

LA PETITE ENCYCLOPEDIE DU MONDE CONNU

ALIOS

Celui qui Conduit. C'est le dieu ramgrith des pères de famille, des chefs de clan, des rois des grandes tribus. Son culte est réservé aux hommes des castes honorables – guerriers, prêtres, nobles et artisans –, les femmes, les mendiants et les criminels se voyant interdire une simple citation du nom de l'Eternel.

La déesse Aliara remplit un rôle similaire pour la gent féminine des Ramgriths, sans avoir le même prestige. En effet, aucun temple ne peut être construit dans les Bas-Royaumes sans autorisation du roi. Et aucun roi ne permettrait à des femmes de se réunir dans un temple.

ALPHABET ROMIN

C'est l'alphabet le plus complexe encore utilisé dans le monde connu. Il se compose de trente et un signes de base, dont dix-sept peuvent s'accentuer. Mais les quarante-huit signes obtenus ne sont pas associés à des sonorités. Seules les combinaisons de deux, trois ou plus encore de ces éléments de base forment des syllabes. Et une syllabe s'écrit de différentes manières selon les syllabes qui l'entourent!

Les Romains eux-mêmes utilisent généralement une version simplifiée. L'alphabet original n'est plus utilisé que pour certains textes officiels, et par les musiciens les plus lettrés. En effet, la variation des signes est telle qu'elle permet de transcrire les moindres inflexions de voix, et d'immortaliser ainsi de véritables partitions vocales.

L'alphabet romin est aussi étudié par les érudits de tous les royaumes pour sa rigueur mathématique.

ALT

C'est le plus grand fleuve du monde connu. Il prend sa source dans les plus hautes montagnes du Rideau, traverse le royaume ithare et le Grand Empire, avant de se jeter dans l'océan des Miroirs.

Une légende goranaise prétend que, le moment venu, les morts descendront le cours du fleuve sur d'immenses bateaux fantomatiques et se vengeront des atrocités subies de leur vivant. Régulièrement, il se trouve quelqu'un pour déclarer avoir vu l'avant garde de l'armée des ténèbres. Certains ports refusent même l'accès à toute embarcation une fois la nuit tombée.

ALUÉN

Bien que les dates exactes soient tombées dans l'oubli, on tient pour sûr qu'Aluén a régné sur Partacle à la fin du huitième éon, pendant la chute de l'Empire ithare.

Alors que ses anciens conquérants se tournaient vers la religion, suite à une deuxième apparition d'Eurydis, les peuples libérés se lançaient dans de meurtrières guerres civiles, ayant pour enjeu les richesses abandonnées par leurs anciens maîtres. On dit qu'Aluén rassembla ainsi un tel trésor qu'il surpassait même celui de l'empereur de Goran.

Mais de ce trésor, on ne trouve aucune trace. La légende veut qu'une partie ait été cachée dans le tombeau de son propriétaire. Mais cette époque est si lointaine qu'il est difficile d'identifier cette sépulture avec exactitude. Sept ont ainsi déjà été fouillés en pure perte. Les chasseurs de trésor ne désespèrent pas pour autant.

AMARICIEN

Les prêtres amariciens sont entièrement dévoués à leur culte. La plupart passent toute leur existence dans l'enceinte d'un temple communautaire, s'appliquant à respecter la tradition religieuse et ses exigences.

Quelques amariciens voient dans la conversion la meilleure preuve d'amour envers leur dieu, aussi passent-ils leur temps à parcourir les routes à la recherche d'« âmes à sauver ».

Les amariciens ne reconnaissent pas les théoriciens, qu'ils jugent présomptueux de prétendre pouvoir interpréter la volonté divine. Les cultes amariciens sont nombreux – peut-être aussi nombreux qu'il y a de villages dans le monde connu – mais le plus répandu dans les Hauts-Royaumes semble être celui du dieu Odrel.

AÒN

Fleuve des Bas-Royaumes, prenant sa source dans les Hauts-de-Jezeba, et se jetant dans la mer de Feu à son embouchure au niveau de la ville de Mythr. La plupart des grandes villes des Bas-Royaumes ont été bâties sur les rives de l'Aòn: La Hacque, bien-sûr, mais également Qesraba, Tarul, Irzas...

Une rumeur persistante prétend qu'à la saison chaude, de nombreux prédateurs marins, attirés par les ordures des civilisations humaines, remonteraient le fleuve jusqu'à la capitale et seraient la cause de plusieurs disparitions. Mais même si l'on a relevé quelques accidents mettant en cause des ipovants et, à une occasion, un sagre vorace, ces incursions restent exceptionnelles.

APOGÉE

Le moment où le ciel est le plus haut: midi, dans notre monde. On considère généralement que la fin du troisième décan marque l'apogée.

ARGOS

Les falaises d'Argos sont situées dans les Bas-Royaumes, à l'extrémité orientale de la chaîne des Hauts-de-Jezeba. Elles doivent leur renommée à leur écho, le plus remarquable du monde connu, tant par sa puissance que par les légendes qui courent à son sujet.

L'on dit en effet que l'écho d'Argos est doué de mémoire et que, si l'on se montre suffisamment patient et silencieux, les falaises livreront les secrets séculaires qui leur ont été confiés.

ARQUE

Natif du royaume d'Arkarie. Principale langue parlée dans cette contrée.

AVATAR

Matérialisation ou incarnation d'une divinité sous une autre apparence que la sienne.

BAS-ROYAUMES

Désigne selon les cas les territoires s'étendant au sud de la Louvelle, ou l'ensemble formé par ces mêmes territoires et les Baronnie.

BELLICA

C'est une espèce d'araignée répandue dans les royaumes septentrionaux des Baronnie. Sa morsure n'est pas mortelle pour l'homme, et elle n'est agressive qu'à deux occasions: lorsque son nid est menacé, ou lorsqu'elle est confrontée à l'une de ses pareilles.

Cette particularité en a fait une bête de combat idéale. Les duels d'araignées bellica sont monnaie courante dans les Bas-Royaumes, enjeux de paris enfiévrés et de tournois acharnés.

La lutte à mort opposant deux individus est en elle-même un spectacle impressionnant. En premier lieu, les bêtes larges comme la main se font face, dressées sur leurs quatre pattes arrière, essayant d'intimider l'adversaire de plusieurs manières: mouvements de mandibules, petits sauts nerveux, « chant guerrier » tout en percussions...

Il est toutefois rare que l'un des adversaires abandonne à ce stade. S'ensuit alors une lutte farouche, au cours de laquelle les morsures et les projections de venin et de toile abondent. Les retournements de situation sont fréquents; on a vu des araignées simuler pour surprendre leur adversaire, ou gagner avec plusieurs pattes en moins.

Macabre rituel, le vainqueur dévore toujours la tête du perdant. Uniquement la tête. Une araignée à qui l'on retire ce privilège, même une seule fois, perd toutes ses capacités et se laisse mourir.

BLANC PAYS

Autre nom donné au royaume d'Arkarie.

BROSDA

C'est une divinité dont le culte est surtout répandu au Matriarcat de Kaul. Brosda serait le fils de Xéfalis et d'un reflet d'Echora.

Brosda est le dieu des pêcheurs: son royaume n'est ni celui des eaux, ni celui de la terre, mais celui qui se trouve à la frontière des deux. C'est une divinité neutre, que l'on craint ou que l'on adore selon les endroits et les époques. Quelques histoires de monstres marins – appréciées surtout des enfants – alimentent le culte.

CALENDRIER

Celui utilisé dans les Hauts-Royaumes est le calendrier ithare. Il comporte 338 jours, regroupés en 34 décades et en 4 saisons. L'année commence au jour de l'Eau, marquant le printemps. Deux décades ne comportent que neuf jours au lieu de dix: celles qui précèdent le jour de la Terre et le jour du Feu. On dit être passé à un nouveau jour lorsque le soleil s'est levé.

Chaque jour, ainsi que chaque décade, porte un nom significatif se référant originellement au culte de la déesse Eurydis, que les prêtres moralistes portèrent jusque dans les endroits les plus reculés. Mais l'usage et les années ont opéré des changements plus ou moins profonds selon les religions. Ainsi, le jour du Chien, sans particularité dans le Grand Empire, s'est vu rebaptiser le jour du Loup dans les environs de Tolensk, et correspond à une fête locale très attendue. De même, la décade des foires, débutant au jour du Marchand, est connue de toute éternité par les Loreliens, mais ne représente rien pour les Mimissiens.

Peu de gens connaissent tous les jours du calendrier, et moins encore savent ce qu'ils représentent dans le culte d'Eurydis – mis à part les prêtres, bien-sûr. Dans les Hauts-Royaumes, il est utilisé naturellement, comme on parle du jour ou de la nuit, et bon nombre de personnes ignorent même son origine religieuse. D'autres calendriers sont utilisés dans le monde connu; ils sont issus de décrets royaux, d'autres cultes que celui du Sage, ou tout simplement de la tradition tribale. Beaucoup sont à référence lunaire, comme l'ancien calendrier romain: 13 cycles de 26 jours.

CLOCHES (DE LEEM)

Leem connu à une certaine époque une telle vague de criminalité que la ville semblait sous l'entière domination des voleurs, pillards, incendiaires et assassins de tout acabit. On eu

beau doubler, puis tripler les rondes de nuit de la garde, les malfaiteurs restaient insaisissables car trop bien organisés.

Le prévôt de l'époque eu alors l'idée d'installer une cloche dans chacune des maisons des principaux personnages de la ville. Lorsque ces hauts gens étaient menacés ou témoins d'un méfait, elles faisaient donner de la cloche et la garde arrivait aussitôt. Pas assez rapidement, en général, les mauvaises graines fuyant dès les premiers coups. Mais c'était déjà un mieux.

L'exemple fut imité par des citoyens plus modestes, et l'on vit bientôt bon nombre d'artisans et de marchands équiper leur échoppe d'une cloche. Au bout de quelques années, il en existait tellement à Leem que la criminalité disparut presque entièrement.

Malheureusement, les malfrats trouvèrent une parade, en incendiant chaque maison – en guise de vengeance et d'avertissement – où l'on osait donner de la cloche.

Aujourd'hui, on compte encore plus de six cents maisons équipées de la sorte à Leem... Mais le bronze ne sert plus qu'à l'occasion de rares festivités.

CONCIL

Assemblée des chefs de clans arques.

CONQUE PROLIXE

Cet objet curieux, dont la légende à été répandue par les marins romins au temps des deux Empires, est aujourd'hui plus souvent mentionné par les plaisantins que par les chasseurs de trésors. Il s'agirait d'un coquillage, du type giron d'Echora, où un démon aurait enfermé la voix d'une femme jugée trop bavarde. Mais même si cette malédiction n'avait réussi à faire taire la malheureuse, et l'on dit que tous ceux qui entre en possession de la relique, une fois leur curiosité assouvie, cherchent à s'en débarrasser tant ce babil incessant est difficile à endurer.

CONSEIL DES MÈRES

Haute assemblée dirigeante de Matriarcat de Kaul. Chacun des villages dispose d'un tel conseil, présidé par la mère élue, conseillée par l'Aïeule.

CREVASSE

Capitale de l'Arkarie et du clan du Faucon. Rares sont les étrangers au Blanc Pays à y être admis. Ceux qui ont eu cette chance comparent cette ville à Lorelia pour sa taille, et à Romine pour la beauté de son architecture.

La légende veut que Crevasse ait été fondée sur l'emplacement de trois mines: une de fer, une de cuivre et, surtout, une mine d'or. De là viendrait la richesse proverbiale des souverains du clan des faucons, suzerains des deux tiers des rois arques et, par conséquent, régnant sur la plus grande nation du monde connu.

DAÏ

C'est un petit serpent que l'on ne trouvera que dans les Bas-Royaumes, aux abords des reliefs montagneux. L'adulte fait environ deux pieds de long et peut vivre jusqu'à trois années. La couleur de sa peau va de l'ocre au jaune, selon les saisons.

Son venin n'est pas motel – en quantité normale – mais plonge sa victime dans une transe hallucinatoire euphorisante. En mordant régulièrement ses proies, la daï peut ainsi les conserver vivantes pendant plusieurs décades, dans un état de sommeil profond, à la manière des araignées.

Mais ce poison est une drogue recherchée des humains. L'élevage des serpents daï est une pratique traditionnelle des Bas-Royaumes. Se laisser morde est même une preuve de

grand courage dans certaines tribus – le venin étant difficilement extractible. Mais comme toutes les drogues, celle-ci mène les hommes à leur perte: les récits d'individus morts pour s'être volontairement plongé dans une fosse aux serpents ne sont pas rares.

DARN-TAN

Le seigneur Darn-Tan était comte d'Ulittere, autrefois province lorelienne coincée entre les duchés de Cyr-la-Haute et de Kercyan. Ulittere était alors, pour une raison oubliée depuis, en guerre contre la voisine baronnie d'Elisère, du seigneur Iryc de Vérone.

L'usage voulait que, quelle que soit l'issue du conflit, les seigneurs, leurs familles et leurs demeures soient épargnés. Darn-Tan était connu pour être peu respectueux de cette règle; quelques années plus tôt, il avait incendié le château du baron d'Orgeraie et pendu un vieillard et ses deux filles.

N'ayant aucunement l'intention de laisser la vie sauve à son ennemi, Darn-Tan conçut un piège complexe, misant sur le fait qu'Iryc de Vérone ne pourrait manquer de se méfier et d'éviter une fausse embuscade... pour se précipiter à son insu dans une vraie.

Mais Vérone n'avait aucune malice, et il échappa au piège en agissant comme Darn-Tan ne s'y attendait pas: naïvement.

DÉCADE

Dix jours. Division particulière du calendrier eurydien.

Les jours de chaque décade sont nommés d'après l'ordre chronologique. Le premier jour est prime, le dernier cime. Les autres jours sont, du second au neuvième: dès, terce, quarte, quinte, sixte, septime, octes et nones.

Les décades de la Mer et du Feu, qui ne comportent que neuf jours, ne possèdent pas d'octes. On y passe directement de septime à nones. Les ont fourni une explication religieuse: l'omission des octes symbolise la victoire d'Eurydis sur les huit dragons de Xétame.

DÉCAN

Unité de temps d'origine goranaise, représentant un dixième de jour: environ 2 h 25 dans notre monde. Le premier décan commence au levé du soleil, à l'instant où se termine le dixième du jour précédent. L'apogée se situe généralement vers la fin du troisième décan.

C'est une unité utilisée grossièrement par les ignorants, mais avec beaucoup plus de précision par les savants de toutes les nations, qui se réfèrent non pas à un simple cadran solaire, mais à des calculs indiquant la position du levant sur la ville de Goran, selon les époques de l'année. Cette méthode est aussi la seule permettant de définir avec exactitude les changements de décans de nuit – du septième au dixième.

DÉCENNIE

Dix ans.

DÉCILLE

Unité de temps d'origine goranaise, représentant un dixième de décime: environ 1 minute 26 secondes terriennes. La plupart des gens considèrent qu'il est inutile de mesurer quelque chose qui prend moins d'une décille; cependant l'unité est elle-même fractionnée en divisions – environ 8 secondes –, puis en battements – moins d'une seconde.

DÉCIME

Unité de temps goranaise, représentant un dixième de décan: environ 14 minutes terriennes.

DÉS ITHARES

Il s'agit d'un jeu très répandu dans l'ensemble du monde connu. Si son origine reste incertaine, on sait cependant qu'il s'est propagé en même temps que l'armée de l'Empire ithare, au septième et au huitième éon, pour être rapidement adopté par tous les peuples conquis.

Le dé ithare comporte six faces, dont quatre figurent les élémentaires: Eau, Feu, Terre ou Vent. Les deux faces restantes représentent l'un des élémentaires en double et triple. Il existe donc quatre sortes de dés: un pour le Vent, généralement de couleur blanche; un pour le Feu, rouge; un pour la Terre, vert; et un pour l'Eau, blanc.

Le nombre de dés utilisés change selon les règles du jeu choisi et les arrangements entre participants. Si un seul ensemble de quatre dés – un soldat- est suffisant, il n'est pas rare de voir des parties en requérant plusieurs dizaines.

L'étoile, le prophète, l'Empereur, les deux frères et le guéjac sont certainement les règles les plus célèbres. Mais il en existe bien d'autres.

DONA

C'est avant tout la déesse des marchands. Fille de Wug et d'Ivie, Dona aurait, d'après la légende, créé l'or, pour s'en recouvrir et dépasser ainsi en beauté sa cousine Isée. Elle fit ensuite cadeau de sa création aux humains, afin que ceux qui – comme elle – étaient défavorisés par le destin puissent surpasser les autres par leur intelligence, symbolisée par la possession du précieux métal.

Malheureusement pour Dona, le jeune dieu Hamsa qu'elle avait pris pour arbitre, renouvela son admiration pour Isée. Dona résolut alors de mépriser l'avis d'un seul et devint célèbre pour la multitude de ses amants. Elle est ainsi devenue également la déesse du plaisir charnel.

Une coutume lorelienne veut qu'un marchand ayant conclu une affaire lucrative donne l'obole à une jeune fille inconnue, à l'allure pauvre. C'est « la part de Dona ». Cette coutume se perd, malheureusement, les pratiquants du culte estimant que la part revenant au temple où ils sont affiliés est déjà suffisamment démonstrative de leur piété.

Aucun marchand heureux en affaires n'oublierait de glorifier Dona par ses dons, ne serait-ce que pour conserver l'affection de quelques « prêtresses » particulièrement dévouées à la déesse du Plaisir.

EMAZ

Figures principales et hauts responsables du Grand Temple d'Eurydis, c'est-à-dire du culte tout entier. Ils sont au nombre de trente-quatre, la charge se transmettant d'un Emaz à un Maz.

ÉRISSON

Arque. Animal légendaire du Blanc Pays. On le décrit comme un Hérisson vigile atteint de gigantisme et pourvu de cornes tout le long de l'épine dorsale, ou comme une tortue capable de projeter de jets de salive si froids qu'ils se changent en dards avant de toucher leur cible. Malgré les différences évidentes entre ces deux descriptions, il se trouve toujours l'un ou l'autre ancien pour affirmer avoir vu l'érisson en chasse, une nuit où la lune était mendiante. Par politesse, les Arques acceptent les deux versions.

ERJAK

Arque. Titre d'un individu qui possède la faculté de communiquer d'esprit à esprit avec les animaux.

ESTIEN

Natif des contrées situées à l'est du Rideau.

EURYDIS

C'est la divinité principale des habitants des Hauts-Royaumes. Le culte d'Eurydis s'est répandu jusque dans les coins les plus reculés du monde connu, sous l'impulsion des moralistes ithares.

La légende de la déesse est depuis toujours liée à l'histoire de la Sainte-Cité. Au sixième éon, le peuple ithare – qui ne portait pas encore ce nom – n'était qu'un regroupement bigarré de tribus ou moins nomades, rassemblées au pied du mont Fleuri, un des plus vieux sommets du Rideau. Il est dit que l'union originelle est le fait d'un seul homme, le roi Li'ut des Iths, désireux de créer une nation nouvelle et forte, rassemblant tous les clans indépendants à l'est de l'Alt.

Il consacra toute sa vie à ce rêve, mais la construction de la cité d'Ith – la Sainte-Cité, comme on l'appelle plus souvent de nos jours – mit plus de temps qu'il n'en avait à sa disposition. À sa disparition, les divisions ancestrales resurgirent au grand jour: sans l'art diplomatique de Li'ut, le beau rêve allait s'effondrer. On dit que la déesse apparut alors au plus jeune fils de Li'ut, lui enjoignant de mener à son terme l'immense travail commencé par son aïeul. Comelk – tel était son nom – remercia la déesse de sa confiance, mais ne croyait pas pouvoir réussir tant étaient grandes les querelles tribales. Eurydis lui demanda alors d'aller quérir pour elle tous les chefs de clan, ce que fit Comelk avec promptitude.

Eurydis parla à chacun d'eux, leur enjoignant de suivre la voie de la sagesse. Tous écoutèrent avec respect, car tout barbares et brailiards qu'ils étaient, leurs superstitions et traditions leur faisaient craindre la puissance divine.

Quand Eurydis se fut retirée, les chefs parlèrent et parlèrent longtemps, consultant les anciens et les augures. Tous les problèmes furent abordés, puis résolus, et ils se jurèrent la paix à jamais, sous le nom de l'Alliance ithare.

Les années passèrent, et Ith devint peu à peu une cité de taille honorable, puis vraiment imposante. À cette époque, seule Romine pouvait encore rivaliser avec la capitale du jeune royaume. Les tribus s'étaient mêlées, et les anciennes querelles n'étaient plus que de souvenirs. Ith avait tout pour devenir le phare du monde... et elle le devint, mais pas de la bonne manière.

Obnubilés par leur puissance nouvelle, si facilement acquise, les descendants des premières tribus se mirent peu à peu à parler de leur supériorité sur le reste du monde connu, puis quelques-uns eurent envie de la démontrer. Les Ithares se lancèrent dans de petits raids guerriers, puis dans des conflits frontaliers mineurs, pour enfin organiser des campagnes de conquête de plus en plus fréquentes et meurtrières.

À la fin du huitième éon, ils s'étaient rendus maîtres de tout le territoire situé entre le Rideau et le Vélanèse, à l'ouest, et de la mer Médiane aux environs de Crek, au nord. Les Ithares se comportaient comme de véritables conquérants : pillant, brûlant et ravageant sans vergogne, massacrant par milliers...

Un jour, alors que les chefs de guerre se réunissaient une fois de plus pour réfléchir à une invasion du territoire thalitte, Eurydis apparut pour la deuxième fois.

Il est dit qu'elle vint sous la forme d'une fille de douze ans à peine, telle qu'elle est le plus souvent représentée aujourd'hui, mais que plusieurs des vétérans chevronnés qui étaient là crurent mourir de peur tant la colère de la déesse était grande.

Elle ne parla pas, se contentant de planter son regard dans les yeux de chacun des puissants de l'Empire ithare, comme on l'appelait alors. L'avertissement fut suffisant pour les chefs de guerre, qui renoncèrent aussitôt à tout projet de conquête et prirent toutes les résolutions possibles afin que cessent les combats et l'occupation de terres étrangères. Chacun

d'eux se sentait personnellement concerné par les changements majeurs qu'il fallait apporter aux modes de vie ithares.

À la génération suivante, tout le peuple ithare était tourné vers la religion. Il connut d'abord de grands malheurs, ses anciennes victimes - comme le jeune peuple goranais - se conduisant à leur tour en bourreaux. Son territoire s'amenuisa, pour revenir à peu près à ce qu'il était à l'origine : c'est-à-dire Ith, ses environs et le port de Maz Nen.

Mais les années passèrent et les Ithares se lancèrent dans une nouvelle forme de conquête, plus conforme sûrement à l'esprit de la déesse: les Maz partirent dans toutes les directions, et jusque dans les endroits les plus reculés du monde connu, afin de porter la Morale d'Eurydis. Ces voyages profitèrent aux peuples les moins évolués, car les Ithares amenaient aussi leur civilisation : calendrier, écriture, arts, techniques ... Tout ce qu'ils avaient appris au cours de leurs conquêtes passées.

Quelques théoriciens annoncent maintenant la troisième apparition de la déesse. Bien sûr, elle le fera, puisqu'elle est apparue deux fois. Mais la question principale que se posent les Ithares est : quelle sera la prochaine route à suivre?

ÉZOMINES

Les pierres ézomines produisent de la lumière. Elles se présentent sous la forme de simples morceaux de quartz, et ne révèlent leur pouvoir que dans l'obscurité.

L'intensité de leur lueur est variable; certains prétendent avoir vu des pierres éclairer jusqu'à cinquante pas et plus. Mais les plus courantes ne rivalisent pas avec la clarté d'une simple bougie.

La pierre perd son pouvoir une fois brisée. Les érudits se penchent en vain sur le mystère des ézomines depuis des éons. Aucune des théories qui ont été avancées sur l'origine de cette mystérieuse faculté n'a pu être vérifiée.

Ce sont en tout cas des objets très recherchés par les collectionneurs, les aventuriers, aussi bien que par des prospecteurs en quête de fortune rapide.

FOIRES (LORELIENNES)

Il s'agit d'une des plus vieilles traditions loreliennes. Pendant la dixième décade, allant du jour du Marchand au jour du Graveur, l'entrée et la sortie de toute marchandise - dont le commerce est autorisé par les lois du royaume - sont libres de taxes.

C'est bien sûr le moment que choisissent la plupart des trafiquants occasionnels, artisans éloignés, étrangers ou négociants en produits rares, pour trouver leurs acheteurs.

Les foires attirent en effet beaucoup de monde, dont un tiers environ ne vient pas pour faire affaire, mais simplement pour jouir des nombreuses attractions - spectacles de rue, jeux, banquets et autres - qui y sont proposées. Certaines d'entre elles sont gracieusement offertes par la Couronne qui profite de l'occasion pour affirmer son prestige.

Les caisses du royaume ne perdent pas au change de toute façon, chaque négociant devant payer son pesant de terces avant de pouvoir installer la moindre échoppe dans la rue. Les contrôles sont stricts, et les contrevenants sévèrement punis: ni plus ni moins que la confiscation immédiate de l'ensemble des marchandises.

Les foires se déroulent aussi dans les autres grandes villes loreliennes : Bénélia, Lermian et Le Pont, avec un certain succès local, mais qui reste peu de chose comparé à celui de la capitale.

FRÈRE

Appellation que se donnent eux-mêmes les membres de la Grande Guilde, et toute guilde de malfrats en général. Certaines d'entre elles vont jusqu'à rebaptiser leurs nouveaux membres, créent de fausses « familles », etc.

FRUGISSE

La corde à trois bouts de Frugisse tient son nom du légendaire roi magicien qui, dit-on, régna sur Lineh trois éons avant la ratification des Traités des Baronnie. On a décrit l'objet de diverses manières, la plus courante restant celle où trois filins étaient tressés deux à deux à partir de leurs moitiés, créant un cordage singulier de trois parties d'égale longueur. Selon les sources, cette longueur se situe entre six et quatre-vingt-dix neuf pas.

La corde du roi magicien aurait l'étrange pouvoir de transporter quiconque escalade sa troisième extrémité à n'importe quel endroit où penderait déjà une corde commune. Mais quand bien même un tel objet existerait vraiment, nul ne saurait aujourd'hui percer les secrets de son fonctionnement.

GISLE

Fluve marquant partiellement la frontière entre le Matriarcat de Kaul et le royaume lorelien.

GRANDE GUILDE

On désigne sous ce nom le regroupement de la quasi totalité des organisations criminelles des Hauts-Royaumes. Il ne s'agit pas de quelque chose de structuré ou de hiérarchisé, mais plutôt d'un accord garantissant le respect du territoire ou de l'activité d'une bande par les autres bandes, comme le font les guildes à l'échelle du royaume ou de la cité.

Malgré leurs nombreuses querelles internes, les groupes parviennent quelquefois à mettre en place des opérations combinées, notamment dans la contrebande.

La Grande Guilde ne donne pas officiellement dans l'assassinat, mais plutôt dans l'extorsion, l'enlèvement, l'escroquerie, la contrebande, et bien sûr toutes les formes de vol. Pourtant, on remarque que les organisations naissantes qui refusent de respecter les accords n'ont qu'une existence éphémère ...

GRAND' MAISON

C'est le siège du pouvoir du Matriarcat de Kaul. Les Mères y tiennent leurs conseils, mais y ont aussi leurs appartements ainsi que leurs études. N'importe qui peut venir à Grand'Maison exposer ses doléances; une quinzaine de personnes sont là en permanence pour les accueillir.

À diverses occasions de l'année, les salles de travail et de conseil de Grand'Maison sont ouvertes à tous les curieux.

GRAND'TERRE

Capitale et île la plus importante des archipels du Beau-Pays.

GUILDE DES TROIS-PAS

C'est le nom que l'on donne au regroupement des prostituées de la ville de Lorelia.

Le nom vient du fait que ce « commerce » était autrefois reclus dans le quartier dit de la ville basse. Mais les marchandes de charme étaient si nombreuses que les souteneurs, las des querelles dégénéralant fréquemment en bagarres, finirent par attribuer à chacune d'elles une portion de rue mesurant exactement trois pas.

Certains souteneurs ont conservé cette tradition, bien que la plupart des prostituées sévissent maintenant dans le quartier du port, beaucoup plus grand.

HATI

Zii. Dague sacrée des tueurs *ziü*. Le nom complet, tel qu'on le rencontre dans les textes, est *zuiäorn'hati*, mot à mot: un cil de *Zuiä*. La *hati* est remise par un juge aux novices après qu'ils ont rempli leur première mission, généralement à mains nues. Ils deviennent alors des messagers à part entière et gagnent droit de vie et de mort sur leurs compatriotes moins favorisés.

HAUTS-ROYAUMES

Désigne le groupe de contrées composé par le royaume lorelien, le Grand Empire de Goran et le royaume ithare, parfois le royaume de Romine également. Dans les Bas-Royaumes, désigne l'intégralité des pays au nord de la mer Médiane, c'est-à-dire ceux cités précédemment auxquels s'ajoutent le Matriarcat de Kaul et l'Arkarie.

HELANIE

L'une des cinq provinces du royaume de Romine, ayant pour capitale Manive, et comme symbole la rose de Manive.

JELENIS

Lorelien. Le corps des jelenis est le plus ancien des corps de gardes loreliens. Il s'est notamment rendu célèbre dans la protection du roi Kurdalène, au sixième éon.

Les jelenis sont les maîtres-chiens de la cour. Ils possèdent plus de soixante dogues blancs, espèce pourtant pratiquement exterminée en raison de la férocité de ses individus. Chacune de ces bêtes est estimée à plus de quatre cents terces et fait la fierté des monarques en place.

Il est dit qu'un jelenis accompagné de son chien ne peut être vaincu par des adversaires en nombre inférieur à cinq.

JERUSNIE

L'une des cinq provinces du royaume de Romine, ayant pour capitale Lerus, et comme symbole la croix de Lerus.

JEZ

Natif du sultanat de Jezeba.

JEZAC

Langue principale du sultanat de Jezeba.

JUDICATEUR

Chef religieux des messagers de *Zuiä*.

JUNÉEN

Langue parlée à Junine et dans la plupart des Baronnie. On différencie le *haut junéen*, langue des actes officiels, du commerce et de la littérature, du *petit parler*, autrefois un simple argot, mais qui s'est éloigné au fil des années de son modèle d'origine pour former pratiquement une langue à part entière.

KAULI

Langue principale du Matriarcat de Kaul.

KAULIEN

Natif du Matriarcat de Kaul.

KURDALÈNE

Ce roi lorelien est célèbre pour avoir longtemps lutté contre les Züu. Le culte de la déesse justicière, à force de menaces d'extorsions et de meurtres, avait alors une telle influence sur les nobles et les bourgeois du royaume que le monarque ne pouvait prendre la moindre décision si elle n'était avalisée par les assassins rouges.

À bout de patience, Kurdalène décida un jour d'y mettre fin, et consacra dès lors toute son énergie à l'anéantissement du culte - tout au moins en Lorelia.

Il survécut presque deux années, cloîtré dans une aile de son palais, entouré de gardes triés sur le volet, avant que les Züu ne parviennent à l'assassiner.

LA HACQUE

La légende veut que la cité marchande des Bas-Royaumes ait été fondée par un seigneur lorelien. Il s'agissait plus probablement d'un groupe d'armateurs fortunés dont le comptoir, sur les rives de l'An, contribua au développement d'un village déjà ancien.

Il reste que la ville, que l'on décrit souvent comme la plus belle des Bas-Royaumes, comprend nombre de bâtiments inspirés de l'architecture lorelienne. Jusqu'au tracé de ses rues, dont certaines rappellent de manière flagrante l'avenue Kurdalène ou celle de Bellouvire.

La Hacque est longtemps restée la seule à échapper aux guerres tribales ravageant cette partie du monde connu. En 878, elle est pourtant tombée sous l'assaut des mercenaires de Yussa d'Aleb le borgne, roi de Griteh et de Qesraba. Depuis, l'on dit qu'il n'est plus de ville libre au sud de la Louvelle.

LERMIAN (ROIS DE)

Lermian était encore, cinq siècles plus tôt, la capitale d'un riche royaume n'ayant rien à envier au Grand Empire naissant, ou au pays lorelien en pleine expansion. La famille royale était sur le trône depuis onze générations, et la dynastie ne semblait pas près de s'éteindre puisque Orosélème, le monarque de l'époque, avait eu trois fils et deux filles de sa femme Fédéris.

Lermian avait traversé sans crise majeure les invasions romines, la domination ithare, puis les campagnes d'expansion goranaïses. Il semblait qu'elle résisterait très bien aux tentatives d'influence de Blédévon, roi de Lorelia, visant à annexer ce royaume qui était comme une île dans le sien. Il n'était pas du genre de Blédévon, de lancer une armée contre les murailles d'une ville dont il avait besoin comme frontière avec Goran ; Orosélème le savait très bien et s'amusait des jeux d'intimidation, de promesses et d'intrigues du roi lorelien.

Lermian aurait, pu devenir - plus qu'aujourd'hui - une cité phare des Hauts-Royaumes si la fatalité n'avait pas frappé ses dirigeants. Orosélème mourut d'un mauvais plat qu'il avait mangé; son fils aîné ne monta sur le trône que six jours, avant de périr d'une chute du haut de ses murailles. Le cadet régna un peu plus de huit décades, puis disparut purement et simplement. Comme le dernier fils était trop jeune, le prince consort fut désigné comme régent, mais on dut lui enlever cette charge moins d'un an après car il avait perdu la raison suite à une chute de cheval. Le mari de la seconde princesse refusa l'honneur de gérer les affaires du royaume et préféra s'exiler avec son épouse. La reine Fédéris demanda alors à ses conseillers de désigner par vote l'un d'eux comme régent. Un seul se présenta, mais il périt quelques jours plus tard, poignardé dans les rues de la ville par des voleurs.

Plus personne ne voulait assurer la régence. La reine, s'en sentant incapable, finit par accepter les accords proposés par Blédévon, qui faisaient de Lermian un simple duché de Lorelia, le royaume marchand apportant en retour la protection de ses armées.

La malédiction qui pesait sur la dynastie d'Orosélème sembla alors s'arrêter; la reine Fédéris et son dernier fils échappèrent au trépas. Il y eut de mauvaises langues pour parler de

séries d'assassinats ; certains même mirent en cause le roi Blédévon. Mais le théoricien de la cour lorelienne sut dissiper les doutes en démontrant qu'il était de la volonté des dieux de rassembler les deux royaumes sous une seule couronne.

De ce tragique épisode vient l'expression populaire : aussi mort que les rois de Lermian.

LOUVELLE

Fleuve marquant la frontière entre les Baronniees et les Bas-Royaumes.

LUS'AN

Zii. Dans le culte de Zuïa, lieu mythique où les messagers sont accueillis par la déesse après leur mort. Ils y connaîtront la félicité et assisteront Zuïa dans sa Grande Œuvre.

Lus'an est aussi le nom donné à une petite province de l'île native des assassins. Seuls les juges et leurs esclaves y résident, et l'accès en est interdit aux étrangers. Les *rare*s aventuriers qui s'y sont risqués n'ont jamais été revus.

Les marais du Lus'an gardent prisonniers les esprits des messagers peu méritants, ou ayant trahi la déesse. Ils y errent pour l'éternité dans un ennui indicible.

LUSEND RAMA

Dieu au culte répandu dans le nord des Bas-Royaumes. C'est le dieu des cavaliers, celui qui Chevauche, protecteur des nomades et des messagers. Il est aussi le gardien des lois régissant ces tribus, et l'on craint sa justice comme on admire son sens de l'honneur.

Le plus souvent, les artistes le peignent monté sur un puissant étalon à la robe noire et au regard aveugle, tel qu'il est décrit dans la *Chronique du roi des chevaux*, pendant son combat contre les deux géants d'Irimis. Mais on le représente parfois aussi en centaure, en référence au Taspriâ, le plus ancien texte religieux des Bas-Royaumes.

MAÏOK

Arque, Maman.

MARGOLIN

Rongeur de taille moyenne - jusqu'à deux pieds de long pour un adulte - dont il existe plusieurs races : le cuivré, le criard, le glouton, entre autres.

Les margolins sont très répandus dans le sud et le centre des Hauts-Royaumes, et se développent aussi bien en plaine qu'en forêt ou en bord de rivière. Généralement considérés comme nuisible en raison de leur prolifération rapide, de leur agressivité occasionnelle et du mauvais goût de leur chair, ils ne sont appréciés que pour leurs peaux dont les artisans font toutes sortes de fourrures, sacs, cuirs...

MASQUE

Le port du masque fait partie de la vie quotidienne des Ithares. Si le peuple religieux cultive la sobriété quant à son habillement, le masque est au contraire l'objet de toutes les attentions. Il n'est nullement obligatoire, et sur dix Ithares que l'on rencontrera dans une journée, quatre seulement porteront le masque. Mais la presque totalité des habitants de la Sainte-Cité avouent l'avoir fait à un moment ou à un autre de leur vie, et envisagent de recommencer dans leurs plus vieilles années.

L'explication, très certainement religieuse, s'est perdue dans les couloirs du temps. Le peuple ith, ancêtre des Ithares actuels, avait déjà semblable coutume.

La tradition a été annexée par les prêtres d'Eurydis, qui y ont vu une excellente manière d'accéder à la Tolérance, la troisième vertu de la Sage : effacer les différences, placer les beaux et les moins bien nés sur un pied d'égalité. Cette idée est toujours très contestée, mais les Ithares continuent de porter le masque.

MAZ

Titre honorifique relatif principalement au culte d'Eurydis, mais aussi à d'autres religions, la tradition ayant été reprise. Le titre ne peut être transmis – à une exception près – que par un Maz à l'un de ses novices, ce dernier l'ayant mérité par son travail et sa dévotion. La transmission doit être validée par le Grand Temple, et prend effet immédiatement, ou à la mort du cesseur, selon l'arrangement. La règle interdit catégoriquement à un Maz de désigner un membre de sa famille.

L'exception consiste en l'élévation spontanée d'un novice, en remerciement d'un service rendu particulièrement grand. Le titre est souvent décerné à titre posthume – et ne peut donc être transmis – comme signe de gratitude pour une vie entière passée au service du culte. Ce pouvoir d'élévation reste le privilège exclusif des Emaz.

Les avantages concrets d'un Maz ne sont pas définis, car variant beaucoup selon les « carrières » de ces prêtres particuliers. Certains exercent de hautes responsabilités dans les principaux lieux du culte ; d'autres ne se voient confier que la formation occasionnelle de quelques novices ; d'autres encore ne seront jamais sollicités.

Le nombre des Maz vivants n'est pas connu, sauf des archivistes du Grand Temple, qui en font la mise à jour continuellement. Beaucoup de prêtres en terres étrangères s'octroient le titre sans le posséder, ce qui ne facilite pas les estimations. Mais la légende veut que les Maz furent à l'origine au nombre de 338, autant qu'il y a de jours ; de même, il y a autant d'Emaz que de décades.

MÈCHE

Petit fleuve entièrement situé dans le Matriarcat de Kaul, dont la capitale est d'ailleurs située sur ses rives. Affluent du Gisle.

MÉLOPÉE LURÉENNE

En ancien ithare, *lur* signifie guetteur. Mais Lurée est aussi le nom d'une divinité appréciée : Celui qui Veille, sur les nouveau-nés en particulier, et les familles unies en général. Ces deux faits seraient à l'origine de la mélopée luréenne.

Il est dit que tant que ce chant résonnera quelque part dans le monde, il portera bonheur aux personnes ayant récitées au moins un couplet dans leur vie. À Ith, la mélopée ne connaît pas de trêve : des volontaires se pressent jour et nuit pour relayer l'une des cinq voix du chœur. Quelques-uns sont sincères, beaucoup, intéressés : mais tous s'acquittent de la tâche avec beaucoup de sérieux quand vient leur tour.

Le culte de Lurée est, comme celui d'Eurydis, une religion moraliste, ce qui est très perceptible dans les textes. Au fil des siècles, les Maz luréens ont ajouté plus de trente couplets aux dix-sept originaux, vantant la charité, la gentillesse, la fidélité, la sobriété et

autres qualités honorables. La grande idée est que personne ne peut lire un texte à haute voix sans s'en imprégner un peu : graine au vent parfois donne arbre....

MÉMISSIE

L'une des cinq provinces du royaume de Romine, ayant pour capitale Jidée, et comme symbole le grand papillon de platine.

MERBAL

C'était le chef d'une légendaire bande de brigands, tristement célèbre pour la cruauté et la barbarie de ses membres. Il est certainement difficile, aujourd'hui, de discerner le vrai du faux parmi toutes les histoires horribles qui courent à son sujet. On tient néanmoins pour sûre la particularité morbide qu'avait Merbal de boire un godet de sang de chacune de ses victimes. Cette anecdote serait à la base des croyances de la secte des vampires de Jidée.

MISHRA

Le culte de Mishra est au moins aussi vieux que la Grande Arche sohonne. C'était déjà la déesse principale des Goranais avant que l'armée ithare ne vienne enfin à bout des défenses de la ville, quelque part dans le huitième éon. Elle l'est redevenue à sa libération, lorsque les Ithares ont entièrement abandonné leurs moeurs guerrières pour se tourner vers la religion. Dans la période qui suivit, la cité de Goran devint peu à peu l'empire de Goran puis le Grand Empire, et le culte se développa dans le même temps.

Mishra est la déesse des Causes Justes et de la Liberté. Tout le monde peut se l'approprier. On a vu ainsi des peuples vaincus par le Grand Empire invoquer l'aide de la déesse même de leurs conquérants.

Elle n'a aucune parenté divine connue; quelques théologiens seulement la présentent comme la sœur de Hamsa. On lui a consacré très peu de grands temples - mis à part, bien sûr, l'impressionnant palais de la Liberté de Goran -, mais de très nombreux croyants vénèrent séparément des représentations miniatures de la déesse ou de son symbole: l'ours.

MOÂL

C'est un arbre poussant exclusivement dans les forêts des Petits Royaumes. Des tentatives ont été faites pour l'implanter ailleurs, sans succès, à la grande incompréhension des herboristes les plus habiles.

Le moâl ressemble beaucoup au très répandu grule, aussi est-il souvent difficile de faire la différence. Pratiquement, celle-ci n'est perceptible qu'au début de la saison de l'Eau, lorsque les branches du moâl se couvrent pendant quelques jours de nombreuses fleurs couleur céladon.

Il est dit qu'après avoir déposé une monnaie d'or au pied d'un moâl, si l'on contemple assez longtemps la lune lorsqu'elle est reine, on fera apparaître le farfadet habitant l'arbre. Ce dernier peut alors échanger la pièce d'or - s'il la trouve assez brillante - contre un vœu.

Même les moins superstitieux reconnaissent que briser une branche de moâl porte malheur.

MONARQUE

Monnaie d'or du royaume de Romine.

MORALISTE

Les prêtres moralistes utilisent les écrits et récits d'origine religieuse pour inculquer à tous les valeurs morales généralement admises comme les plus importantes: la pitié, la tolérance, le savoir, l'honnêteté, le respect, la justice, etc.

Ce sont souvent des enseignants et des philosophes, qui limitent - humblement - leur tâche à l'éducation d'une petite communauté.

Le culte moraliste le plus répandu est celui de la déesse Eurydis.

NIAB

Kauli. Le niab est un poisson d'eau profonde qui ne remonte à proximité de la surface qu'à la nuit tombée. Les pêcheurs kauliens se servent d'une grande toile foncée qu'ils tendent sur l'eau entre plusieurs bateaux pour le leurrer. Il ne leur reste plus ensuite qu'à le « cueillir » en plongeant, le niab entrant dans une sorte de somnolence.

De là, l'insulte de *niab* pour une personne trop crédule, ou qui agit sans réfléchir.

NOMS

L'origine des noms propres est différente, bien sûr, selon le pays natal de son propriétaire. Mais si les noms kauliens, romins ou goranais sont tout simplement des noms répétés depuis des siècles, sans que plus personne ne se soucie de leur provenance, il en va différemment pour d'autres peuples du monde connu. Une coutume ithare veut que le nom donné à un nouveau-né soit le premier mot qu'il prononce. Comme le moindre babil est considéré comme un mot, incompréhensible des hommes mais significatif pour les dieux, des noms ithares courants sont: Nen, Râl, Aga et autres onomatopées. L'interprétation est laissée libre aux parents, et il est possible d'assembler plusieurs syllabes. Mais les noms ithares sont souvent très courts et à la prononciation

facile. Le nom des Arques n'est pas définitif. Ils prennent le nom que les autres leur donnent au cours des différentes étapes de la vie. Ainsi, la plupart des bébés s'appellent Gassan (bébé) ou Gassinuë (tout-petit). Les Arques cherchent très tôt des particularités à leurs enfants et les appellent selon ces traits de caractère, jusqu'à ce qu'il soit justifié d'en changer. Ainsi, Prad pour le curieux, Lulane pour la jeune, Ispér: pour l'adorable, Bowbaq pour le très grand, etc. Chacun fait de son mieux pour ne pas être affligé d'un nom comme le cruel, le pingre, l'infidèle ou autre qualificatif peu enviable. Bien sûr, la courtoisie du peuple arque l'empêche de désigner quelqu'un par une tare physique, mais cette règle est bien vite oubliée en cas d'inimitié.

Les Züu qui se mettent au service de la déesse justicière changent de nom quand prend fin leur noviciat. En signe d'appartenance totale à Zuïa, ils prennent la lettre « Z » comme initiale, ce qui leur confère aussi une autorité absolue sur les communs du peuple zü.

ODREL

Divinité dont le culte est répandu essentiellement dans les Hauts-Royaumes. D'après la légende, Odrel serait le second fils d'Echora et d'Olibar.

Après une vie entière de travail, un prêtre d'Odrel a rassemblé plus de cinq cent cinquante histoires ayant comme principal sujet le dieu triste, comme on l'appelle parfois. Aucune ne finit bien. La plus célèbre est certainement l'épisode des amours compliquées entre Odrel et une bergère, qui se termine par la mort dramatique de l'humaine et de leurs trois enfants, et la prise de conscience déchirante du dieu qui voudrait les rejoindre dans la mort, seule chose au monde hors de son pouvoir.

Ce prêtre archiviste conclut son travail de cette façon: « Personne n'a eu autant de malheurs qu'Odrel. C'est sûrement pour cela que tous les malchanceux, les infortunés, les démunis; ceux qui portent le deuil, le poids des regrets, le fardeau du souvenir; ceux qui ont connu l'injustice, la détresse, la disgrâce, la misère, toutes les épreuves de la vie; tous ceux-là

sont venus, viennent et viendront un jour chercher le réconfort auprès d'Odrel. C'est le seul dieu à même de les comprendre, car le seul à inspirer lui-même de la pitié. »

PAÏOK

Arque. Père. Peut aussi désigner un « protecteur » ou un « guide »: un grand frère, un ami plus expérimenté, un aïeul...

PETITS ROYAUMES

Autre nom donné aux Baronniees.

PHRIAS

C'est le dieu persécuteur. Celui qui est appelé par les mauvaises pensées et les sombres prières des humains envers leurs semblables. Celui qui fait qu'une corde lâche, qu'un chien devient dangereux, que le feu s'échappe de l'âtre, que le sol est glissant. C'est le démon qui se nourrit des haines et qui exauce les plus noires des volontés.

POUSSE

C'est un jeu très physique, populaire au Vieux Pays et dans les Baronniees septentrionales. Il consiste en la lutte de deux individus, debout sur une seule jambe, et appuyés paumes sur les paumes de l'adversaire, doigts recourbés. Le premier qui oblige son adversaire à poser son autre jambe à terre a gagné, sachant que les mains doivent toujours rester les unes contre les autres. La seule manière de vaincre est donc... de pousser de toutes ses forces.

PRESDANIE

L'une des cinq provinces du royaume de Romine, ayant pour capitale Mestèbe, et comme symbole le dauphin gyole.

RAMGRITH

Natif du royaume de Griteh. Langue principale de ce royaume.

REINE-LUNE

Petit coquillage lisse, de forme presque parfaitement ronde, précieux par sa rareté. Il en existe trois sortes connues: le blanc, le plus rencontré, le bleu, moins courant, et enfin le bariolé, rarissime. Les deux derniers ont été pendant un temps utilisés comme monnaie dans certains endroits isolés du Matriarcat de Kaul, et les anciens accepteraient encore quelques-unes de ces coques au cours d'une transaction. Le coquillage est d'ailleurs représenté sur chacune des pièces frappées par le Trésor du Matriarcat, et a donné son nom à la monnaie officielle: la reine, qui existe en pièces de une, trois, dix, trente, et enfin cent. Les pièces de cent, aussi grandes que la main, ne sont pas en circulation normale et ne sont utilisées que comme garantie dans les transactions du Matriarcat avec les autres contrées.

RIDEAU

Le Rideau est la chaîne de montagnes séparant le Grand Empire de Goran et le royaume ithare des contrées de l'est

ROCHANE

Fleuve prenant sa source dans les monts Brumeux et se jetant dans la mer de Romine. Il traverse l'Héianie et la Presdanie, et compte sur ses rives deux des plus grandes villes du Vieux Pays : Mestèbe et Trois-Rives.

ROMERIJ

Ville légendaire sur les ruines de laquelle aurait été construite Romine.

SAGE

La Sage : nom quelquefois utilisé pour désigner la déesse Eurydis.

SAGRE

Le sagre vorace, ou requin alpiniste, est un poisson de la mer de Feu que l'on confond facilement avec la murène à tassettes. La taille moyenne d'un adulte se situe entre cinq et sept pas, mais certains témoignages rapportent l'existence d'individus d'une longueur supérieure à dix pas et plus encore, si l'on est prêt à croire les récits des vétérans marins ramythres.

Mais il est de bien plus imposantes créatures et celle-ci n'est pas crainte pour sa taille. Le sagre doit sa notoriété à sa faim insatiable et, surtout, aux multiples crochets rétractiles qu'il possède entre ses écailles inférieures. Ces derniers renferment un venin aux pouvoirs paralysants qui facilitent la constriction de ses proies.

En outre, les crochets du sagre lui permettent, à la manière des chenilles, de se hisser sans bruit à bord des embarcations... ce qui en a fait le prédateur le plus redouté des marins au long cours, et a donné naissance à de nombreuses coutumes. Par exemple, l'usage de la « couronne à clochettes », étroit filet chargé de ferraille que l'on installe autour de la coque. Ou encore, la superstition qui veut que l'on ne prononce plus le nom d'un homme victime d'un sagre avant d'avoir regagné la terre ferme.

SAINTE-CITÉ

Autre nom donné à la ville d'Ith, capitale du royaume ithare. Ce terme sert plus souvent à désigner le quartier religieux, enclave possédant ses propres murailles, lois, et citoyens, et formant une véritable cité dans la cité.

SEMILIA

Principauté indépendante, bien que sous protection lorelienne.

TERCE

Le terce est la monnaie officielle du royaume de Lorelia. On distingue le terce d'argent - d'utilisation la plus courante - du terce d'or, frappé de l'effigie du roi en place.

Les terces d'or loreliens sont réputés pour avoir un degré de pureté inégalé par de semblables monnaies.

L'autre monnaie officielle est le tic, une terce d'argent valant douze tics.

La conversion d'un terce d'or en terces d'argent varie selon le changeur; toutefois on ne peut estimer la terce d'or à moins de vingt-cinq terces d'argent.

THÉORICIEN

Caste de prêtres dévolus à tous les dieux en général ; plus rarement à quelques-uns ou à un seul. Les théoriciens s'appliquent à rechercher dans les signes divins l'expression de la volonté des Éternels. Plutôt mal perçus par les grands temples, ils sont très prisés par les cours royales et seigneuriales, où ils font aussi souvent office d'astrologue et de conseiller.

Le plus célèbre fut sans conteste Jéron le Tendre, qui sauva les habitants de Romine de la noyade, malgré l'incrédulité de leur roi.

UBESE

Fleuve prenant sa source dans la chaîne de montagnes dite des Hauts-de-Jezeba. L'Ubese partage les Petits Royaumes, et a longtemps été la plus grande source de conflit à l'intérieur des Baronnie, jusqu'à la ratification du premier des Traités.

C'est un fleuve au cours paisible, assez paresseux pour former un lac sur le plateau de Junine. Un pont fortifié enjambant l'entrée sud du lac protège la capitale de toute agression des Bas-Royaumes par cette voie.

URÆ

Fleuve prenant sa source dans la chaîne des Brantaques et se jetant dans la mer de Romine. Il donne son nom à la province de l'Uranie, et compte sur ses rives Romine, la capitale du Vieux Pays.

L'Uræ a la triste réputation d'être le fleuve le plus sale du monde connu. On dit aussi que la fange de son fond recèle plus de richesses que n'en possède l'empereur de Goran. Bien sûr, ce n'est sûrement qu'une image, visant à exagérer l'impureté des eaux. Mais la légende s'entretient d'elle-même, lorsque des riverains apparaissent nantis d'une soudaine fortune dont ils refusent de donner l'origine.

URANIE

L'une des cinq provinces du royaume de Romine, ayant pour capitale Romine, et comme symbole l'aigle couronné des monts Brumeux.

VAL GUERRIER

C'est le nom donné à la bande de terre située entre les dernières hauteurs du Rideau et l'océan des Miroirs. Le Grand Empire goranais, à l'ouest, et le territoire thalitte, à l'est, en revendiquent la propriété. Le val Guerrier est témoin de leurs affrontements depuis des siècles.

VÉLANÈSE

Fleuve lorelien. La ville du Pont est bâtie sur sa source.

VIEUX PAYS

Autre nom du royaume de Romine.

YÉRIM

L'archipel désigné comme les îles de Yérim n'en comprend plus que deux: Yérim elle-même et l'île basse de Nérim. Deux autres terres, plus petites, ont été englouties pendant l'éruption du Yalma - le volcan principal de l'archipel - alors qu'une cinquième se soulevait pour fusionner avec Yérim et donner sa forme actuelle à l'île principale.

Ces bouleversements remontent à l'année 552. Le Grand Empire s'était implanté sur l'archipel deux siècles plus tôt, sans difficultés puisqu'aucun royaume ne revendiquait ces terres désertes et désolées. Initiateur du projet, l'empereur Uborre envisageait de se lancer à l'assaut des Bas-Royaumes, mais l'idée fut abandonnée devant les difficultés d'entretien du port et du fort construits à la hâte à Yérim.

Goran s'était alors contenté d'y maintenir une petite garnison, ainsi qu'une escadre d'une dizaine de galiotes. L'habitude fut prise de confier cette charge aux soldats les moins méritants, placés sous la responsabilité de baronnets indésirables. On en vint bientôt à aménager le fort en prison, et un nombre croissant de condamnés fut exilé à Yérim sans aucun espoir de retour. La légende veut que ces exclus de la société goranaise - matons comme prisonniers - soient à l'origine de l'héraldique du bandeau noir, symbole des conjurés et des ennemis de l'empereur.

En 552 donc, tirant parti de l'éruption du volcan, les quelque trois mille prisonniers du bagne se révoltèrent, aussitôt rejoints par la moitié du corps militaire en poste. Les combats cessèrent rapidement, mais d'autres éclatèrent bientôt entre les bandes des différents meneurs. C'est dans ce chaos qu'ils découvrirent le gisement de cuivre révélé par l'éruption.

Plutôt que d'abandonner l'île, les Goranais décidèrent alors d'utiliser les galiotes qu'ils avaient épargnées pour commercialiser le minerai et s'approprier définitivement l'archipel, leur seule crainte venant d'une contre-attaque de Goran... Mais il fut bientôt évident que le Grand Empire se souciait peu de cette perte et n'entendait pas risquer d'autres bâtiments dans l'affaire.

Une fois les mines de cuivre épuisées, les marins yérims se tournèrent vers la piraterie, le mercenariat et toutes les sortes de commerce maritime. Trois siècles plus tard, l'île, que l'on désigne encore comme « le bagne de Goran », garde sa réputation d'endroit dangereux.