December Worldbuilding

Par Bwuljqh, Schlag, Mockie et Ranky.

Table des matières

ec	cember Worldbuilding	1
I	Day 1 - Origin: Météorite, Cratère, Matériel, Métallurgie, Exploitation	
	minière profonde, Centre, Maladie, Hiérarchie (Bwuljqh)	1
I	Day 2 - Weekends: neuf, repos, travail, Soloxille, important, ouverture,	
	voisin \cdot e \cdot s, repas, calme, social (Schlag)	2
	Annexe	2
I	Day 3 - Technology: Vapeur, combustible, castes, machines communes,	
	avancée, Boucliers, Electricité, Centrale, motos, vaisseaux atmo-	
	sphériques (Mockie)	3
1	Day 4 - Heirloom: troglodytes, éboulements, archéologie, voisins	
	belliqueux, ascension, gardes d'honneur, maîtrise des tempéra-	
	tures, commerce précieux, mur, réfugiés (Ranky)	4
	Day 5 - Emblem:	4
I	Day 6 - God : tutélaire, polythéiste, acceptance, respect, cosmopolite,	
	monothéiste, végétarien \cdot ne, réfugié \cdot e \cdot s, nouvelles, croyances	
	(Schlag)	5
	Loniave	5
	Kalixo	6
I	Day 8 - Secrets: sabotages miniers, malédiction, scission violence diplo-	
	matie, corruption, pauvreté, décrédibilisation populaire (Bwuljqh)	6
1	Day 10 - Ceremony: Ostax, professionel, collègues, outil, militaire,	
	formel, naissance, rites, divinité, saumure (Schlag)	6
1	Day 14 - Monument : Laxolle, statue, aigle, métaux, anatomie, excep-	_
	tionnelle, vieillit, patine, rare, archives (Schlag)	7
1	Day 15 - Legend: Mollagne, Fanax, Billon, Enasta, Rallaxio, moteur,	0
	innovant, antique, dirigeable, perpétuel (Schlag)	8

Day 1 - Origin: Météorite, Cratère, Matériel, Métallurgie, Exploitation minière profonde, Centre, Maladie, Hiérarchie (Bwuljqh)

Il y a de ça des milliers d'années, une météorite s'écrasa dans la région, créant ainsi un cratère gigantesque et dévastant la vie à proximité. Ce ne fut que bien plus tard que des courageu \cdot x \cdot se se mirent à explorer cette cavité. Ils découvrirent un matériau versatile et extrêmement précieux qui allait changer à jamais la métallurgie. Les premiers colons arrivèrent mais on se rendit compte très vite qu'une exposition prolongée à la source du métal était nocive pour tous êtres vivants, créant de fait une hiérarchie géographique: les exploitants riches sur les bords du cratère et les exploités dans le centre. L'expansion de la ville

aurait dû s'arrêter à l'épuisement des ressources mais cette dernière s'enfonce loin dans la terre, le minage a peu continué. Il aura suffi de quelque siècle pour que nombre de villages et villes fleurissent, souhaitant profiter de l'activité minière et métallurgie prospère du creux arbore ainsi la capitale du pays.

Day 2 - Weekends: neuf, repos, travail, Soloxille, important, ouverture, voisin · e · s, repas, calme, social (Schlag)

Dans la société Attalaxiane, les semaines durent neuf jours. Les deux premiers jours de la semaine sont consacrés au travail. Le troisième est généralement travaillé qu'en demi-journée. Viennent ensuite deux jours de labeur, puis un jour de pause, pour le repos. Les deux jours suivants sont là encore des journées travaillées, bien que le dernier ne le soit pas toujours entièrement.

Le dernier jour de la semaine, nommé Soloxille, est consacré au repos, ainsi qu'aux activités sociales. Il est coutume, suivant les semaines, ou bien d'inviter des habitant \cdot e \cdot s d'un village voisin à venir manger chez soi en milieu de journée, ou bien d'être invité dans un village voisin. Il est rare que des personnes n'y prennent pas part. Il y a quelques exceptions professionelles ou pour les personnes ayant des problèmes de santé, mais il est très mal vu lors de Soloxille de ne pas passer du temps avec des personnes étrangères à son village. Même dans les coins les plus reculés, dans des conditions climatiques extrèmes, les Attalaxian \cdot e \cdot s cherchent à manger avec leurs voisin \cdot e \cdot s. Tout le monde échange avec des voisin \cdot e \cdot s lors de Soloxille, du plus humble citoyen au plus puissant. Cependant, il n'y a pas forcément de mixité dans les classes sociales. Par exemple les plus riches auront tendance à s'inviter entre elleux. Cette tradition a permis d'avoir un échange plus facile, et une société plus ouverte. C'est un des facteurs faisant qu'Attalaxia est un pays calme, dans lequel les troubles civils sont rares.

Concernant les autres jours de la semaine, il y a moins d'obligation sociale à les respecter. C'est d'autant plus vrai dans les professions dépendant de conditions particulières, comme l'agriculture, qui n'hésitent pas à faucher au sixième jour s'il le faut. Cependant, la plupart des Attalaxian · e · s s'arrangent pour avoir au moins une autre journée de repos dans la semaine que Soloxille. Certains travaux d'intérêts généraux, ou encore les activités en cas de catastrophe (guerre, incendie...) viennent bouleverser la semaine de certaines personnes. Cependant, même au plus fort de la tourmente, Soloxille reste un moment plus calme et convivial. On a par exemple vu lors de certaines famines des personnes marcher des dizaines de kilomètres pour partager un bout de racine dans le village voisin.

Annexe

Organisation d'une semaine typique :

- 1. Premier jour de travail de la semaine
- 2. Jour travaillé
- 3. Seulement une demi-journée est travaillée

- 4. Jour travaillé
- 5. Jour travaillé
- 6. Jour de repos
- 7. Jour travaillé
- 8. Jour travaillé (parfois qu'une demi-journée)
- 9. Soloxille, jour de repos et d'échanges intercommunaux

Day 3 - Technology: Vapeur, combustible, castes, machines communes, avancée, Boucliers, Electricité, Centrale, motos, vaisseaux atmosphériques (Mockie)

castes -> Savoir qui possède la technologie

Day 4 - Heirloom: troglodytes, éboulements, archéologie, voisins belliqueux, ascension, gardes d'honneur, maîtrise des températures, commerce précieux, mur, réfugiés (Ranky)

Day 5 - Emblem:



(Bwuljqh)

- 1. Royauté
- 2. Peuple
- 3. Transport
- 4. Société minière
- 5. Canari -> Famille de royaux destitué?
- 6. Société minière
- 7. Transport

8. Énergie

Day 6 - God : tutélaire, polythéiste, acceptance, respect, cosmopolite, monothéiste, végétarien · ne, réfugié · e · s, nouvelles, croyances (Schlag)

La religion est un vaste sujet dans la société Attalaxiane. Il existe une variété de cultes. Historiquement, l'ensemble de peuples qui habitait cette zone géographique suivait deux types de croyances : ou bien monothéistes, ou bien polythéistes. Deux religions monothéistes différaient, mais avaient des racines communes, de même que les religions polythéistes partageaint beaucoup d'aspect, s'empruntant des divinités à l'occasion. L'une de ces religions polythéistes, celle de la cité-état de Kalave est devenue prépondérante lors des conquètes successives de cette cité, qui a aboutit à la fondation d'Attalaxia. Cependant, les dirigeant \cdot e \cdot s d'Attalaxia ont toujours refusé \cdot e \cdot s d'avoir une religion d'état, ou de bannir des religions (sauf rares exceptions). De plus, les différentes vagues de réfugié \cdot e \cdot s provenant de pays voisins ont aussi importé de nouvelles religions.

La plupart des Attalaxian \cdot e \cdot s se sentent lié \cdot e \cdot s à une religion, mais généralement sans animosité envers les autres, considérant que leur affinité primaire à une religion n'a pas de raison de rentrer en conflit avec les autres. Les historien \cdot ne \cdot s pensent que cela est dû à la longue cohabitation entre ces religions, ainsi que des traditions d'ouverture comme Soloxille. En effet, dans les religions polythéistes, il y a toujours une croyance qui dit qu'un être humain est lié à une divinité du panthéon. De fait, quelqu'un qui croit en une autre religion et quelqu'un qui a les mêmes croyances religieuses mais est lié à une autre divinité sont relativement similaires. Du point de vue d'un \cdot e monothéiste, il y a dans toutes ces religions un accent mis sur l'écoute et le respect de l'autre, que ce soit envers les autres humain \cdot e \cdot s ou même les autres espèces vivantes. La croyance envers une autre divinité est alors un autre point de vue sur le monde, et pas une erreur.

Les seules tensions occasionnelles concernent les religions introduites plus récemment. Là encore, il n'y a généralement pas d'animosité par défaut, mais les concepts parfois très différents de ceux traditionnellement enseignés en Attalaxia créent parfois des tensions.

Loniave

La Loniave est une religion qui vient originellement de la ville de Kalave. Les divinités sont liées à des aspects de la vie, que ce soit des aspects métaphysiques comme le Temps ou la Mort, des aspects pratique, comme la Roue, la Forge, ou des aspects liés au monde, comme la Montagne, l'Eboulement... Chaque pratiquant · e est lié · e à une divinité. A sa naissance, ses parents choisissent une divinité tutélaire, en se basant plus ou moins sur des règles qui sont une spécificité de la religion loniave. Par exemple, un enfant né d'un parent associé à l'Or et d'un parent associé à la Mine devrait être associé à la Chance. Cependant, ces règles sont pleines d'exceptions et les prètres les discutent sans cesse. Dans

les fait, elles sont parfois ignorées. Au cours de sa vie, un individu peut changer de divinité tutélaire. Ce peut être dû à des événements marquants dans sa vie, comme par exemple après un effondrement de galerie de mine qui tue la plupart de ses proches, qui fait que l'individu décide de s'affilier à la Solidité. Ce peut aussi être dû à des changements de trajectoire de vie volontaires, comme un changement de métier, qui fait prendre une nouvelle divinité tutélaire.

Kalixo

La Kalixo est une religion monothéiste. Elle prèche le respect de la vie, et les fidèles sont exclusivement végétarien · ne · s.

Certain · e · s vivent en ermite dans des communautés plus ou moins fermées. Dans ce cas-là, iels évitent tout contact avec l'extérieur, mais ont un devoir d'hospitalité supérieur qui les amènent souvent à porter secours aux autres. Certain · e · s prennent part à des véritables escouades qui sillonent le pays à la recherche de personnes ayant besoin de leur aide. Les autres vivent en petites communauté dans des lieux souvent dangereux, dans de hautes vallées de montagnes ou dans de vieilles mines labyrinthiques.

Day 8 - Secrets: sabotages miniers, malédiction, scission violence diplomatie, corruption, pauvreté, décrédibilisation populaire (Bwuljqh)

Sociétés secrètes qui s'est formé au fil des années et qui tentent de saboter l'exploitation minière. Ils croient que les mineurs creusent dans le crâne d'une créature ancestrale qui se défend en lançant sur eux une malédiction. Scission dans le groupe, certains s'en fichent de la vie des travailleurs, les autres souhaitent conserver la vie de tous. -> Souhaitent faire arrêter toute l'exploitation.

Les personnes profitant du système hiérarchique souhaitent le laisser en place. Cela passe par des redirections de ressources par corruption pour laisser les gens dans la pauvreté et les faire travailler plus pour ne serait-ce que survivre. Ils cherchent actuellement à alimenter la violence dans la classe ouvrière pour les discréditer aux yeux du reste du peuple et leur donner le blâme.

Day 10 - Ceremony : Ostax, professionel, collègues, outil, militaire, formel, naissance, rites, divinité, saumure (Schlag)

Au cours de leur vie, les Attalaxian \cdot e \cdot s vivent plusieurs cérémonies. Elles dépendent évidemment de leurs parcours de vie, mais certaines reviennent assez souvent. Les cérémonies religieuses varient selon les religions et les pratiques, et ne seront pas couvertes par ce chapitre. D'autres cérémonies sont plus courantes, comme l'entrée dans une profession.

Selon la profession, celle-ci varie, mais il y a toujours une base commune. Une fois

intégré, l'Attalaxian · e sera un · e Ostax, une reconnaissance de son statut. En effet, l'Attalaxian · e qui intègre sa profession a déjà de l'expérience, et lorsqu'iel devient Ostax, iel est pleinement apte à exercer ses fonctions. Son expérience peut être l'accomplissement d'un fait remarquable, comme pour un · e mineur de découvrir un filon important avant d'être officiellement mineur. Cependant, une telle prouesse n'est pas nécessaire. Etre apprenti depuis quelques mois ou quelques années est amplement suffisant. Certain \cdot e \cdot s dénigrent même celleux qui sont devenu · e · s Ostax après l'accomplissement d'un haut-fait, prétextant que ces Ostax ont juste eu de la chance, et que cela ne reflète pas leurs réels compétences. La cérémonie pour les Ostax est souvent assez simple. L'Ostax en devenir se voit remettre un outil lié à sa profession, par læ doyen · ne local · e de la profession. A ses côtés se trouvent saon tuteurice, ainsi que des collègues. Après cela, tout ce monde mange ensemble et raconte des anecdotes professionelles, que ce soit la fois ou la pilote a confondu un lac avec la piste d'atterrissage en plein brouillard, ou lorsque le silo à grains à craqué en pleine nuit et que le champ en contrebas a donné une moisson très fertile l'année suivante.

L'intégration d'un nouveau rang militaire est aussi l'occasion d'une cérémonie. Il s'agit plus souvent de cérémonies communes, avec plusieurs promotions ou intégrations communes. Selon la branche militaire et le rang, la cérémonie est différente. Pour les rangs les plus élevés, elle peut avoir un impact plus profond que simplement au niveau militaire. Contrairement aux cérémonies pour les Ostax, les cérémonies militaires sont plus strictes au niveau de leur code. Le public est généralement assis dans un amphithéatre, en uniforme ou beaux habits, et de la musique militaire est jouée au début et à la fin de la cérémonie, lors de l'entrée et de la sortie des officièrs décorateurices et des décoré \cdot e \cdot s.

Peu après la naissance d'un \cdot e nouvel \cdot le Attalaxian \cdot e, sa famille proche, et d'éventuels voisin \cdot e \cdot s ou ami \cdot e \cdot s, ainsi que souvent un \cdot e prêtre se rassemblent afin de baptiser le nouveau né. Cette cérémonie diffère selon les religions. Dans le cas des polythéistes, suivant les rites en vigueur, ce sera le moment où les parents ou læ prêtre choisissent la divinité tutélaire de l'enfant. Dans les religions monothéistes traditionnelles, il n'y a pas de choix à effectuer. Cependant certaines pratiques religieuses sont aussi respectées, comme verser un peu d'eau salée sur le front de l'enfant.

Day 14 - Monument : Laxolle, statue, aigle, métaux, anatomie, exceptionnelle, vieillit, patine, rare, archives (Schlag)

Dans la petite ville de Laxolle se trouve une statue particulière. Il s'agit d'une statue de bronze d'un aigle des rochers, de trois mètres de haut. Elle est finement ouvragée, et on peut voir que les artistes qui l'ont façonnée ont pris soin d'inclure de multiples métaux, afin de varier les couleurs. Les ailes à moitié repliées sont magnifiques. Chaque plume est représentée individuellement, et on voit que les artistes se font fait aidé d'ornithologue, car selon les fonctions de ces plumes,

ce sont différents métaux qui sont utilisés. Cependant, cette statue vieillit. Beaucoup ne remarquent pas toute la finesse de l'œuvre, car une patine d'oxyde commence à ronger lentement le métal. Il s'agit manifestement d'un travail exceptionnel, mais on ne trouve que très peu de traces de cette construction dans les archives. Tout juste figure une date approximative, il y a environ deux cent ans, la mention d'une fête ayant pris place devant l'oiseau, et une note de frais pour son entretien de temps en temps.

Day 15 - Legend: Mollagne, Fanax, Billon, Enasta, Rallaxio, moteur, innovant, antique, dirigeable, perpétuel (Schlag)

Il y a très longtemps, un · e obscur · e scientifique, dont le nom s'est perdu depuis, mit au point les plans d'un moteur à mouvement perpétuel. Le concept, fantasmé depuis longtemps, mais prouvé comme étant impossible, ne fut jamais mis en application. Quelques générations plus tard, un petit groupe d'ingénieur · e · s tomba cependant sur ces plans. Iels cherchaient dans les archives de la documentation sur les moteurs. Lorsqu'iels tombèrent sur cette innovation, leur curiosité se manifesta. Fanax, assez terre à terre, se désintéressa presque immédiatement après avoir fini de dépoussiéssierer les parchemins, et continua à chercher d'autres plans. Tout comme les scientifiques du passé, il ne pensa qu'un tel moteur soit faisable. Mollagne, elle, voyait dans ces plans une possibilité inespérée dont elle n'avait jusqu'alors que rêvé. Enasta partageait l'avis de son amie, et elle se mit à réfléchir à la construction de l'engin avec elle. Cependant, Mollagne et Enasta réalisèrent vite qu'il leur faudrait plus de matériel et de matériaux qu'elles n'avaient, et surtout, il leur faudrait un endroit où construire la machine.

Ce fut Billon, l'explorateur du groupe, qui trouva l'endroit idéal. Il s'agissait d'un vieux village abandonné dans les montagnes. Rallaxio, qui venait de la grande ville minière de Loraxilla, se chargea de mettre en route des machines de forages, et aidé de Billon et Fanax, ils mirent en place une chaîne de raffinement de métaux. Ceci permit à Mollagne et Enasta de finir la première étape du moteur : le générateur lui-même.

En effet, ce moteur était construit en trois parties : un générateur, une chambre de stabilisation, et une chambre de contrôle. On aurait pu se dire qu'il aurait suffit de construire ces trois pièces individuellement, et les assembler pour que tout fonctionne. Cependant, il n'était guère possible de les tester individuellemnt. Il fallait donc tout assembler avant d'être sûr que le tout serait fonctionnel.

Mollagne se mit donc à travailler sur la chambre de stabilisation, pendant qu'Enasta travaillait sur la chambre de contrôle. Assez vite, il fut possible de faire quelques tests. S'ils s'avéraient concluant sur le principe, ils mirent en valeur de nombreux défauts à corriger avant de pouvoir réellement utiliser un tel moteur. Cependant, Mollagne et Enasta étaient extenuées après tout leur travail. Elles allèrent se coucher peu de temps après la fin des tests, en pensant reprendre le travail quelques jours plus tard.

Ce fut à ce moment que Fanax se dit que finalement, ce moteur était peut-être intéressant. Il se mit donc à inspecter la chose, cherchant à comprendre pourquoi il n'obtenait aucun flux. Après beaucoup de temps, il avait réparé le générateur, légèrement modifié la chambre de stabilisation et amélioré la chambre de contrôle. Il restait encore beaucoup à faire, mais lui aussi était fatigué, et il passa la main à Mollagne. Cette dernière apporta les dernières finitions, principalement à la chambre de contrôle, et put constater que le moteur fonctionnait.

C'était un grand moment d'allégresse que tous partagèrent. La petite équipe avait réussi quelque chose d'extraordinaire, qui leur permettrait de maintenir un aéronef en vol pour une durée indéfini. Il ne restait plus qu'à construire l'aéronef lui-même, mais pour Billon et Rallaxio, la construction fut relativement facile.

Et c'est ainsi que Mollagne, Enasta, Fanax, Billon et Rallaxio s'élancèrent vers les cieux. On n'entendit plus jamais parler d'elleux, mais depuis, certaines personnes disent avoir aperçu un aéronef voler très haut dans le ciel sans s'arrêter.