Principales factions du Monde-croche:

# 

## Terres d’harmonie

Les Terres d’harmonie est la puissance majeure du Monde-Croche. Fondées en l’an 0 de l’âge mélodique par les Guides, les Terres d’harmonie se revendiquent comme la puissance directrice du Monde croche, vouée à servir de balise à l’ensemble des peuples du monde et à orienter leurs décisions pour leur bien.

### **Atamalis**

Le conseil des Terres d’harmonie siège dans la forteresse d’Atamalis, au cœur du Monde-croche. Ses quatre membres sont choisis par les conseillers sortants. Mieux vaut candidater en bonne et due forme pour espérer entrer au conseil, bien que certains membres soient directement nommés en reconnaissance de services rendus. Le conseil sortant cherche à intégrer des profils variés, pour assurer une expertise sur la plupart des sujets: défense, économie, agriculture, santé, etc. À l’origine, les quatres conseillers représentaient chacun des quatre clans originels des Terres d’harmonie. Mais le départ de Dorgen Lazarev en 23M du Conseil mit fin à l’équilibre entre les clans. Gaflet Drad prit la place de Lazarev au conseil, et la distinction en quatre clans devint au fil des temps une simple tradition.

#### {Clan des Voiles}

Fondé par Dranor Dellinger, la prédilection du clan des Voiles est l’érudition et la collecte du savoir. La plupart de ses membres deviennent chercheurs, professeurs ou érudits. Le clan des Voiles est en charge de la grande bibliothèque d’Atamalis et des différents instituts d’enseignement dans les Terres d’harmonie. Il est également étroitement lié à la chambre des Érudits du Grand Orchestre.

#### {Clan de la ligue}

Le clan de la ligue est réputé pour ses capacités martiales et stratégiques. Il dirige l’armée correctionnelle des Terres d’harmonie ainsi que les différentes milices et forces de sécurité des villes du territoire. (À compléter)

#### {Clan des poudres}

(Incomplet)

#### {Clan de l’éclat}

(Incomplet)

### **Les cinq tribus**

C’est le nom donné aux cinq tribus nomades à rejoindre les Terres d’Harmonie en 47M. Après la signature du décret du 12e Fadis ratifiant leur entrée au sein des Terres d’harmonie, les membres des Cinq tribus se sont peu à peu sédentarisés, à l’exception de la tribu des steppes. Leur mode de vie nomade se résume aujourd’hui surtout à des traditions.

#### {Tribu des collines}

La tribu des collines est le peuple géographiquement et culturellement le plus proche d’Atamalis, et sans doute le premier à avoir perdu ses traditions nomades. Ses habitants occupent principalement les villages de Lanchelles et de Courtebruine, au cœur des collines chantantes. La position centrale de la région au sein des Terres d’harmonie en fait un carrefour très fréquenté des marchands, aventuriers et voyageurs. La tribu des collines est également célèbre pour entretenir des relations amicales avec les Écorceux des bois proches.

#### {Tribu des steppes}

Ses membres vivent sur les hauteurs du causse argenté. A ce jour (431M), c’est la seule tribu à ne réellement avoir aucun point d’attache fixe. Ses membres installent de grands campements et les déplacent régulièrement selon un rituel bien précis. Les membres de la tribu paraissent froids au premier abord, à juste titre. Ils sont extrêmement méfiants envers les étrangers, n’intégrant que très rarement ces derniers en leur sein.

#### {Blasmerains}

Les blasmerains sont les habitants du canyon de Blasmerah. Ce peuple troglodyte habite les nombreuses cavités qui couvrent les parois du canyon. Leur réseau de galeries est dense et labyrinthique, des rumeurs prétendant même que certains tunnels rejoignent le territoire Ulanis, loin au Sud-Est. Petits et trapus, les blasmerains sont connus pour leur accueil chaleureux et leur maîtrise inégalée des instruments à vents, de leur construction à leur utilisation dans des formations musicales complexes. Leurs galeries elles-mêmes forment un instrument labyrinthique, répercutant les sons les plus subtils jusqu’à l’autre bout du canyon, du moins aux oreilles de ceux qui savent les entendre.

#### {Ulanis}

Les Ulanis constituent un peuple côtier vivant aux abords de la Grande mer. Simplement surnommé “territoire Ulanis”, leur domaine est situé dans une crique au-delà de la chaîne de montagne qui constitue la face sud du canyon de Blasmerah. La mer est au cœur de la culture des Ulanis, et imprègne jusqu’à leur pratique de la mélismancie. Ils sont en effet réputés pour leurs instruments-catalyseurs réalisés à partir de coquillages ou arêtes de poisson. Les Ulanis font également d’excellents marins et armateurs, mais il privilégient les bateaux de pêche aux vaisseaux de guerre.

#### {Gardiens des cimes}

C’est des Quatre cimes que provient l’élite guerrière des Terres d’harmonie. Surnommés Gardiens des cimes, les habitants de cette tribu sont réputés pour leur brutalité et leur ténacité au combat. On dit que la tribu était déjà connue des habitants d’Atamalis bien avant la naissance de l’Ancien, pour ses combats contre les créatures mythiques issues des premiers chocs, habitant les monts des Quatre cimes. Au fil des ans, la culture des Quatre cimes s’est mêlée à celle des Terres d’harmonie, en conservant tout de même ce qui faisait ses racines : l’art de la guerre.

Les Gardiens des cimes

### **Le Grand Orchestre**

Après la défaite de l’Ancien, la première décision des Guides fut de créer une institution chargée d’étudier et contrôler les usages de la mélismancie. Les flots d’énergie déployés des deux côtés du conflit pendant le siège du Labyrinthe avaient en effet laissé de profondes fractures dans le Monde-croche. L’harmonie était particulièrement instable et le moindre déséquilibre aurait pu provoquer un nouveau choc. En 0M débuta ainsi la construction de l’Orgue-bastion, un gigantesque appareil catalyseur de pouvoir mélismatique, voué à servir également de forteresse aux membres du Grand Orchestre.

Trois organes furent créés au sein du Grand Orchestre : la chambre des Érudits, la chambre de Résonance et la chambre du Silence, avec chacun une mission bien spécifique.

Nous n’avons que peu de détails sur les effectifs et les méthodes précises de ces chambres, le Grand Orchestre veillant à garder autant de mystère que possible. On pourrait cependant résumer leurs missions ainsi :

#### {Chambre des érudits

La chambre des érudits se charge d’étudier l’harmonie, sous ses formes théoriques comme pratiques. Ses membres collaborent souvent avec les archivistes d’Atamalis. On dit qu’ils sont chargés de comprendre le fonctionnement de l’harmonie, retracer l’histoire de la mélismancie et mener diverses expériences. C’est également la chambre des érudits qui administre les écoles de mélismancie sur l’ensemble du Monde-Croche et veille à ce que l’enseignement soit conforme au credo du Grand orchestre.

#### {Chambre de résonance

La chambre de Résonance est composée de mélismanciens expérimentés, qui se relaient nuit et jour dans les tréfonds de l’Orgue-bastion afin de préserver le cours de l’harmonie du Monde-Croche. Chacun des membres de cet immense orchestre opère une structuration de l’harmonie, qui est renvoyée ensuite à travers les parois de l’immense instrument-catalyseur qu’est l’Orgue-bastion. Leur pouvoir cumulé structure l’harmonie du Monde-croche à grande échelle, des abords de la forêt fangeuse jusqu’à Fort-fracture. La chambre de résonance réussit à contrer la plupart des perturbations naturelles de l’harmonie et évite que des chocs se produisent. Malheureusement, ce pouvoir est généralement insuffisant pour empêcher les perturbations majeures d’origine humaine, qu’elles soient volontaires ou accidentelles. C’est pour cette raison qu’existe le troisième organe.

#### {Chambre du silence

La chambre du silence a un seul objectif : mettre fin aux usages hérétiques de la mélismancie. Ses ordonnateurs parcourent le Monde-Croche en quête de perturbations d’origine humaine. Une fois l’individu localisé et capturé, on ne le revoit généralement jamais. Cet organe instille la peur en raison du mystère qui plane autour de lui. Nul ne sait vraiment ce qu’il advient des mélismanciens hérétiques. Il est probable que la plupart d’entre eux soient emprisonnés ou mis à mort (comme lors du massacre d’Oléakrun en 253M), mais certaines rumeurs évoquent des supplices plus sombres encore. Si une partie des Frères et Sœurs supérieur(e)s de la chambre du silence sont connus en raison de leur position officielle dans la géopolitique du monde, la plupart des ordonnateurs agissent dans l’ombre. On dit que chaque ville et village du Monde-Croche possède son lot d’espions, lesquels rapportent toute suspicion d’hérésie à la chambre du silence.

L’entrée au sein du Grand Orchestre ne se fait pas par vocation. Les nouveaux membres sont choisis par un conseil réunissant des représentants des trois chambres. Ces candidats potentiels (le plus souvent choisis jeunes) reçoivent alors une missive du Grand Orchestre leur proposant d’entrer dans ses rangs. C’est un grand honneur pour une famille de recevoir cette missive, cette chance ne se produit d’ailleurs qu’une seule et unique fois. Cependant, si le candidat choisit de rejoindre le Grand Orchestre, il disparaît alors de la vie publique. Il doit dire adieu à ses proches et rompre tous les liens qu’il avait avec son passé. S’il refuse, il retourne alors à une vie souvent morne, hué par son entourage. Après tout, qui serait assez fou pour refuser un tel prestige ?

Le Grand Orchestre jouit d’une position particulière au sein du Monde-Croche. En raison de ses origines, il est évidemment très proche des Terres d’harmonie, à la fois géographiquement - l’Orgue-bastion est en périphérie de la cité d’Atamalis - et politiquement. Si les deux puissances sont en théorie indépendantes depuis quelques siècles, l’Histoire a montré que leurs intérêts communs ont souvent mené à des entrelacs prononcés, à la justification parfois critiquables. Du reste, l’autorité du Grand Orchestre est reconnue dans la plupart des autres factions et ses membres peuvent passer et agir librement la plupart du temps, excepté évidemment au sein de la conjonction de Rahk. La liste des territoires sur lequel le Grand orchestre jouit d’une juridiction particulière est la suivante :

* Terres d’harmonie : Droit de passage, d’extradition des hérétiques, de mobilisation des forces armées locales ou toute autre ressource pour une mission quelle qu’elle soit ;
* Hampe : Droit de passage, d’extradition des hérétiques, de mobilisation des forces armées locales ou toute autre ressource pour une mission quelle qu’elle soit ;
* Îles Triolet : Droit de passage, d’extradition des hérétiques, de mobilisation des forces armées locales ou toute autre ressource pour une mission quelle qu’elle soit ;
* Duché de Mélisma : Droit de passage, droit d’extradition des hérétiques (sous condition d’enquête par les autorités locales) ;
* Chaîne des poudres : Droit de passage, droit de consultation des autorités locales en cas de comportement hérétique suspecté ;

### **Armée correctionnelle**

L’armée correctionnelle est la force militaire principale des Terres d’harmonie, et l’une des plus redoutées du Monde-croche. Composée de citoyens provenant des quatre coins de la nation, cette armée est réputée pour son professionnalisme, sa logistique et la qualité de ses tactiques militaires.

Le principal avantage de l’armée correctionnelle est sa diversité : formation de piquiers d’Atamalis, tirailleurs Ulanis, sans parler des redoutables avant-gardes de gardiens des Cimes… Autant d’unités différentes qui se complètent et font ainsi de l’armée correctionnelle une force militaire extrêmement versatile, apte à combattre sur à peu près tous les terrains.

Mais cet avantage est également source de difficultés : coordonner une armée aussi diverse est un véritable défi, qui nécessite un sang-froid et une discipline de fer de la part de la hiérarchie militaire. Heureusement, l’entrée au sein de l’armée correctionnelle est soumise à une procédure très stricte. Seuls les citoyens des Terres d’harmonie peuvent prétendre y entrer, et doivent au préalable suivre une formation d’un an, visant à tester leurs limites et vérifier en profondeur leur aptitude. Au terme de cette sélection, seule la moitié environ des candidats entre officiellement dans l’armée.

L’armée correctionnelle est ainsi une force relativement peu nombreuse proportionnellement aux habitants du territoire qu’elle défend, bien qu’elle compte environ cinq mille hommes de manière permanente. Elle est donc vulnérable aux attaques simultanées sur différents fronts, une tactique que la Conjonction de Rahk a appris à mettre à profit au fil des années.

### **Cercle des artisans**

### **Cercle des commerçants**

### **La Milice libre**

La Milice libre est une guilde de mercenaires destinée à la protection des Terres d’harmonie. Contrairement à l’armée correctionnelle, elle ne participe pas aux conflits ouverts avec les autres nations, mais est chargée de la sécurité du territoire des Terres d’harmonie : patrouilles, combat contre le banditisme, missions de protection en tout genre… En résumé, elle intervient là où l’armée correctionnelle ne peut pas être.

Les membres de la Milice sont souvent des exilés d’autres nations souhaitant devenir citoyens, ou des aventuriers désireux de conserver leur indépendance. L’appartenance à la Milice est régie par un contrat fixé pour une durée allant de trois mois à un an, et renouvelable. L’entrée dans cette guilde est moins sélective que dans l’armée correctionnelle, mais plusieurs critères sont toutefois attentivement observés :

* Compétences (combat, négociation, mélismancie, connaissances diverses…) ;
* Éventuel passé criminel, et nature des délits/crimes commis ;
* Nature des liens avec les autres nations, en particulier la Conjonction de Rahk ;
* Durée de séjour dans les Terres d’Harmonie avant de candidater : un candidat arrivé seulement un mois plus tôt aura moins de chances d’être retenu qu’un citoyen de longue date.

Les membres de la Milice libre jouissent d’une certaine liberté dans la réalisation de leurs missions. Chaque milicien est affecté à une région spécifique des Terres d’harmonie, et doit s’y rendre disponible pour régler les problèmes qui sont sous la juridiction de la Milice.

Des sergents sont présents dans chaque ville et village afin de veiller à ce que les miliciens en poste effectuent bien leur travail, et sont également chargés de verser à ces derniers leur rémunération mensuelle. Par ailleurs, les sergents ont également pour mission de coordonner les effectifs de la Milice, notamment lorsqu’une affaire importante nécessite l’intervention d’un grand nombre de miliciens dans un endroit précis.

La Milice offre une rémunération mensuelle plutôt intéressante, ainsi que de nombreuses primes pour les miliciens qui se démarquent. Par ailleurs, servir dans cette guilde est également un moyen efficace de devenir citoyen des Terres d’Harmonie. En effet, au terme de trois ans de service, un milicien peut formuler une requête officielle devant le Conseil afin d’accéder à la citoyenneté. Après de nombreuses procédures et vérifications, et si l’avis du Conseil est favorable, le milicien devient alors pleinement citoyen des Terres d’Harmonie, accédant ainsi au droit de vote, de propriété, et à la possibilité de s’engager dans les fonctions officielles de la nation (Armée correctionnelle, Cercle des artisans, Cercle des commerçants, etc).

## Écorceux

Adjectif : écorceux

Les Écorceux sont un peuple ancien, dont la culture est baignée de mystère et d’ésotérisme. Probablement arrivés sur le Monde-croche avant les humains, ils vivent reclus dans les nombreuses forêts qui peuplent le monde. Leur apparence est étrange, ils paraissent être un croisement entre des humains et des arbres. Leur “peau” couleur écorce est recouverte de glyphes et de sculptures, s’accordant à leurs yeux vert émeraude. La plupart d’entre eux sont bipèdes et possèdent deux bras, mais certains possèdent des excroissances supplémentaires.

Le langage écorceux est constitué de sifflements, craquements et chuintements savamment orchestrés, semblables aux bruits que l’on peut entendre naturellement dans une forêt. Ils sont maîtres dans l’art du camouflage, et font donc des guerriers redoutables sur leur terrain, bien qu’ils préfèrent généralement éviter les confrontations. Seuls deux cas historiques de conflit d’envergure entre humains et Écorceux sont connus :

* Les confrontations de 2M à 16M, au moment de l’établissement des Terres d’harmonie. La récolte d’immenses quantités de bois du Sanctuaire pour lancer le projet d’agrandissement d’Atamalis attira la colère des Écorceux, qui menèrent des escarmouches régulières. Après six années, les Guides réalisèrent que les humains n’auraient jamais le dessus dans ces bois denses probablement peuplés de milliers d’adversaires. Le Conseil fit donc marche arrière et négocia avec les habitants du Sanctuaire afin d’établir le Pacte de neutralité des Écorceux en 6M. Celui-ci régula les quantités de bois extraites et garantit aux Écorceux une replantation des arbres coupés dans les mêmes proportions.
* La guerre des cendres, de 223M à 226M. Déclenché par l’incendie des Bois sifflants en Tercias 223M, ce conflit opposa les forces de Khivar appuyées par Oléakrun au clan écorceux peuplant les bois. Après deux ans et demi d’escarmouches, les forces humaines prirent le dessus avec une percée fulgurante lancée fin Quartas dans la partie ouest des bois, bastion principal des Écorceux. En seulement quelques semaines, ces derniers furent submergés. Fortes de leur avancée, les forces humaines exterminèrent la plupart de leurs adversaires. On suppose qu’une partie des Écorceux subsistent encore aujourd’hui dans les bois sifflants, mais si c’est le cas, ils s’y terrent profondément sans donner le moindre signe de leur présence.

Le principal clan d’Écorceux connu réside dans le Sanctuaire des Écorceux, l’immense forêt au centre des régions centrales. De nombreuses légendes circulent sur ce lieu. Certains disent qu’il est le cœur de l’harmonie, d’autres que. Une puissance harmonique particulièrement marquée se dégage en effet du cœur de la forêt

Des populations écorceuses sont par ailleurs répertoriées dans d’autres forêts du Monde-croche, dont certaines entretiennent quelques liens avec les humains. C’est notamment le cas du clan Whoug des collines chantantes, dont les membres maintiennent des échanges fréquents avec les habitants du village de Lanchelles à proximité. C’est d’ailleurs le lieu de prédilection pour apprendre le langage Écorceux, car la plupart des membres du clan Whoug ont également appris le langage commun. Le célèbre pirate Oof-fsh-frê provient de ce clan.

Des cas d’interactions entre les Batraak et des Écorceux vivant dans la Forêt fangeuse sont également mentionnés, bien que peu de détails existent pour vérifier ces dires. Il est par ailleurs probable que d’autres populations écorceuses vivent terrées au fond des autres forêts du Monde-croche.

## Tribus nomades

## Conjonction de Rahk

Oléakrun

Garde noire

Lames du désert

### **Vakh’chan**

Vakh’chan est le nom donné à l’armée de Rahk. En langage commun, on le traduirait “Troupe de la dissonance”.

### **Garde noire**

La garde noire est le bataillon d’élite de la Conjonction de Rahk. Composée des guerriers les plus aguerris de Vakh’chan, cette troupe est redoutée dans le Monde-croche. Ses guerriers entièrement vêtus d’armures de plaques peintes en noir sèment l’effroi dans les rangs ennemis, en raison de leur équipement, leurs capacités martiales exceptionnelles, mais pas seulement. La légende raconte que ces guerriers ne redoutent ni la douleur ni la mort, continuant à combattre jusqu’à ce que leur corps les abandonnent. La réalité n’est pas si éloignée de ce mythe : en effet, les membres de la garde noire consomment avant chaque bataille une mixture produite à partir de baies soufrières, ce qui les place dans un état de transe.

### **Lames du désert**

## Héritiers de Lazarev

*Adjectif: poudreux (familier)*

En 23M, à la suite de désaccords majeurs avec le Conseil des Terres d’harmonie, Dorgen Lazarev, l’un des Guides et le fondateur du clan des poudres, rassemble ses partisans et fait scission avec le Conseil. Lui et ses suivants s’installent en plein cœur de la chaîne de montagnes au nord-ouest d’Atamalis et fondent la cité de la Nouvelle-Dogov. Au fil des ans, Lazarev et ses partisans creusent la montagne et étendent leur cité souterraine. La chaîne de montagnes prend le nom de Chaîne des Poudres, et les enfants de Lazarev renomment même par la suite le fleuve Guideflots en Lazarite, une dénomination largement contestée par les Terres d’harmonie.

Aujourd’hui, les Héritiers de Lazarev entretiennent des relations pacifiques avec les Terres d’harmonie, sans qu’elles soient cordiales pour autant. Le ressentiment mutuel entre les deux nations ne s’est jamais vraiment dissipé, et les préjugés vont bon train. Les habitants de la chaîne des Poudres privilégient donc les relations avec le duché de Mélisma et la Hampe, lesquelles sont permises par la route sanctuaire du septentrion, reliant le village de Poudrelac au Trémolo. Certains ingénieurs poudreux ont par ailleurs des contacts dans les Îles Triolet, et acheminent une partie de leur production par bateau depuis le port de Mélisma.

## Guilde des explorateurs

La guilde des explorateurs est une organisation indépendante qui vit le jour en 101M après la première traversée des monts de la Ceinture nord par l’explorateur Blasmerain Hagol Canolann, l’année de ses trente ans. Alors qu’il franchissait les derniers contreforts de la Ceinture nord et qu’il pénétrait dans la région inexplorée qui deviendrait la Hampe quelques années plus tard, Hagol eut la conviction qu’il ne pourrait pas découvrir ces espaces seul. Après avoir cartographié ses découvertes, le Blasmerain retourna à Mélisma, à l’époque une simple bourgade d’une centaine d’habitants. Une fois son record établi, il envoya des messagers dans les villes principales du Monde-croche, afin de rallier les différents explorateurs à son nouveau projet d’expédition. En quelques semaines, une trentaine d’aventuriers provenant des quatre coins des régions centrales rejoignirent Mélisma. La taverne du village, seul bâtiment suffisamment grand pour accueillir cette foule inattendue, fut choisie comme point de ralliement pour l’expédition. Cette expédition coordonnée vers la Hampe fut le premier événement de ce type. L’immense forêt séparant en deux la Hampe fut nommée forêt de Canolann, en l’hommage du premier à avoir posé les yeux dessus.

La guilde se développa rapidement, attirant sans cesse de nouveaux explorateurs dans ses rangs. En moins de 300 ans, les archives stockées dans le quartier général de la guilde répertorièrent avec précision les moindres recoins de la Hampe, et une bonne partie de la pointe des Lambeaux. C’est cette zone qui fut d’ailleurs choisie pour y construire en 332M Vifespoir, la cité libre du nord. Au-départ une simple bourgade, cette cité attira rapidement nombre d’exilés, fugitifs et familles déchirées par les guerres au sud. La guilde déplaça rapidement son quartier général au cœur de la cité, en profitant pour lancer de nombreuses expéditions dans la pointe des Lambeaux, toujours changeante.

En 2F, suite à la recrudescence des bandes de pillards dans la Hampe, plusieurs membres de la guilde décidèrent de lancer le recrutement d’une milice destinée à protéger la région et ses habitants.

Cette apogée s’ensuivit hélas d’une chute dramatique en 27M, lorsque survint la perturbation des Lambeaux. En l’espace d’une journée, la guilde perdit sa capitale et pratiquement l’ensemble de ses membres. Le millier d’habitants de Vifespoir disparut sans laisser de traces. Seuls les membres de la guilde en expédition hors de la pointe survécurent. La guilde reprit son ancien quartier général à Mélisma, s’effritant peu à peu. Elle n’est aujourd’hui plus que l’ombre d’elle-même. Bereg de Vifespoir, l’un des explorateurs à l’initiative de la milice créée en 2F, prit la tête de la guilde, tentant tant bien que mal de conserver ce qu’il en restait.

## Mélisma

Adjectif/habitant : mélismasien.ne

Cité florissante située à la confluence du Tremolo et de la Rieuse, Mélisma fait le lien entre les régions centrales, la Hampe et la Pointe des lambeaux. La cité est donc rapidement devenue une plateforme commerciale importante en raison des grandes quantités de marchandises transitant dans un sens comme dans l’autre. Son port est l’un des plus importants du Monde-Croche, avec des quais pouvant accueillir des galions. La ville est défendue par la garde de Mélisma, une force armée composée de volontaires et de mercenaires armés jusqu’aux dents, dont la fidélité est garantie par le salaire gras que leur verse le seigneur de la cité. La loi y est implacable mais répond à une devise bien précise : “Le bronze une fois, l’acier la deuxième”. On dit que toute situation peut être réglée à Mélisma avec une bourse bien remplie. Si le pot-de-vin n’a pas fonctionné, le tranchant des lames prend le relais. Certains considèrent que c’est de la corruption, les Mélismasiens appellent cela de la débrouille.

Politiquement, Mélisma se revendique comme une cité indépendante et ne prend pas parti dans les conflits opposant les autres grandes nations. Elle entretient ainsi des liens commerciaux à la fois avec les Terres d’harmonie et la Conjonction de Rahk, et laisse le libre passage à quiconque souhaite traverser les terres mélismasiennes, tant que ses intentions ne vont pas à l’encontre des intérêts de la cité. Pourtant, nul n’ignore que Mélisma est plus intimement liée aux Terres d’harmonie et au Grand Orchestre. Un contingent de l’armée correctionnelle siège de manière permanente à Mélisma, officiellement pour protéger la hampe des incursions provenant du voile d’éther. Ces soldats occupent une caserne dans le quartier de l’académie, dont ils sortent rarement. De plus, les professeurs enseignant à l’académie sont pour la plupart issus des grandes institutions atamaliennes, en particulier les professeurs de musique et de mélismancie. Ceux-ci sont encadrés de près par une délégation de la Chambre du silence qui siège dans les locaux de l’académie et dispose d’un passe-droit sur l’ensemble du territoire mélismasien. De même, de nombreuses personnes soupçonnent le seigneur de Mélisma d’être placé et remplacé au gré des intérêts des Terres d’harmonie. Cette dernière accusation a été maintes fois démentie par le seigneur actuel, Loudwig le Vingt-huitième, qui mène sous son règne des rapprochements inédits avec la Conjonction de Rahk et récemment les marais Batraak, peut-être justement pour se libérer de ces suspicions.

Mélisma est séparée en cinq quartiers :

* **Le quartier marchand**, cœur historique de la cité. Il abrite le port et ses entrepôts, la place des foires, ainsi que le domaine seigneurial, surplombé par son château. La zone Est du quartier abrite les sept luxueux domaines de la cité, ainsi que les magnifiques jardins de Mélisma.
* **Le quartier de l’académie**, délimité à l’ouest par la rue des tisserands et au nord par la Rieuse. Il abrite les locaux de l’académie de Mélisma et représente le foyer culturel et artistique de la cité. Dans son grand théâtre ont lieu de nombreux spectacles, concerts et concours d’éloquence.
* **Le quartier des artisans**, entre la rue des tisserands à l’est et le pont rouge à l’ouest. C’est là que se sont naturellement réunis les forgerons, tisserands, tanneurs et autres artisans au fil des ans. On peut y faire construire et réparer à peu près tout, à condition d’avoir une bourse bien remplie. C’est également là que se trouve le quartier général de la Guilde des explorateurs.
* **Le quartier Ouest**. C’est le quartier le plus pauvre mais également le plus mal famé de Mélisma, où la pègre locale fait sa loi. Au fil des ans, la construction désorganisée de maisons et baraquements a contribué à créer de nombreuses rues tortueuses et culs-de-sac, une aubaine pour les brigands, marchands illicites ou fuyards. Ce quartier est volontairement délaissé par la garde de la cité, et des dérogations tacites à la loi s’appliquent dans ses frontières.
* **Les faubourgs** (sud-ouest, sud et nord). Ils entourent la ville au niveau de ses trois accès. La population des faubourgs est également plutôt pauvre. Historiquement, les familles ne souhaitant pas se confronter à la violence du quartier Ouest s’y installaient et y menaient une vie plutôt difficile. Cependant, depuis quelques années, les faubourgs deviennent également le séjour de prédilection pour les voyageurs et aventuriers en transit. De nombreuses maisons sont en location à la nuit, permettant un repos au calme hors de la ville lors d’une escale de courte durée.

La vie culturelle de Mélisma est foisonnante. De nombreuses fêtes, défilés et événements divers ont lieu tout au long de l’année, parfois sans occasion particulière. On note cependant quelques événements récurrents :

* **La grande foire de Mélisma** est organisée chaque année début Tercias. Elle attire marchands ou simples curieux de tous les coins du Monde-croche en raison de sa réputation. Pendant une semaine, du Solis au Fadis suivant, l’ensemble du quartier marchand se transforme en gigantesque marché à ciel ouvert la journée : les éleveurs présentent leurs bêtes, les scientifiques exposent leurs dernières inventions, les forgerons leurs meilleurs alliages, les musiciens font résonner chaque coin de rue d’un concert improvisé. Quand vient le soir, de grandes tablées sont installées sur la place des foires et le marché laisse place à une immense beuverie. Pour héberger cette foule de visiteurs, de vastes campements sont dressés autour des faubourgs sur près d’un kilomètre à la ronde. On dit d’ailleurs de la grande foire qu’elle génère à elle seule la moitié des revenus de la cité. Un tel afflux de richesses et de touristes imprudents attire nécessairement les convoitises. Le quartier Ouest est ainsi bouclé pendant toute la semaine, et la garde de la cité est particulièrement renforcée. Une dizaine d’unités lourdement armées patrouillent jour et nuit dans les rues, et des cachots improvisés sont érigés à l’Est de la ville pour y garder temporairement les fauteurs de trouble.
* **La foire de Dominas** est un événement de plus petite envergure, qui dure seulement quatre jours. Elle a généralement lieu entre la quatrième et sixième semaine de Dominas chaque année, et attire surtout des marchands de la Hampe ou des villages environnants. Cette foire reste principalement un événement commercial. Quelques concerts et spectacles de rue sont organisés, mais le froid de Dominas limite généralement l’événement à la journée, les habitants se réfugiant le soir dans la chaleur des auberges.
* **La fête de la décrue** survient chaque année fin Tercias, au moment où le niveau du Trémolo et de la Rieuse sont au plus bas. Les pieds du Pont rouge et du pont (?) aux abords du fleuve sont à sec et de nombreuses petites mares se forment. Des concours de pêche, de natation et différentes prestations artistiques y sont généralement organisés.
* **Les concerts harmoniques saisonniers** surviennent quatre fois par an, le quatrième et dernier midis de chaque saison. Ils sont organisés par les orchestres amateurs de la cité, qui se réunissent sur la place des foires ou dans le Grand théâtre pour construire ensemble un immense spectacle musical et dansant. Chaque concert a pour thème la saison écoulée et incorpore généralement des éléments d’actualité récente, des anecdotes ou des petits satires.

## La Hampe

La hampe est une zone de peuplement relativement récente dans l’histoire du Monde-croche, les premiers colons s’y étant installés seulement à partir de 101M, date à laquelle l’explorateur Hagol Canolann franchit la Ceinture nord pour la première fois.

## Alliance du Triolet

L’Alliance du Triolet et l’union des peuples vivant sur les îles Triolet. L’Alliance est dirigée par trois duchesses et ducs à la tête de Burconi, Paventa et Matet, qui se réunissent chaque semaine pour orchestrer les décisions des îles.

## Partisans du Gecko

Le Gecko était un Batraak qui prit le contrôle des Terres d’harmonie en 394M/0F à la suite de la deuxième invasion rahkienne et de l’échec du Conseil à la contenir. Son assassinat en 7F mit fin à son règne de débauche. Aujourd’hui, nombre de ses partisans vivent cachés et mènent encore en secret des projets contre les Terres d’Harmonie. Le Gecko est même devenu aux yeux de certains un symbole de liberté, mettant à bas le régime impérialiste des Terres d’Harmonie.

## Batraak

Les marais Batraak sont coincés entre la forêt fangeuse, la Grande mer et le territoire Ulanis. Ces terres inhospitalières sont réputées pour leur aspect labyrinthique, où résident de nombreuses créatures étranges. Ces marais sont le domaine des Batraaks, des créatures humanoïdes à l’apparence batracienne.

# Géographie

# 

# Régions centrales

## Iles triolet

Ces trois îles, les seules de la Grande mer découvertes jusqu’ici, semblent s’être détachées de la terre à la suite d’un choc, sans qu’il ait vraiment été possible de dater cet événement.

### **Burconi**

Burconi est le fer de lance de la puissance des Iles Triolet. C’est sur ses quais que sont construits les plus fins navires du Monde-croche. Les artisans de Burconi sont réputés pour leur qualité d’armateurs exceptionnels, ainsi que leur capacité à transformer un simple tronc d’arbre en buffet luxueux.

### **Paventa**

Cœur des Iles Triolet, Paventa est une cité portuaire florissante. C’est de là que partent les navires à destination de Port-Atamalis, Mélisma ou la Nouvelle-Dogov, chargés de poisson séché, de pièces de menuiserie ou de joailleries. C’est également dans les orfèvreries de Paventa que sont conçus les bijoux les plus fameux du Monde-croche.

### **Matet**

Troisième port des îles Triolet, Matet paraît bien moins rutilant que ses deux comparses, c’est pourtant un atout stratégique de l’archipel. Il est en effet la principale source d’approvisionnement en poissons des îles. Son orientation plein ouest permet une échappée rapide par la mer en cas d’attaque, et ses marins et marines entraînés depuis l’enfance forment des équipages redoutables sur n’importe quel navire.

## 

## Canyon de Blasmerah

## 

## Collines chantantes

## Territoire Ulanis

## Causse argenté

Le causse argenté est la région la plus sauvage des Terres d’harmonie. La tribbu d

## Quatre cimes

Ainsi sont nommés les quatre pics isolés au nord du causse argenté.

## Marécage de l’Ancien

## Marais Batraak

## Ventre de Rahk

**Désert des cuivres**

## Sanctuaire des Ecorceux

## Bois sifflants

**Dents de l’Ogal**

# Hampe

## 

## Steppes mortes

Plaine du frivolas

# Pointe des lambeaux

Ces terres constituent l’extrémité nord-est du Monde-croche. Cette région a été la plus violemment secouée par la série de chocs survenue il y a 8 ans, surnommée perturbation des lambeaux. De nombreuses anomalies météorologiques y ont encore lieu, et la zone s’est vue remplie d’espèces inconnues: animales, végétales, et plus inquiétant encore, humanoïdes. Cet endroit attire par conséquent les aventuriers et chercheurs de trésor, et de nombreux relais temporaires ont vu le jour aux abords de la pointe.

# Fleuves et cours d’eau

## Trémolo

## Rieuse

## Grande Mer

## Ecorceuse

## Dièse

## Bémol

## Lac gris

## 

# Villes et villages

## Atamalis

## Port-Alexander

La ville portuaire de Port-Alexander est sous la juridiction du Conseil des Terres d’harmonie. Son représentant local est un bailli nommé pour une durée de 8 ans, également selon un système de rotation des clans. Port-Alexander est défendue par une milice composée d’une troupe centaine de soldats, et renforcée à l’occasion par des volontaires.

## Bourg-Cerise

## 

## Perche-brumes

## Lanchelles

Lanchelles est un village de taille moyenne, situé au cœur des Collines chantantes. On le surnomme “Croisée des chemins”, car c’est de sa place centrale que partent les trois routes convergeant vers l’ensemble des Terres d’Harmonie, respectivement : à l’Est, vers Courtebruine et Atamalis, au Sud, vers le Territoire Ulanis, et à l’Ouest, vers le Canyon de Blasmerah, le Causse argenté et les Quatre Cimes. Cette situation géographique fait de Lanchelles un carrefour commercial important, mais également un relais idéal pour les nombreux voyageurs et aventuriers transitant dans les Terres d’Harmonie.

Deux cents habitants se partagent la trentaine de maisons qui composent le village, vivant paisiblement au rythme des saisons. À ces maisons s’ajoutent deux auberges, trois fermes, et une forge.

La relative proximité de Lanchelles avec la capitale des Terres d’Harmonie, couplée à l’importance de sa situation, en fait un village assez bien protégé. En temps de paix, une vingtaine de soldats de métier assurent la sécurité du village, auxquels s’ajoutent au besoin des membres de la Milice libre.

## Courtebruine

## 

## Mâ-iy-tina

En Ulanis, Mer-du-matin

## Mâ-iy-lön

En Ulanis, Mer-du-soir

## Cyost-äl-mâ

En Ulanis, Ame de la mer

## Eridanes

## Tarann

## Blasmerah

## 

## Oléakrun

Oléakrun est une immense cité, rivalisant de taille avec Atamalis. Ses origines remonteraient à l’époque de la Première Civilisation, lorsque certaines tribus nomades de l’Est découvrirent une vaste colline au milieu du Désert des cuivres. Relativement à l’abri des tempêtes et facile à défendre, cette position devint en quelques années un point de ralliement de la plupart des tribus. Les tentes de certains nomades se transformèrent peu à peu en cabanes, puis en constructions en dur. Au fil des ans, de plus en plus de tribus nomades s’installèrent sur la colline qui devint Oléakrun, l’oasis dans un des dialectes anciens des tribus nomades.

Aujourd’hui, Oléakrun est une cité labyrinthique, construite autant horizontalement que verticalement. Ses rues tortueuses contrastent avec les larges avenues d’Atamalis, si bien qu’un nouvel arrivant dans la ville aura tout intérêt à faire appel à l’un des nombreux guides présents dans chacun des quartiers s’il veut éviter de se perdre. C’est une cité cosmopolite, où artisans, commerçants et voyous cohabitent dans une cacophonie totale. La renommée d’Oléakrun vient surtout de ses gangs, à la fois craints et respectés dans l’ensemble du Monde-Croche. Les quartiers-bas de la cité sont en effet réputés pour être de véritables coupe-gorges pour l’imprudent qui ose s’y aventurer.

Oléakrun est surtout le berceau de la Conjonction de Rahk, créée à la suite du tristement célèbre massacre qui eut lieu en 253M sous l’impulsion du Grand Orchestre. Mieux vaut d’ailleurs ne pas clamer qu’on est un citoyen des Terres d’Harmonie lorsqu’on est de passage dans la cité, au risque de recevoir un carreau d’arbalète au creux de la gorge. La cité entretient toujours des relations commerciales relativement cordiales avec les îles Triolet, les marais Batraak et Mélisma, même si les relations avec la cité fluviale restent fragiles en raison de la proximité politique de cette dernière avec les Terres d’Harmonie. Le blocus du fleuve Trémolo instauré en 406M depuis Perche-Brumes oblige en outre les marchandises à transiter par voie terrestre entre Ogal-Ruk et Fahkar, ce qui ralentit considérablement le transit entre Mélisma et la Grande Mer.

## Khivar

Située au nord du désert des cuivres, Khivar est surnommée le grenier de Rahk. C’est en effet de là que provient l’entièreté des ressources agricoles non importées qui nourrissent les habitants de la Conjonction. A l’origine un petit village de bûcherons situé au cœur des Bois sifflants, Khivar faillit disparaître à la suite de l’incendie survenu en 223M qui rasa presque entièrement la ville ainsi qu’une grande partie de la forêt. La ville survécut de justesse, pour être presque immédiatement attaquée par les Écorceux des Bois sifflants lors de la guerre des cendres. Les terres ravagées par les flammes se révélèrent finalement extrêmement fertiles quelques années plus tard, et les habitants de Khivar se tournèrent naturellement vers l’agriculture. Il y a fort à parier que l’influence d’Oléakrun, percevant une menace grandissante du côté des Terres d’harmonie, est également à l’origine de cette reconversion.

Aujourd’hui, Khivar est une ville fortifiée de taille moyenne, située au cœur d’un immense anneau de cultures s’étendant sur des kilomètres jusqu’aux bordures des Bois sifflants.

## Sifflebois

## Forteresse de Varakun

## Kravis

## 

## Mélisma

## Burconi

Burconi est le fer de lance de la puissance des Iles Triolet. C’est sur ses quais que sont construits les plus fins navires du Monde-croche. Les artisans de Burconi sont réputés pour leur qualité d’armateurs exceptionnels, ainsi que leur capacité à transformer un simple tronc d’arbre en buffet luxueux.

## Paventa

Cœur des Iles Triolet, Paventa est une cité portuaire florissante. C’est de là que partent les navires à destination de Port-Atamalis, Mélisma ou la Nouvelle-Dogov, chargés de poisson séché, de pièces de menuiserie ou de joailleries. C’est également dans les orfèvreries de Paventa que sont conçus les bijoux les plus fameux du Monde-croche.

## Matet

Troisième port des îles Triolet, Matet paraît bien moins rutilant que ses deux comparses, c’est pourtant un atout stratégique de l’archipel. Il est en effet la principale source d’approvisionnement en poissons des îles. Son orientation plein ouest permet une échappée rapide par la mer en cas d’attaque, et ses marins et marines entraînés depuis l’enfance forment des équipages redoutables sur n’importe quel navire.

## 

## Nouvelle-Dogov

## 

## Poudrelac

## Lilyas

## Valpentu

## Onith

## Lamentations

## Fort-crevasse

## Bourg-granit

## Eau-de-reflet

**Chee**

**Salou**

**Trap**

**Pa**

**Pantepi**

**Pabr**

**Boîte**

**Port-boîte**

**Kravis**

**Burconi**

**Natral**

**Natroli**

**Vespa**

**Espon**

**Ria**

**Piria**

**Nomeh**