées qui plongent dans l'océan glacé.

Cette rudesse, on la retrouve naturellement chez les habitants de l'île. Peu peuplée, Stances voit ses habitants regroupés en clans familiaux, farouchement indépendants, vivant principalement d'un maigre élevage. On ne peut d'ailleurs guère parler de villes sur Stances, au mieux de très gros bourgs. Tout comme dans les Royaumes Rouges,

de nombreux Stanciens rejoignent traditionnellement les rangs de l'immense armée kargarlienne en tant que mercenaires, ce qui leur valut une réputation de cruauté sans limite. Celle-ci est en grande partie usurpée : si ces gens sont rudes et d'un abord difficile, ils se révèlent solidaires, fidèles et accueillants pour peu qu'on ne les prenne pas de haut. Les Stanciens sont également réputés pour être de très bons marins, la pêche dans les eaux agitées de l'océan leur permettant d'améliorer leur subsistance.

Coupée des routes commerciales et délaissée par les nations qui s'affrontent sur le théâtre forgien, Stances semble une survivance du passé. Mais de nombreuses personnes s'intéressent toutefois à ses landes désolées : les Anciens avaient semble-t-il un fort intérêt pour cette île, au point d'y construire un certain nombre de grandes citadelles, aujourd'hui réduites à l'état de ruines. Pour certaines, elles ont servi de fondations aux actuels bourgs stanciens, entraînant ainsi un fort intérêt des Scientistes exiléens...

Les Baronnie Scentennes

L'observateur exiléen a souvent tendance à assimiler les baronnies scentennes avec son voisin direct du sud, le protectorat de Scovié, tant il est vrai que celui-ci semble influencer la vie et la culture des baronnies. Sous influence, les baronnies le sont sans doute. Leurs élites ont souvent été formées dans les écoles d'administration du Protectorat et certains barons disposent de charges honorifiques dispensées par Scovié, renforcés par de nombreux liens maritimes. Les baronnies ont su toutefois maintenir leur indépendance.

Mais l'on occulte trop souvent les liens forts qui unissent les baronnies au sud du Royaume de Talbes. Pratiquement privés d'accès à la mer, les

talbiens voient de plus leur grand fleuve, le Nestembes, s'écouler en terre scentennoise quelques kilomètres au sud de Persciane, leur interdisant l'accès à son embouchure. Si les vellétés d'annexion des baronnies par Talbes furent longtemps aiguës, elles ont toujours été contenues par la puissance scovienne. Les talbiens ont donc fait leur deuil d'un accès direct à l'océan et ont préféré négocier de nombreux contrats d'échange avec les barons de Scentennois, qui transportent leurs marchandises, et remontent le Nestembes jusqu'à Carselles.

De fait, les baronnies, stables malgré de nombreuses divisions territoriales, forment une région prospère. Les Scentennois ont d'ailleurs la réputation d'être nonchalants et accueillants, quoique âpres au gain. Les terres, en grande partie inondées par les méandres incessants du Nestembes, sont bien exploitées par des paysans rompus aux techniques des digues et des cultures immergées, assurant là encore un niveau de vie que leur envieraient à coup sûr les paysans du nord. Réputées pour leur exotisme et la variété de leurs marchés, les cités lacustres des baronnies sont aussi particulièrement insalubres et bien souvent dangereuses.

Les Royaumes Rouges

Coincés entre le Sostrie, la République d'Autrans et l'Empire, les Royaumes Rouges forment une région agitée, turbulente et changeante du Continent Forgien. On regroupe sous cette appellation commune une mosaïque éparse de petits royaumes ou duchés, satellites dissipés du grand Empire kargarlien. Nichés dans des vallées encaissées, les habitants de ces rudes provinces ont sur Forge une mauvaise réputation : tous comme les anciens duchés qui forment aujourd'hui la République d'Autrans, les Royaumes Rouges étaient traditionnellement un réservoir de forces armées mercenaires réputées pour leur efficacité et leur sauvagerie. C'est aujourd'hui une région tampon fortement agitée, qui n'hésite pas à harceler les duchés d'Autrans limitrophes.

Encore peu touchés par les bouleversements économiques et techniques qui secouent Forge, les Royaumes Rouges continuent à vivre traditionnellement, d'élevage d'altitude et de maigres récoltes qui s'amenuisent année après année. On s'y chauffe toujours à la tourbe, on s'éclaire à la graisse animale et le matériau de construction le plus fréquemment utilisé reste le bois. Le train ne circule pas dans ces régions

reculées, et l'éclatement des pouvoirs locaux ne permet pas la mise en place de grands projets d'infrastructure. Les escarmouches et guerres privées entre duchés sont d'ailleurs quasiment journalières.

C'est en plein milieu des royaumes rouges, à l'abri d'imposants pics montagneux, que l'on trouve une des curiosités les plus intrigantes de Forge, la Vallée des statues. Dans cette vallée d'altitude, très difficilement atteignable, le voyageur découvre un incroyable cimetière de milliers de statues massives qui semblent avoir fracassées comme si on les avait jetées là. Les créatures représentées par ces énormes ouvrages sont grossièrement humaines et intriguent les chercheurs forgiens et exiliens. Personne ne sait si ces statues ont été taillées sur place ou transportées jusqu'ici. La théorie la plus communément admise veut qu'il s'agisse d'œuvres en hommage aux Anciens. Ces statues aux visages grossiers seraient alors la seule représentation qui subsisterait des anciens maîtres de Forge et Exil.