

Syfaria est un jeu de rôle : prenez le temps d'appréhender son environnement et son contexte aux mille possibles,
pour pleinement partager votre imaginaire et en savourer toutes les facettes.
(il est essentiel de lire a minima cette page, ainsi que le [Résumé du Background](#) pour commencer à jouer)



Préambule

Les textes dans la partie "*Univers*" du menu de gauche constituent la base du "Background" de SYFARIA.

Certaines choses sont essentielles à la compréhension de votre environnement.

La [Géographie](#) très particulière du Monde de Syfaria, ainsi que le contexte de [La Mort](#) de votre personnage sont deux points qu'il vous sera fort utile d'appréhender avant de commencer à jouer.

Le Background s'étoffera au fur et à mesure de l'avancée dans le temps, et vous découvrirez ainsi peu à peu l'univers parfois complexe de Syfaria.

Chaque quête, chaque scénario organisé par les Meneurs de Jeu vous permettra de compléter vos connaissances et d'avancer dans la compréhension du mystère qui entoure votre existence...

Bon courage, héros de Syfaria !

Votre personnage

Comme introduction à votre personnage, vous devez **impérativement** lire [Au commencement...](#), [Eveil](#) et [Reveil](#).

Vous allez donc jouer un **Lanyshsta**.

Vous êtes au départ un Krolanne comme un autre, avec son vécu, ses ambitions et ses soucis.
Mais votre rêve vous a transformé !

En tant que Lanyshsta, vous allez appartenir à une communauté fermée, de gens craints et pourchassés.
Vous allez devoir survivre, enquêter sur votre transformation.
Vous allez découvrir que le monde est bien plus complexe que vous ne l'imaginiez.

Vous allez être au centre de la révolution d'un monde à l'agonie !

Les ères en Syfaria

Le jeu Syfaria suit une évolution au cours du Temps.

Sous cette forme, Syfaria peut être comparé à une **campagne de Jeu de rôle sur Table**, découpée en plusieurs ères.

L'ère vécue par les Personnages est celle de *la Voix des Cendres*, les précédentes faisant partie du Background.

L'ère actuelle fut préc édée de plusieurs ères décrites dans le résumé du background

Les Actes des joueurs, leurs décisions, leurs Rôleplays, influent sur l'évolution du jeu !

Au delà d'une trame bâtie par les Meneurs de Jeu, au delà de la *nécessaire cohérence du Monde*, chaque fois que votre personnage agira ou tentera quelque chose, cela pourra orienter la suite des événements.

Syfaria est un jeu de rôle basé sur les principes des jeux de rôle papier, ce qui en garantit la cohésion et la souplesse, afin de préserver le plaisir des joueurs, qui sont ainsi de véritables acteurs de leur existence en Syfaria, et non de simples spectateurs impuissants.

(bien entendu, tout cela dans le respect du rôle essentiel des Meneurs de Jeu, comme le définit la Charte du Joueur...)

Races de Syfaria

Sur Syfaria vivent depuis plus des éons les Krolannes, race "humaine" très proche de nous en terme de physiologie.

Cette race a survécu, *et a progressé*, dans un environnement hostile et radical.

Vous commencez le jeu en tant que Krolanne.

(mais votre évolution en tant que Lanyshita vous en différenciera plus ou moins rapidement et violemment...)

L'autre race, plus ancienne que les Krolannes, est inaccessible aux joueurs.

Ses membres se nomment les Dath'ogals.



Les Sharss



Trois Sharss sont accessibles aux joueurs :

Kil'dé
Kil'sin
Kil'dara

Appartenir à un Kil (singulier de Sharss en langue Dath'ogal) est obligatoire en Syfaria, car les Krolannes sont tous regroupés sous ces structures, ***leur survie en dépendant***.

(ceux qui se rebellent trop ouvertement se retrouvent parfois exclus des Quartiers, et sont alors bannis, pourchassés tels des Hybrides de Malhaut...)

Basées sur des pratiques de vie autant que sur des attitudes philosophiques, les Sharss sont néanmoins composées d'êtres disparates dont les pensées sont libres même si elles se rattachent au courant global.



Évolution, Révolution...

Un monde divisé mais résolument tourné vers le progrès, dont l'origine attise toutes les spéculations.
Une cité créée au fil des siècles, sur les ruines d'une civilisation dévastée par un cataclysme originel
nommé **l'Alphlënn**.

Une société où la vie est souvent dure, l'incertitude constante, et le danger à tous les coins de rue.
Un monde où tout est en devenir permanent.

Syfaria, (R)évolution...

Ce monde connu quatre Ères.

L'Ère pré-Alphlënn

Syfaria est le nom que donnèrent à ce monde *les Dath'ogals*, son peuple originel.

Les Dath'ogals sont une race humanoïde, aux allures de loups.

Ils semblent aujourd'hui dénués d'intelligence fonctionnelle, et vivent en petites communautés nomades et fermées.

Ils sont pour la plupart crasseux, sans instruction, réfractaires à toute forme de progrès.

Ils n'ont pas de culture écrite, juste une propagation orale de légendes et de mythes, entretenues par leur Shamans, seuls véritables dignitaires parmi eux...

Leurs légendes content un monde verdoyant et joyeux, emplies de créatures fantastiques et amicales. Leur ancienne civilisation avait conquis la plupart des terres habitables, sur l'ensemble du continent. Peuple florissant et paisible, maîtres de leur monde, ils ne pouvaient se douter que leur âge d'or allait brutalement se terminer.

Selon leurs contes, ils étaient prêt à explorer le reste de la planète, leurs navires affrétés partant à la conquête pacifiste des terres qu'ils pensaient... inoccupées.

Ce sont leurs seules traces, toujours orales, d'un passé avant l'Alphlënn...

Restent aussi les ruines gigantesques et magnifiques - *parmi lesquelles* [*Les Portes*](#) - dont ils prétendent être les bâtisseurs.

Mais rien ne prouve réellement qu'elles soient de leur fait...

Ce qui est certain, c'est qu'ils survécurent à **l'Alphlënn**, battirent leurs premiers villages éphémères et s'adaptèrent au bouleversement de la pénurie d'eau potable.

Mais ils ne surent que difficilement s'adapter à la prolifique ascension des **Krolannes**, l'autre race présente sur ce monde...



L'Ère de l'Alphlënn...

Seules les légendes des Dath'ogals peuvent permettre d'envisager comment s'est déroulée cette ère. Et elles sont loin d'être acceptées par tous...

Selon eux, alors que leurs navires arrivaient en vue d'un autre continent et étaient toujours en mer, ils constatèrent avec stupéfaction qu'aucune végétation n'était visible et qu'une matière noire recouvrait le sol...

Après plusieurs jours, rien ne bougeant sur cette terre qui semblait stérile, ils décidèrent d'envoyer une expédition.

Dès qu'ils accostèrent, la matière noire se mit en mouvement, comme si elle était douée de vie. En quelques minutes, elle engloutit l'expédition et commença de se déverser en mer, comme si... comme si elle cherchait avidement à attaquer les navires restés au large.

Les Dath'ogals content que leurs ancêtres firent rapidement demi-tour, et leur erreur fut sans doute de tenter de rallier leur continent.

La matière noire les suivit. Rattrapa et dévora les navires un à un. Mais pour leur malheur, un navire réussit à rejoindre sa terre natale.

Les contes divergent à partir de ce point, évoquant diverses versions du cataclysme qui s'ensuivit...

La matière noire se déversa sur leur civilisation, détruisant tout ou presque, faisant s'affaler des pans entiers de roches et dessinant ainsi le profil si haché du continent.

Ce ne fut pas une guerre, bien que certains shamans narrent d'épiques combats – *peu vraisemblables* – contre des créatures issues de la matière noire.

Ce qui est certain, et ce qu'attestent les ruines impressionnantes, c'est qu'une société entière fut éradiquée en très peu de temps.

Ce qui est certain, c'est que la matière noire existe.

Car aujourd'hui encore, les océans en sont recouverts.

Noire et poisseuse, épaisse de plusieurs centimètres, elle est visible à l'infini depuis n'importe quelle côte...



Cette substance n'est pas aujourd'hui dangereuse en tant que telle.
Elle n'est pas corrosive, n'engendre aucune maladie ou mutation, ne progresse pas.
Elle n'est pour autant pas utilisable ou comestible.

Son seul effet, qui bouleversa tout, est de rendre toute eau qu'elle touche non potable...

Le cycle de l'eau fut et reste encore irrémédiablement perturbé.
Seule l'eau extraite de la Faille *dite de Kil'dé* est consommable directement.
Les Dath'ogals possèdent quant à eux une plante qu'ils savent préparer pour dissiper les effets de la matière noire, ce qui permet leur actuel nomadisme.

Enfin, ce qui est certain in fine, c'est que les Dath'ogals furent marqués à jamais par cette apocalypse...

Puis les **Krolannes** firent leur apparition, marquant les terres vivables de leur empreinte.
Le reste du monde n'était plus qu'un océan de noirceur, poisseux et inerte...



L'Ère de la Renaissance...

Après plusieurs siècles, les Dath'ogals retranchés dans leurs campements itinérants furent contactés par une autre peuplade, qui leur était jusque là inconnue.
Cette survenue fut concomitante, selon leurs contes, au **premier passage d'une comète qui illumina le ciel durant plusieurs semaines.**

Cette comète, qu'ils considèrent comme ayant engendré ce nouveau peuple, revient tous les 42 ans frôler ce monde.

Mais rien... strictement rien... n'est aujourd'hui avéré sur l'arrivée des Krolannes.

Ce mystère se retrouva enfoui – *volontairement ou non* – dans les premières décennies de leur installation...

Les **Krolannes** sont une race humanoïde, généralement plutôt grande, svelte et à l'intelligence pragmatique.

Leur peau peut être de diverses couleurs, allant du blanc diaphane au noir le plus pur, tout en passant par certaines nuances de rouge ou de vert.

Ces disparités de couleur apparaissent à la naissance, sans que cela ne forme de races différentes à proprement parler, ni donc un quelconque ostracisme.

Le seul trait commun à tous les Krolannes est une marque de naissance, plus ou moins étendue, développée ou complexe, qui s'étend en général depuis l'épaule droite.

Ces marques ne sont pas valorisées ni plus que ça prises en compte par les Krolannes, et elles leur apparaissent comme autant naturelles que le nez au milieu de la figure, avec toutes ses formes et disparités...

Ce peuple, amical, était bien plus organisé et avancé que les Dath'ogals.

Disposant de machines efficaces, ils commencèrent rapidement à sécuriser les lieux, et la Cité vit le jour au fil des décennies, sur des ruines gigantesques envahies par une végétation exubérante.

Bien que très nombreux au départ, peut être plus d'un million, les dangers de ce monde dévasté les obligèrent à rapidement s'en défendre.

Des créatures sans âme les attaquaient, la faune et la flore étaient hostiles et beaucoup périrent durant les premières décennies de leur difficile installation.

La Cité fut bâtie peu à peu, par quartiers successifs bardés de murailles et de défenses.

La géographie particulière liée à la présence de la matière noire, et surtout au constat du manque d'eau potable, obligea à construire sur le plateau central qui entoure la Faille.



La Cité est donc divisée entre ses quartiers.

Certains se sont retrouvés partiellement abandonnés, au fil des années.

D'autres ont accueilli le surplus de population, s'élevant de plus en plus haut vers le ciel.

La technologie les sauva, périclita puis évolua.

La vapeur, l'électricité, le gaz : tout fut utilisé !

Des engins volants furent construits, des armes puissantes inventées.

Mais les quartiers se séparaient de plus en plus, et les aqueducs gigantesques – *servant aussi de voies de transport* - qui les reliaient se firent plus rares, et plus dangereux.

Au final, des dissensions apparurent, et les idéologies des trois quartiers principaux se trouvèrent antinomiques.

Aujourd'hui, la Cité est stable, **l'interdépendance entre quartiers restant très forte.**

Aucune guerre n'existe, si ce n'est quelques conflits "souterrains" qui s'apparentent à une guerre lasse

et ombreuse.

Assassinats, espionnage, disparitions, sont le lot de ceux qui dirigent réellement le monde.

Celles et ceux qui sont au sein des regroupements nommés les Sharss, selon la langue Dath'ogals.

Les Sharss sont au nombre de trois, et chacun représente son appartenance à une idéologie, mais aussi à une tâche, une fonction, une utopie parfois...

L'Ère de la Voix de Cendre

Ce monde ne connaît aucune sorte de magie.

Aucun pouvoir paranormal.

Aucune espèce d'habilité à manipuler la réalité.

Jusqu'à maintenant...

Depuis quelques mois, des Krolannes de tout âge, de tout métier, de tout Sharss, se transforment.

Au détour d'un repas, d'une ballade, la plupart du temps d'une nuit agitée ou bien dans n'importe quelle autre circonstance, ils se sentent soudainement happés par une vision, un rêve.

Une voix sans âge, une **Voix de Cendre**, une voix les interpelle...

Et si certains tentent en vain de résister, tous et toutes succombent à cet appel, à défaut de comprendre sa nature.

Ils sont transformés intérieurement.

Ils le sentent, le savent.

Ils deviennent télépathes, peuvent communiquer avec les autres appelés.

Mais ils sentent aussi en eux un incroyable potentiel.

Ils peuvent se réaliser, devenir ce qu'ils veulent.

Et certains, seulement certains..., savent qu'il pourront bientôt manipuler cette réalité jusque là inflexible.



On nomme les appelés les **Lanyshstas**, selon le nom que leur ont donné les Dath'ogals, qui les redoutent et **prophétisent le retour de l'Alphlënn** si on les laisse proliférer.

Les Dath'ogals ont toujours eu des contes où une certaine « magie » est évoquée.

Souvent des contes pour enfants, des légendes simples et colorées, auxquelles personne ne prêtait intérêt.

Leur peur des Lanyshstas et leur récente prophétie restent obscures mais pour autant ils ne les attaquent pas, toujours ancrés dans un pacifisme séculaire...

Ces appelés sont rapidement devenus des parias parmi les Krolannes.

Des êtres recherchés, capturés, parfois tués, sans aucun ménagement.

Ceux qui n'ont pas toléré cette transformation ont donné l'alerte aux Sharss, et les dirigeants ont senti l'émergence de la menace qu'ils représentent.

Un nouveau stade d'évolution.

Une possible et totale révolution...

Les Lanyshstas vivent donc cachés.

Au sein de leur communauté respective.

Ils ne doivent pas être repérés, doivent savoir être durs pour survivre.

Leurs pouvoirs, si grands puissent-ils être, ne sont rien face à une civilisation qui ne veut pas d'eux.

Ils se sont donc organisés.

Ils ne s'aiment pas tous, ils ne s'apprécient parfois pas, et quelquefois se haïssent...

Ils ont des idéologies différentes, des affectations souvent antagonistes.

Mais ils doivent coopérer pour survivre.

Un Lanyshsta qui en trahit un autre devient l'ennemi des autres Lanyshstas.
S'ils l'apprennent bien entendu...

Cette ère est celle du changement.
Nul ne connaît l'origine du monde.
Nul ne connaît la volonté de la Voix de Cendre.
Cette ère est celle de l'Évolution - de la Révolution - d'un monde à l'agonie...

Les mutations de ce monde ont atteint un nouveau palier.
Et tous n'y survivront pas...

Les Sharss

Chaque quartier est sous l'emprise d'un regroupement, sorte de hiérarchie autoproclamée, nommée un Kil.

Le préfixe Kil signifie en langue Dath'ogal "Regroupement" ou "Association".
Le pluriel de Kil est Sharss.

Kil'dé

Le quartier de Kil'dé est le plus ancien des trois quartiers habitables.
Il s'est forgé à l'aube de l'ère de la Renaissance, et porte les qualités et défauts d'une telle longévité.
Sa hiérarchie est dogmatique, inflexible, basée sur un système purement pyramidal.
Ses habitants sont enclins au repli sur soi, et les métiers appliqués, les sciences pragmatiques, sont au cœur de leur existence.
Une religion existe en Kild'dé, vénérant une prophétesse nommée **Scylla**.

Scylla est une figure antique, morte depuis fort longtemps, mais dont les textes ont forgé les âmes.
Ses mystérieuses imprécations au début de la Renaissance ont permis de nombreuses interprétations, et un dogme a été bâti à partir de celles-ci.

Habiter en Kil'dé signifie appartenir à une famille soudée, réellement prête à tout pour chacun de ses habitants.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, ce n'est en rien une dictature religieuse, mais véritablement une société tournée vers autrui, vers le bien être de chaque habitant.
Néanmoins, le pendant de cette ambiance familiale (*on se nomme souvent "Voisin" lorsqu'on se rencontre*), est que les étrangers, ceux des autres quartiers et encore pis les quelques rebelles des portes, sont très mal vus.

Les Lanyshstas sont recherchés.
Mais relativement peu pourchassés.
Ils sont un danger officiel, mais ils sont avant tout des habitants de Kil'dé.
La société va donc chercher à les "soigner", même contre leur gré, plutôt qu'à les éradiquer...

Kil'sin

Kil'sin est un quartier populaire, à l'ambiance agréable et détendue.

A l'opposé de Kil'dé, sa société est totalement anarchique, sans aucune instance véritablement dirigeante.

Il existe des comités, qui servent les citoyens de diverses manières, et s'occupent de divers aspects de la vie courante.

Quelques personnalités ont bien entendu émergé, mais leur influence reste toute relative en dehors de leur comité.

Il n'y a pas de dissensions visibles entre les comités, et en apparence la vie est parfaite en Kil'sin, faite de réunions, de discussions sans fin sur le moindre changement de lampe, et ses habitants adorent tout ce qui ressemble de près ou de loin à de la rhétorique.

Par delà cette apparence, certains pans de cette société idéale se fissurent.

La pauvreté, le crime, les excès en tout genre, existent.

Les habitants de Kil'sin, de toute extraction, nient l'évidence et ne veulent aucune police ou milice contrôlant ces excès.

Mais depuis peu, un comité de vigilance a été créé, et s'il ne s'agit pas de gens d'armes à proprement parler, leurs actions parfois violentes font de plus en plus parler.

Car parler est ce qu'on fait le plus couramment en Kil'sin...

Les Lanyshstas sont excessivement mal vus.

Ils représentent une menace pour cette société anarchique, car si certains citoyens deviennent plus puissants que d'autres, comment maintenir en place une société qui se veut purement et strictement égalitaire ?

Mais comme en Kil'sin, tout prête à discussion plutôt qu'à l'action, les Lanyshstas sont relativement tranquilles tant qu'ils ne font pas les imbéciles en public...



Kil'dara

Kil'dara est le quartier le plus récent.

Géré selon des principes démocratiques, sa société est tournée vers le progrès.

Les recherches scientifiques y sont nombreuses, les progrès constants, et les inventions parfois délirantes.

Les conseils Kil'dariens sont autant de pôles de recherche ou de production.

Ses habitants ont tous une foi aveugle en la technologie, et certains illuminés pensent même arriver un jour à rejoindre la comète que les Dath'ogals nomment **Arkh'krolänn**, sans vraiment que quiconque en comprenne l'intérêt.

Des projets concernent aussi l'éradication des maladies, mais aussi la découverte d'autres continents, l'optimisation des récoltes, ou encore l'amélioration de la cuillère à thé...

Vivre à Kil'dara signifie travailler dans le sens commun, vers un futur majestueux et en perpétuel progrès technologique.

Les Lanyshstas doivent absolument se cacher en Kil'dara !

Ils sont pourchassés, et abattus sans sommation.

On ne cherche pas à les étudier, si ce n'est pour trouver un moyen de stopper leur prolifération.

Ils sont considérés comme des mutations nuisibles, et une famille découvrant que son enfant est devenu un Lanyshsta n'hésitera pas, la plupart du temps, à le dénoncer aux autorités, se sentant frappés de honte et de malchance plutôt que de compassion...



Géographie physique

Selon les connaissances actuelles, le continent habité de Syfaria serait totalement isolé au milieu de la matière noire.

Le monde « civilisé » est constitué d'une cité unique, gigantesque et sur plusieurs niveaux, divisée en quartiers séparés par de longues distances, entourés de murailles et de bastions de défense.

Chaque quartier fait environ **25 km sur 20 km**, et accueille plusieurs millions de Krolanes.

Les distances entre les Quartiers varient entre **80 et 120 kms**.

Les voyages au sol, entre les Quartiers, sont très risqués, entre autres à cause des ruines instables et des nombreuses créatures y habitant.

Le monde « extérieur », encore plus dangereux et aux climats incertains, est haché et divisé en d'innombrables presque îles.

Certaines sont rendues inaccessibles à cause de roches rendues très friables par les intempéries incessantes de ces régions extrêmes.

Les portes permettent un accès mesuré à diverses régions extérieures, mais encore faut-il vouloir se frotter aux rebelles et aux dangers des passages souterrains...

Néanmoins, certaines peuplades vivent sur le continent (*principalement des Dath'ogals, en ce qui concerne les êtres pacifiques...*).

Mais pour les Krolannes le danger est partout en dehors des Quartiers de la cité, et certains campements extérieurs sont parfois dévastés en quelques secondes par des créatures sans âge...



Le monde connu fait environ **2500 kilomètres d'est en ouest sur 2000 kilomètres du nord au sud**.

Celui-ci est donc une allure très découpée, morcelée, et comme évoqué précédemment la vie en dehors de la Cité est faite de déplacements longs et dangereux.

Syfaria regorge de paysages variés, de microclimats changeants et de terrains sur lesquels il est plus ou moins aisé de voyager...

Géographie politique

La Cité – et ses actuels trois grands quartiers – constitue le seul lieu véritablement civilisé.

Elle est dirigée et administrée par les « **Sharss** ».

Ce sont des agrégats de diverses professions, regroupés par quartiers et souvent par intérêt commercial, philosophique ou simplement idéologique.

Chaque Quartier a hérité d'une ou plusieurs fonctions majeures, définie autant par ses aspirations d'origine que

par sa situation géographique.

- **Kil'dé** – *le plus ancien des Quartiers* – assure la collecte et l'approvisionnement en eau potable de tous les Krolannes.
Cette eau est captée sur les pentes friables de la Faille, grâce à un ingénieux et complexe système de remontée par capillarité.
Elle est ensuite acheminée sur de grandes distances via un réseau d'Aqueducs bâtis dans les premiers temps de l'ère de la renaissance.
Ces Aqueducs surplombent et font parfois corps avec les anciennes ruines prétendument Dath'ogals.
- **Kil'sin** s'est retrouvé bâti à l'Est, près de montagnes contenant de riches filons de minerais.
La communauté originelle de travailleurs, soudée et à l'esprit libre, s'est parfaitement reconnue dans la philosophie des fondateurs de Kil'sin.
Kil'sin gère donc l'approvisionnement en minerais essentiels (*fer, cuivre, etc, mais surtout... **charbon** dont Kil'sin a l'exclusivité*).
Les transports entre Sharss se font via les Aqueducs, où des « routes » en hauteur furent construites.
- **Kil'dara** s'est fondé sur le passé difficile d'un ancien Kil – *le Kil'darogan* – qui historiquement gérait l'approvisionnement en nourriture des autres Quartiers.
Situé près de la côte, à l'Ouest, Kil'dara bénéficie de terres alentours très fertiles, d'un climat serein et tempéré, et les champs, les fermes, les élevages sont légion.
Bien entendu, cultiver ou élever des bêtes au sol est très risqué.
Des solutions innovantes ont été trouvées, et continuent d'être améliorées.
Récoltes grâce à des bâtiments volants, fermes fortifiées, élevage d'animaux agressifs qui font fuir les prédateurs, et surtout une multitude de procédés technologiques souvent farfelus qui permettent des productions miraculeuses !

Mais la principale avancée technologique **fut de réussir à exploiter les gaz** provenant des composts et autres élevages, de façon massive.
Kil'dara produit ainsi d'importantes quantités de gaz, et les autres Quartiers en dépendent fortement dans leur quotidien.

Les caravanes de nourriture ou l'acheminement du gaz se servent aussi des voies sur les Aqueducs.

On peut dire en résumé que **Kil'dé a le monopole de l'eau potable, Kil'sin celui de certains minerais et du charbon, Kil'dara celui de la nourriture et du gaz.**

Car même si les Dath'ogals peuvent fournir de petites quantités de leur plante purifiant l'eau, même si certains gisements modestes existent ailleurs que vers Kil'sin, ou même si de petites fermes d'élevage peuvent exister en dehors de la zone de Kil'dara, en aucune manière cela ne pourrait suffire à faire vivre les millions de Krolannes habitant chaque quartier...

L'interdépendance est telle qu'ils ne pourraient survivre l'un sans les autres, et c'est ce qui permet de dire que leur ensemble forme une Cité globale.

Néanmoins, des querelles internes existent car leurs idéologies et ambitions diffèrent autant qu'elles s'entrechoquent...

Le phénomène Lanyшта : une accélération constante

(élaboré à partir d'un texte proposé par Jade Shraggelle)

Les premiers sont arrivés il y a quelques mois.

Ils étaient juste une poignée. Très vite, la plupart ont été repérés ou se sont dénoncés.

Ces individualités ont d'abord suscité la curiosité.

Puis les cas se sont multipliés, et la curiosité s'est muée en peur.

En élimination parfois...

Pour autant, le phénomène s'accélère !

Il y a une poignée de plus anciens, mais globalement, les nouveaux Lanyshas se retrouvent assez isolés et

autonomes, n'étant que peu "cadrés" par les quelques vieux chargés de leur apprendre à se planquer. Le phénomène risque de continuer, et petit à petit l'envie de comprendre ou la colère prendront peut être le pas sur la volonté de simplement survivre. Les Dath'ogals prédisent le retour du cataclysme qu'ils nomment **l'Alphlënn** de par la présence des Lanyshas. Cela, ajouté à leur puissance montante, aboutira peut être à une guerre lasse... *ou à un génocide...*



La mort n'est (parfois) pas définitive...

Les PJs ont ceci de spéciaux que contrairement aux autres habitants, ils peuvent revenir à la vie...

Ce qui permet aux personnages de ressusciter quasi automatiquement est une conséquence d'être devenu un **Lanyshsta**.

La réincarnation prendra plus ou moins longtemps, mais ne pourra pas l'empêcher sauf la volonté propre du Lanyshsta de ne pas revivre...

Les lieux de réincarnation

Il n'y a pas à proprement parler de lieu défini.

La réincarnation se fera dans la cité, de manière aléatoire en un lieu discret.

Le personnage se retrouvera au sol, toujours seul et sans témoin.

Le matériel porté est souvent détruit, mais pas toujours, et même s'il est abîmé, il peut parfois être récupéré.

La résurrection prend un certain temps, dépendant de votre nombre de morts, a minima 24 heures...

La personne se retrouve plus faible, un peu désorientée et ayant perdu un peu de son potentiel physique et mental.

(Après quelques résurrections trop rapprochées, la personne peut se retrouver si faible que parfois elle ne peut plus jamais se lever ou manger toute seule...)



Au commencement...

La voix est grave et impérieuse.
Pourtant, elle vous semble amicale, aimante, paternelle.
C'est votre première et unique sensation.

Rien à part cette voix n'existe dans vos pensées...

*Au commencement, ce fut la fin de tout.
L'univers entier, le mot même d'univers n'étant pas suffisant, tout fut détruit.
Plus de matière, plus de masse, plus d'énergie.
Ce qui avait existé s'était épuisé, l'entropie ayant laborieusement fait son œuvre.*

*Un jour, peu importait lequel, sans aucune raison autre que la fatalité, l'univers devint instable et tout fut détruit.
Se détruisit.*

*Ainsi fut le commencement.
Ainsi se passa le premier jour.
Le jour de la Désolation.*

*Alors survint l'énigme.
De ce tout dont rien ne devait subsister, il émergea une nouvelle étincelle !*

*La multitude, la folie et la diversité prirent leur essor.
Les étoiles naquirent, déclinerent, puis naquirent encore !
La vie explosa et reprit ses droits.*

*Dans un recoin isolé de ce nouvel univers, des créatures se débattirent pour survivre.
Avides d'existence, elles ne reculèrent devant rien, forcèrent leur destinée et attendirent dans l'ombre et la douleur qu'une occasion se présente.*

*Lorsque celle-ci se produisit, ils n'hésitèrent pas.
Ils déferlèrent avec une violence inouïe, conquérant monde après monde !
Puis ils comprirent après plusieurs éons d'expansion que leur existence était menacée par d'autres vies, engendrées par la structure même du réel.
Ils devaient réagir pour survivre.
Ils refluèrent.
Se tapirent dans l'ombre qui les avaient vu naître.
Ils décidèrent d'être... patients.*

*Ainsi passa le deuxième jour.
Le jour du Choix.*

*Isolés, en sommeil, des millénaires s'écoulèrent et l'univers lui même sembla oublier jusqu'à leur existence.
Pourtant, ils se sentaient en danger, ils se sentaient recherchés.
Ils connaissaient leur puissance et la crainte qu'elle pouvait inspirer...*

*Puis une nouvelle conscience toucha la leur.
Ils comprirent que le temps était venu de s'épanouir à nouveau.
De tenter un renouveau.
Ils avaient évolué durant tout ce temps, et ils se sentaient prêts à connaître leurs nouvelles possibilités.*

Ce fut le troisième jour.
Le jour de la Découverte.

La surprise les prit au dépourvu.
Les dérouta.
Ils n'étaient pas seuls dans leur retraite isolée.
Ils ne savaient pas qui seraient leurs ennemis, leurs alliés.
Ils surent que leur survie était en danger, et ne purent que se dissocier pour tenter le renouveau espéré.

Ils perdirent leur ambition de départ, qui se fondit dans la diversité.
Ils avaient déjà perdu la première bataille, la guerre ayant à peine débuté...

Ce fut le quatrième jour.
Le jour de l'Éveil.

Vos yeux s'ouvrent alors...

L'éveil...

Vos yeux s'ouvrent une première fois.
Vous savez que vous avez un corps.
Le terme humanoïde vous vient à l'esprit.
Vous connaissez son fonctionnement, ses particularités et ses limites.
Vous n'avez aucun souvenir de ce que vous étiez avant, mais vous avez conscience qu'un avant a existé.
Peu importe ce que vous étiez.
Seul compte ce que vous êtes maintenant.

Puis cette sensation fugace et étrange s'évanouit : vous vous rappelez qui vous êtes, ce que vous êtes, un habitant de ce monde nommé Syfaria.
Vous savez que c'est cela votre réalité. Votre vie. Votre passé.

Vos yeux s'ouvrent une deuxième fois.
Vous vous souvenez de l'histoire des trois premiers jours.
Vous ne savez pas en quoi cela vous concerne personnellement, ni même si vous faites parti de la guerre évoquée.
Ombre, créatures, ambition, univers, expansion, pouvoirs, division, diversité, etc...
Ces mots, vous ne savez pas s'ils s'appliquent à vous ni même à votre monde, à votre peuple ou à votre quotidien jusque là si... normal.

*Mais vous ressentez la présence en vous de la **Voix de Cendre**.*
Vous ressentez sa puissance, sa force invisible, et cela vous trouble.
Vous sentez un mouvement aux limites de votre champ de vision.
La peur vous envahit.
Un sentiment oppressant de captivité menace de vous noyer.

Vos yeux s'ouvrent une dernière fois....

Et alors seulement vous vous réveillez.

Le réveil...

A votre réveil, vous vous sentez différent.

Ce rêve, si s'en était bien un, vous a laissé harassé, vidé de toute énergie.

Pourtant, vous avez l'étrange impression d'être plus puissant, plus avide de savoir, plus enclin à vivre votre existence pleinement.

Avant cette nuit, vous étiez... normal.

Maintenant, et vous le savez en mettant les pieds hors de votre lit, vous êtes un **Lanyshsta**.

L'un de ces êtres recherchés et même pourchassés.

Une exception, une nuisance pour vos semblables, un espoir pour certains illuminés.

Vous ne savez pas quoi en penser.

Votre pensée dérive d'ailleurs.

Vous sentez le Lien.

La jonction avec tous les autres Lanyshstas.

Vous êtes devenu télépathe...

Vous avez entendu parler de rumeurs.

De Lanyshstas capables de choses extraordinaires.

De mutations aussi...

Certains Lanyshstas développent des membres supplémentaires, des ailes, des crocs, une peau plus dure...

Ils sont d'autant plus pourchassés et ils se cachent d'autant plus difficilement.

Votre vie, quelle qu'elle fut, vient de basculer.

Vous ne pouvez le nier, vous ne le voulez pas.

Vous allez devoir vous y adapter... ou périr dans les geôles des Sharss...

Aperçu de Kil'dé



Vie de quartier...

Chaque quartier de la cité a sa vie propre, son architecture particulière, son ambiance.

Mais une réalité persiste pour tous : construire plus haut, plus alambiqué, plus enchevêtré permet de gagner de l'espace.

Permet de laisser du vide là où il est nécessaire...

Ainsi, la vie dans les Quartiers est faite de transports urbains aériens, de maisons intriquées les unes dans les autres, de longs passages étroits entre des immeubles hauts de plusieurs étages.

La vie grouille dans certains secteurs, mais la densité reste suffisamment faible pour que cela ne soit pas étouffant.

Car bien entendu, il y a des zones plus peuplées, plus passantes, plus vivantes. Et d'autres plus résidentielles, moins "courues", plus aérées.

Il y aussi quelques zones - *que l'on nomme les bas-fonds* - qui se sont retrouvées recouvertes par la montée anarchique des immeubles, où la lumière pénètre aussi rarement que l'innocence...

Les commerces fleurissent un peu partout dans les Quartiers, et il n'est pas rare de trouver la petite boutique spécialisée dont on rêvait depuis longtemps au fin fond d'une ruelle aérienne surplombée de fils à linge, envahie des cris des matrones qui s'apostrophent d'une façade à une autre.

- Kil'dé a une architecture plus classique, certains diront... vieillissante, mais d'autres vanteront son charme inégalable et son architecture flamboyante ! Organisé autour de la Faille, qui disparaît parfois sous les ponts

habités et leurs enchevêtrements de masures, on y trouve les plus vieilles constructions, et les antiques machines du début de l'ère de la Renaissance y ont même leur impressionnant musée.

- Kil'sin a été bâtie pour une bonne partie sur les contreforts montagneux, les bâtiments s'accrochant - *sans nul plan d'urbanisme compréhensible* - aux murs de roche tels d'infatigables bernacles, s'élevant parfois plus que de raison au dessus du vide.
- Kil'dara est plus moderne, plus organisée, plus métallique, plus... haute aussi ! La nécessité de réserver beaucoup d'espace pour les cultures a obligé à dépasser les limites du raisonnable, et il n'est pas rare de devoir grimper plusieurs centaines de marches ou utiliser plusieurs ascenseurs pour simplement rejoindre son logement (*que certaines mauvaises langues surnomment des "cubes"*)

Aperçu de Kil'sin



Adaptation constante...

Il est difficile pour les Krolannes de s'étendre au delà des murailles protégeant leurs Quartiers.

Les machines de la Renaissance ont toutes rendues l'âme après un bon siècle de loyaux services, et se lancer dans des travaux d'expansion sans elles paraît insurmontable.

Alors, il a fallu s'adapter.

Cela fut hasardeux, et l'histoire d'anciens Sharss ayant périclité ou disparu violemment a prouvé dans le malheur que vouloir soumettre à grande échelle la nature environnante était un défi risqué...

Les Quartiers reflètent tous les trois à leur manière cette adaptation constante.

On bâtit, on démolit, on reconstruit, on améliore, on reprend l'ouvrage, on le complète, le découpe, etc, etc..

A l'infini.

Seul Kil'dé échappe pour certaines de ses zones "historiques" à cette frénésie d'adaptation, et bien entendu chaque Kil gère à sa façon cette détermination à ne pas se laisser bloquer par les murailles.

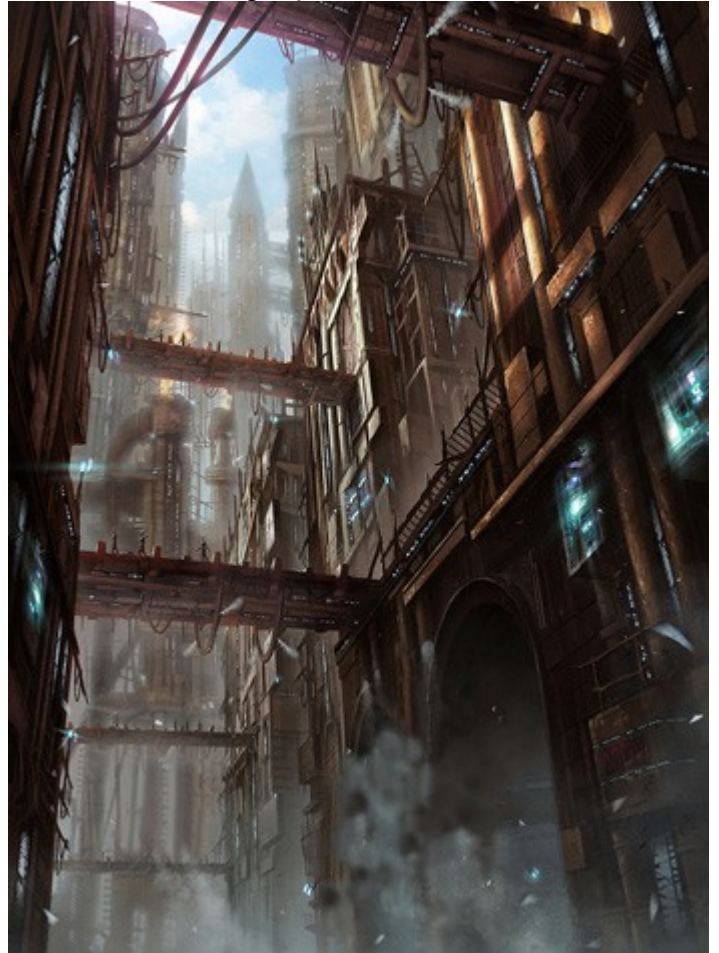
- Kil'dé est la plus conservatrice et pragmatique.
- Kil'sin... se développe comme elle existe, apparemment de manière totalement anarchique.
- Kil'dara est la plus progressiste, n'hésitant pas parfois à raser des secteurs entiers si la nécessité s'en fait sentir.

Huit siècle après leur émergence, les Krolannes sont maintenant plusieurs millions par quartiers.

Ils vivent pour la plupart sans jamais sortir de leur secteur, de leur zone, et encore moins de leur quartier. Certains naissent, vivent puis meurent sans avoir même conscience qu'un extérieur à la vie entre les murs puisse exister.

Pour d'autres, cet extérieur est un appel inaccessible, un rêve qu'on voit de loin depuis les plus hautes esplanades des bâtiments.

Aperçu de Kil'dara



Aperçu d'un parc



Lieux de vie...

Vivre en permanence à l'intérieur des murailles serait impossible sans des lieux de vie agréables et verdoyants... De l'espace est ainsi laissé pour les parcs, les jardins, les esplanades, etc...

Aperçu botanique



L'oisellerie de Kil'sin, les jardins botaniques de Kil'dara, le parc aux lanternes de Kil'dé, sont quelques exemples parmi bien d'autres de ces endroits aérés.

Lieux de rencontres, de palabres ou de simple détente, chaque quartier a là aussi ses spécificités, ses bijoux de nature incrustés dans la vie grouillante des autres secteurs.

Il existe aussi des champs, particulièrement en Kil'dara, des fermes et des étendues laissées vierges pour d'obscures raisons. En de très rares occasions, certaines de ces zones semblent à l'abandon, mais ce n'est jamais vraiment le cas car rien n'a plus de valeur que l'espace inoccupé dans cette Cité qui craint plus que tout de se retrouver saturée...

Les cimetières sont quasi inexistants, et seuls les personnages réellement connus de tous y ont une tombe voir un mausolée. La crémation est la pratique la plus courante, et les bâtiments qui regroupent plaques et cendres sont souvent inclus dans de splendides jardins suspendus au milieu de zones résidentielles, *rappelant à tout un chacun que vivre et mourir en Syfaria relève à chaque instant d'un miracle à choyer...*

Aperçu hivernal...



Kil'dé, la loi du un...

Origine : la faille de Kil'dé

L'arrivée des Krolannes reste obscure et sans trace sérieuse.

Les écrits commencent de manière plus ou moins apocryphes à décrire l'installation un bon siècle après ces premiers pas.

Étaient-ils cent mille ou un million ?

Il est difficile de le dire avec certitude.

Ce que l'on sait, par contre, c'est que la première installation Krolanne d'envergure eut lieu aux abords de ce qui est nommé de nos temps la "**Faille de Kil'dé**".



Les Krolannes disposant de machines - dont ils ne restent aujourd'hui que de rares antiquités gardées précieusement sous l'esplanade de Scylla - ils sécurisèrent et bâtirent avec rapidité. Avec avidité, content les Rhaghisses...

La faille est un lieu particulier. D'une profondeur d'environ 10 kilomètres - sans que personne n'en soit vraiment certain - elle est difficile d'accès, sa roche est friable et dégouline en permanence d'eau... potable !

Voilà la première raison pour laquelle Kil'dé fut bâtie sur la faille : capter l'eau fut relativement aisé, et visiblement c'était la seule eau parfaitement pure - et sans aucune trace de matière noire - de tout Syfaria. Ainsi naquit le premier quartier de la cité.

D'autres, peu à peu, virent le jour. Plus loin. Dans des lieux plus propices.

Mais tous dépendaient de l'eau pompée dans la faille, et de son acheminement vers leurs habitants...

Scylla et le Un

Scylla...

Une jeune fille aveugle. Rien de bien notable.

Puis, lors des premiers mois de la fondation de Kil'dé, elle se mit à écrire, elle qui ne pouvait pas voir.

Ce petit miracle surprit tout d'abord. Amusa certains...

Mais ses textes, mystérieux et emplis d'imprécations, commencèrent peu à peu à faire leur chemin.

Un apôtre, puis dix, puis cent...
Ils répétaient ses textes, sans ostentation ni prosélytisme.
Ils étaient juste... convaincus d'avoir là une part de divinité.

Et ses textes prirent de l'ampleur, de la vigueur.
Certains commencèrent à douter : et si ?... Et si ses textes étaient des révélations.
Des morceaux d'avenir ou de passé, enfouis dans les limbes de l'univers et qui se déversaient via le regard pénétrant de la jeune fille ?

Peu à peu, une dévotion naquit.
Elle ne cherchait rien. Ne souhaitait pas être adorée, ni ne se donnait en victime.
Elle vécut, heureuse, eut un mari, des enfants, des petits-enfants.
Mais toute sa longue vie, elle écrivit...

Nulle "religion" ne naquit de son vivant.
Ce ne fut qu'à sa mort, annoncée par l'un de ses textes quelques mois plus tôt, que le vide créé par son absence fit son oeuvre, après tant d'années d'intense présence.
Kil'dé changea.
Les apôtres devinrent des successeurs sans lien avec une supposée divinité.
Des archivistes de ses écrits.
Un dogme fut créé, empli de bonté et d'allégresse.

Une ode à la vie. Au passé, au présent et à l'avenir...

Le un devint la référence.
Le un était l'une des imprécations de Scylla.
Elle signifiait en substance que tout était dans l'unité. Véritablement tout.
Le un devint la référence de Kil'dé.

Certains ne crurent pas. Ne voulurent pas croire.
Ils partirent vers d'autres horizons, d'autres idées, d'autres avenir non déterministes...

Aujourd'hui, naître et vivre en Kil'dé c'est croire en la loi du Un.
C'est toujours être en accord avec l'unité.
La vie en Kil'dé est définie par cette loi simple et dont découlent tous les autres préceptes.

*"Un corps pour tous.
Un corps pour aimer, haïr, créer et détruire.
Un corps pour être et avoir.
Un corps pour le passé, le présent et l'avenir.
Un corps pour toi, un corps pour moi, un corps pour nous.*

Un corps pour lui."



Organisation et mode de vie

Aujourd'hui, la loi du Un définit les bases de la société en Kil'dé.

Une personne est toutes les personnes.

La société est pyramidale, parfaitement orientée vers son unique but.

Tous et toutes doivent être et avoir. Le bien être, le bien avoir, sont au coeur des préoccupations.

Kil'dé n'est pas une Théocratie... ni une société "religieuse" au sens classique du terme.

Le dogme n'a quasi aucune importance, il n'y a pas d'obligation de culte, ni même de lieu de prière.

Il n'y a pas de cérémonie, de fête dédiée, de prêtre ou autre voix particulière.

En réalité, tous savent que Scylla n'était pas une déesse et nul en Kil'dé ne croit fermement à l'existence d'un dieu, particulier ou unique.

Seule la loi du Un - et tout ce qui en découle - compte.

Ainsi, la société peut sembler fort rigide de l'extérieur, car être en Kil'dé signifie avoir un passé, un présent et un avenir assuré.

Tout est déterminé. Prévu. Catalysé.

Le déterminisme est partout en Kil'dé. Chaque vie est décrite, écrite, dès la naissance et même parfois auparavant.

Si untel doit mourir à 25 ans, il mourra à 25 ans. et sa vie sera heureuse.

Si untel doit avoir 3 enfants, il aura trois enfants. Et leurs vies seront heureuses...

Même le phénomène Lanyshita a été prévu par **les Augures**, les prédicateurs des textes de Scylla.

Le passé a prouvé que les prédictions se réalisaient.

Presque toujours...

Car bien entendu, tout ne se passe pas ainsi.

Il y a des échappées, des ratées, mais les **Précepteurs du Concile**, l'instance purement religieuse, savent que les textes de Scylla et la Voie de l'univers leur sont inaccessibles, et qu'il leur faut accepter de ne pas tout pouvoir prévoir.

Ainsi, contrairement à ce qu'on pourrait penser de prime abord, si la vie de chacun est connue d'avance, il est facilement accepté qu'il y ait des voies annexes, des dérives.

Si untel doit mourir à 25 ans, et qu'il ne meurt pas à cet âge... c'est que son destin doit être réétudié.

Aucun mystère là dedans, juste une nécessaire adaptation.

Les Augures réécrivent alors la vie de la personne concernée...

Les **Commis de la Chambre haute**, l'instance se mêlant de la vie quotidienne - commerce, police, échanges, etc. - prêtent attention à ce que chacun vive selon les prévisions.

Les prix sont fixes, décidés en amont.

Les salaires sont invariables, et on ne peut évoluer dans la société que si le Destin en a décidé ainsi.

Bien entendu, parfois les Augures modifiant leurs textes, des surprises se produisent...

Ceux qui ne croient pas en la Loi du Un sont méprisés avec bonté, tels des ignorants.

Ceux qui s'opposent à la Loi du Un sont rejetés, car ainsi doit aller la loi du Un...

La société est donc pyramidale, assises sur ses quatre bases, avec à son sommet... **le Un**.

Précepteurs du Concile, Augures des Archives intérieures, Commis de la Chambre haute.

Il manque une base. Essentielle. Sans laquelle rien ne serait.

Les Apostats de la Cellule Hermétique...

Les Apostats n'ont pas de destinée écrite. Pas de chemin prévu. Aucune limite.

Les Apostats ne s'opposent pas à la Loi du Un.

Ils en sont le coeur tumultueux.

Paradoxalement, Scylla avait écrit des textes où elle prévoyait l'importance des Apostats.

Ils sont ces grains de sable malheureux, qui crissent dans les rouages de l'éternité.

Être un Apostat de la Cellule hermétique signifie pouvoir tout faire.
Tout est accepté. Rien n'est sanctionné. Leurs voix sont écoutées. Suivies.
Ils sont peu nombreux, sont redoutés... et adorés.

Devenir apostat n'est pas un choix, là aussi paradoxalement.
Les Augures disent que tel bébé, fait rare, doit être remis à la Cellule Hermétique pour être élevé, initié et formé à ce paradoxe vivant.

Kil'dé vit à ce rythme lancinant, partagé entre un déterminisme effréné et la paradoxale certitude que tout, *toujours*, reste possible...

Point de vue extérieur...

De l'extérieur, Kil'dé est perçu comme un quartier vieillissant, bâti sur des bases obsolètes et sans avenir.
Ses habitants sont souvent considérés avec une méprisante bienveillance, tel de doux illuminés.
Leur propension à se reposer sur le destin établi leur donne à la fois une apathie parfois malheureuse mais aussi une sérénité enviée.
C'est mal les connaître, car tout habitant de Kil'dé ayant à cœur le bien commun, leur société est pleine de vie et d'ambition.
Ce n'est pas pour rien que ce quartier perdure depuis si longtemps...

Par ailleurs, des questions se posent sur cette notion de destin établi...
Les augures, et les dirigeants en général, ne provoqueraient-ils pas parfois le destin prévu ?
Est-il si fixe qu'ils le prétendent, même s'ils acceptent les corrections, ou est-il fixé en secret par d'obscur manœuvres ?

Enfin, l'intrication des pouvoirs entre les quatre bases de la société laisse beaucoup de personnes perplexes.
Qui dirige réellement ?
La société n'étant pas à proprement parler "religieuse", pourquoi tant de dévotion envers Scylla ?
Et les Apostats ? Ne seraient-ce pas eux les véritables maîtres de Kil'dé ?

Beaucoup de questions sans réponse à ce jour, mais il est certain que les autres quartiers, en ces temps perturbés, s'intéressent de près à l'évolution de Kil'dé et à sa puissance évidente...

Les Lanyshstas au sein du Kil'dé

(élaboré à partir d'un texte proposé par Jade Srhaggelle)

Invisibles aux yeux des Augures (*qui semblent incapables de prédire leur éveil*), les Lanyshstas sont une source d'incertitude dans l'univers déterministe du Kil'dé.
En cela, ils pourraient être considérés comme une menace.

D'un autre côté, leur venue est non seulement prévue par le Cantatère, mais leur éducation (*à laquelle ils seront réticents*) aussi.
Ainsi, même si les détails sont flous, les Lanyshstas suivent visiblement un plan global, et ils sont eux aussi intégrés à la loi du Un.

Quand cela est possible, ils sont donc recensés, étudiés, regroupés, pris en charge, mais plus comme on le ferait avec un enfant malade et caractériel qu'avec un criminel.
Être Lanyshsta est un potentiel de nuisance, mais pas un crime en soit.

Un recensement des Lanyshstas, basé non pas sur la délation d'autrui mais sur la dénonciation personnelle, est organisé par les autorités du Kil'dé, qui promettent en outre qu'un Lanyshsta qui s'appliquerait à suivre scrupuleusement la loi du Un ne subirait qu'une pression constante, mais sans entrave excessive à sa liberté.

Scylla et le Cantatère

Antique prophétesse ardemment vénérée par les habitants du Kil'dé, Scylla est à la fois le Chant du Passé, la Voix de l'Avenir et l'œil du Présent.

Les textes de Scylla - pour certains aujourd'hui gravés sur les parois de la faille de Kil'dé - sont consignés dans un livre nommé **le Cantatère**, et sont autant d'énigmes qui nous sont parvenues intactes dans leur quasi-totalité.

La vision sacrée de Scylla, dénommée l'Audre - de l'ancien Krolanne "Ah'udr" qui signifie "pas d'œil", fut un don qui lui procura une extrême sensibilité aux événements.

L'importance de Scylla est telle que des milliers de **Précepteurs** travaillent encore à révéler le secret de ses prophéties.

Iconographie

Une femme dont s'échappent des brumes. Sur son front s'ouvre un troisième œil symbolisant l'Audre.



Gravé dans le temps lui-même : Extraits du Cantatère

2. Deux étoiles lointaines se meurent d'avoir trop brillé,
les sages se souviennent de leur lumière passée.
3. Trois soleils dans le ciel illuminent un champ de blé,
dont les grains sont des perles enfilées sur un collier.
4. Quatre oiseaux privés d'ailes survolent un ruisseau gelé,
leurs battements sont tels qu'on peut les imaginer.
5. Cinq ouvrages de pierre se dressent contre les marées,
mais il est déjà connu qu'ils ne pourront résister.
6. Six enfants terrifiés par la mort de leur aîné,
ne crient pas assez fort pour qu'ils soient protégés.
7. Sept aveux arrachés à la langue d'un meurtrier,
accusent l'inconnu ainsi que ses héritiers.
8. Huit hallucinations qui demeurent inexplicables,
soulèvent une question sur le sens de la pensée.
9. Neuf insignes étrangers confient leur moindre secret,
aucun d'eux ne dévoile qu'il n'y a rien à cacher.
10. Dix tourelles isolées surveillent un pénitencier,
où les gardiens s'enchaînent aux chevilles des prisonniers.
11. Onze événements au marché vendent un filtre desséché,
que le prix affiché ne suffira pas à payer.
12. Douze élus désignés pour dépenser sans compter,
sont eux mêmes achetés par une main fortunée.
13. Treize auteurs engagés à défendre l'opprimé,
aiguisent une plume en oubliant l'encrier.
14. Quatorze unions sacrées prononcées par amitié,
se brisent en disant qu'aucun mot ne fut noté.
15. Quinze opales enflammées enfermées dans un coffret,
ont provoqué la guerre qui les fera s'égarer.
16. Seize anneaux de poussière obscurcissent un atelier,

où les outils brisés ne seront pas réparés.

*17. Dix-sept statues d'ébène sont sculptées dans la forêt,
l'une a perdu la tête et les autres l'ont gardée.*

*18. Dix-huit années de sable ont finit par s'écouler;
le temps vient à manquer pour tourner le sablier.*

*19. Dix-neuf arbres incendiés voient leurs branches repousser,
l'un d'entre eux se réveille quand on vient les lui scier.*

*20. Vingt bouteilles de verre sur un sol abandonné,
déversent une eau sacrée qu'il ne faut pas toucher.*

*21. Vingt-et-un noeuds défaits libèrent un vieux messenger,
cela fait très longtemps que son nom est oublié.*

22. Vingt-deux...

...

*321. Trois-cent-vingt-et-un Krolannes à leur tour sont appelés,
la place qui leur échoie est restée inoccupée.*

...

*511. Cinq-cent-onze failles ouvertes sous les pas de l'initié,
avanceront la chute du monde que l'on connaît.*

...

*793. Sept-cent-quatre-vingt-treize ombres ne sont pas disciplinées,
la morale est plus forte que leur faible volonté.*

...

L'histoire du Cantatère

Le Cantatère est une transcription - à priori - fidèle des textes de Scylla.

La Prophétesse s'est mise à écrire dès son adolescence, alors qu'elle avait déjà manifesté le don de l'Audre.

Originellement écrits de sa main sur de simples cahiers, les textes furent plus tard consignés dans le Cantatère.

Il existe des milliers de textes, chacun prédisant un évènement à venir.

Seule une quinzaine des prédictions ont été formellement reconnues à ce jour, ce qui démontre son origine mystique et la difficulté de son étude.

L'ordre des chants du Cantatère

La plupart des textes ne présentent pas une construction commençant par un nombre.

Mais certains parmi les milliers, parfois et sans aucun ordre déterminé, le faisaient.

Il apparut bientôt nécessaire de mettre à part ces textes particuliers, qui mirent au jour **le Un**.

Bien que l'erreur soit largement répandue, Scylla n'a pas écrits ces prophéties dans l'ordre utilisé par la version vulgarisée du Cantatère.

L'ordre vulgarisé suit la progression numérique, dans un simple but pratique.

Néanmoins, le mystère de l'ordre des textes est enseigné aux étudiants - on parle d'ordre canonique.

Cet ordre a toute son importance, sachant que les prédictions qui se sont déjà réalisées respectent manifestement l'ordre dans lequel Scylla les a écrites.

C'est sur la base de cet ordre, par exemple, que la prédiction 321 concernant l'apparition des Lanyshstas a été identifiée, et que la prédiction suivante, la 793, est étroitement surveillée...

La première prédiction

La première prédiction chiffrée (celle du Un) n'a jamais été retranscrite avec exactitude.

Aucune version de la première prédiction n'est admise par le Canon, en raison de l'incertitude qui plane sur les écrits de Scylla.

Certains prétendent qu'elle aurait brûlé le parchemin le soir même de son écriture...

Seuls les écrits apocryphes du Cantatère référencent une première prédiction, et ces versions sont nombreuses. Par exemple...

*1. Une voix qui s'élève pour chanter la vérité,
est reprise en silence par un groupe d'initiés.*

Mais la plus couramment acceptée, et **celle qui entraîna toute la structure de la société, c'est celle qui est nommée "La loi du Un"**, que l'un de ses enfants aurait recopié en cachette, selon la légende urbaine...

"Un corps pour tous.

Un corps pour aimer, haïr, créer et détruire.

Un corps pour être et avoir.

Un corps pour le passé, le présent et l'avenir.

Un corps pour toi, un corps pour moi, un corps pour nous.

Un corps pour lui."

Le Cantatère et les Lanyshstas

La venue des Lanyshstas est prédite par le Cantatère, dans le texte 321, qui est un des seuls à utiliser le mot Krolanne.

Les Précepteurs du Cantatère supposent qu'il y aura précisément 321 Lanyshstas qui s'éveilleront, et commencent à les recenser, tâche évidemment fort ardue.

L'éducation des Lanyshstas est prédite dans le texte 793, toujours selon les Précepteurs.

Le phénomène Lanyshsta est étroitement surveillé, car la prédiction d'une catastrophe - le texte 18 - survient peu après dans l'ordre canonique du Cantatère.

Prédictions remarquables

- La prédiction 511 fut la dernière du vivant de Scylla. Selon le canon, elle annonce la fin du monde.
- La prédiction 18 est étroitement surveillée, car prévue prochainement selon l'ordre canonique du Cantatère.
- La première prédiction, la seule à ne pas avoir été correctement retranscrite, n'a pas d'ordre canonique avéré...

Mots remarquables

Bien que les textes utilisent une grande variété de mots différents, certains mots sont utilisés dans plusieurs, comme le terme "d'initié" ou "le vieux messager".

Ces mots sont de la plus haute importance pour la compréhension du Cantatère.



Les ordres du Cantatère

L'étude des textes de Scylla est une vocation à part entière.

Les apprendre par coeur n'en est que la première étape.

Il faut faire preuve d'une foi solide pour reconnaître avec certitude la réalisation d'une des prédictions.

Au sein du Concile, plusieurs ordres spéciaux se sont constitués autour de l'étude des prédictions de Scylla : La Lecture, Le Chant et la Conjuración.

Pour l'histoire : La Lecture

Les lecteurs sont un groupe d'initiés spécialisés dans la recherche des prédictions déjà réalisées.

Cette tâche humble, qui demande de se plonger dans l'histoire, permet de réduire le nombre des prédictions à rechercher.

La Lecture est installée dans le bâtiment éponyme, qui est la plus grande bibliothèque du Kil'dé.

Ce labyrinthe d'escaliers et de salles est niché dans une magnifique forêt en plein coeur du Kil, où aucun chemin n'est tracé.

Pour la gloire : Le Chant

La plupart des textes ont été mis en chants.

Les chanteurs honorent Scylla en propageant l'histoire des prédictions qui se sont accomplies.

Chaque chant réalisé est un miracle qu'il s'agit de partager.

Le Chant n'a pas de bâtiment dédié.

Pour la puissance : La Conjuraison

La Conjuraison est le plus récent et le plus contesté des ordres.

Les Conjurateurs appellent à eux la réalisation d'un des textes de Scylla.

Ils cherchent à prédire les circonstances exactes dans lesquelles les prédictions doivent se réaliser.

La Conjuraison est installée dans la Loge du Destin, un massif édifice de pierre brute.

Les conjurateurs sont le plus souvent en mission à l'extérieur pour voir s'accomplir les miracles de Scylla.

(page librement adaptée d'un texte de départ proposé par Vunkisht)

Kil'sin, l'anarchie consumée...

Origine : Kalmeth le passeur

Après environ un siècle, Kil'dé étant devenue une entité puissante et à la structure proche de l'actuelle, les premières dissensions se firent vraiment jour.

La population s'entassait dans un Kil'dé qui peinait à grandir...

C'est avec un certain soulagement que les autorités de Kil'dé décidèrent de permettre aux "extérieurs" de s'installer plus durablement, plus en sécurité, et ainsi de bâtir de nouveaux quartiers.

Il était au final plus facile de fournir les ressources pour de gigantesques travaux plutôt que pour construire des maisons ou des immeubles.

Les machines des premiers temps de l'ère de la Renaissance fonctionnaient toujours, et elles pouvaient tailler, concasser, modeler la roche et le métal.

A grande échelle...

Les premiers aqueducs furent construits, et ils devinrent vite des voies de liaison, des routes aériennes protégées des dangers du sol.

Les bêtes, les Béhémoths, les peuplades indigènes agressives tuaient beaucoup de marcheurs et de caravanes.

Les liaisons en hauteur limitèrent drastiquement les problèmes.

Peu à peu, de nouveaux quartiers se nichant au sein du plateau, de part et d'autre de la faille de Kil'dé (*mal nommée selon certains vue sa longueur...*), des lieux insolites virent le jour, parfois même en amont de la construction des Aqueducs pour accueillir ouvriers ou aventureux colonisateurs de nouveaux espaces.

C'est ainsi, 300 années plus tard, 300 années d'installation erratiques et de folle conquête en tout sens, 300 années qui virent plusieurs nouveaux Kils naître et parfois s'amalgamer, c'est donc ainsi qu'un lieu au Sud-Est du plateau était devenue une référence, un lieu de paix et d'harmonie, un lieu de légendes vivantes...

L'auberge de **Kalmeth le passeur** était connue aux quatre coins du plateau.



Kalmeth avait fondé son auberge sur un principe simple.

Chacun payait ce qu'il voulait. Ce qui lui semblait "juste".

Si une personne ne voulait pas payer, il n'y avait aucun souci. Elle pouvait rester autant qu'elle le désirait, manger et boire tout ce qu'elle souhaitait.

Au début, la plupart des gens rirent de bon coeur de cette gentille utopie, prédisant évidemment la chute de Kalmeth fort rapidement...

Mais Kalmeth n'était pas qu'un aubergiste.

Il était aussi un penseur. Un écrivain. Un philosophe. **Et surtout... un orateur né !**

Il parlait à chaque client, il connaissait chacun d'eux, ses contes devinrent vite un rendez-vous incontournable. L'auberge devint en quelques années un lieu de rencontres entre esprits brillants, libres et généreux.

Généreux, ils le furent...

Kalmeth engrangea une fortune.

Certains lui légèrent tout, à lui et sa famille. D'autres vécurent toute leur vie à l'auberge, donnant l'héritage familial pour ce lieu unique.

Kalmeth mourut, ses enfants prirent le relais, tout aussi brillamment.

On avait construit des maisons autour de l'auberge, on avait sécurisé les lieux, élevé des murailles.

Génération après génération, très rapidement l'auberge devint le centre d'une véritable ruche de libres penseurs, qui s'installaient, vivaient, avaient des enfants...

Génération après génération, le souvenir de Kalmeth s'effaça.

L'auberge existait toujours, mais la grandeur du quartier naissant occultait sa présence.

Il n'était plus besoin d'être en ce lieu pour avoir des discussions passionnantes.

Les discussions étaient... partout.

Kil'sin était née, sans que quiconque ne s'en aperçoive vraiment.

Et comme elle était née, elle se structura et vit encore ainsi... **librement.**

Kalmeth et le passage

Kalmeth est aujourd'hui oublié de quasi tout le monde.

Seuls quelques rares érudits gardent son souvenir vivant, ainsi évidemment que sa descendance.

Il fut surnommé **le Passeur**, pour avoir fait cela toute sa vie : passer les idées, les rires, la vie, etc.

La notion de "Passage" est donc au coeur de la société de Kil'sin.

Le Passage est ainsi le seul texte - fort court - qui pourrait ressembler à un texte fondateur.

L'idée de base est que tout un chacun a quelque chose à "passer".

Tout est organisé autour de ce principe simple.

Kil'sin est une société simple.

Anarchique, sans chefs véritables, où les discours et la rhétorique - et bien sur la capacité à "passer" - font le sel du quotidien.

C'est une société brillante, en essor constant, mais qui commence après plusieurs siècles d'existence à rencontrer de prégnants soucis...



Organisation et mode de vie

L'ensemble de la société est égalitaire.

Purement égalitaire.

Les salaires sont fixes et égaux pour tous, il n'y a pas de "hiérarchie", pas de dirigeants.

Chacun est libre de dire et penser, de vivre à sa façon.

Les dilettantes ne sont pour autant pas légion : être un habitant de Kil'sin signifie pour une immense majorité avoir été élevé dans le culte de l'excellence et du passage.

La société est organisée autour de "**Comités**", qui gèrent tous les aspects de la vie courante.

Il existe tant de "Comités" qu'il est impossible de les dénombrer exactement, certains se créant dans une journée pour être dissous le soir même, certains n'ayant qu'un seul membre et d'autres des milliers.

D'autres, plus présents et plus anciens, peuvent sembler avoir plus de puissance. Il n'en est rien.

La gestion quotidienne est ainsi faite que si un Comité prend le pas sur le reste de la société, il subit quasi immédiatement ce qui est nommé la [Vindicta populaire](#).

Jusqu'à il y a peu, tout allait pour le mieux en Kil'sin.

Mais la société se dégrade. La population grandissante a engendré nombre de criminels devenus plus ou moins célèbres.

Car si en Kil'sin toute idée est bienvenue, tuer, racketter, voler ou torturer est de fait considéré comme faisant parti des activités sans passage de quoi que ce fut...

Aucun Comité "criminel" n'existe d'ailleurs... officiellement.

Par contre, un Comité de Vigilance a été créé depuis peu, et celui-ci prête à débats enflammés.

Son but, ses actions, ses méthodes, son existence même divisent les habitants.

Pour l'instant, rien n'est tranché mais l'impatience gronde et des solutions sont recherchées...

Chaque membre d'un Comité étant égal à tous les autres, un nom définit son appartenance à tel ou tel comité.

Les Vigilants, les Confectionneurs, les Répartiteurs, les Intarissables, les Sauveurs, les Répéteurs, les Pourvoyeurs, les Transporteurs, etc., etc...

Les décisions au sein d'un comité se prennent de la même façon que les décisions concernant tout le Kil.

En public, et sur vote à main levée.

La particularité imposée par le Passage est que **les scrutins se font par votes négatifs**.

On ne vote pas "pour" une décision.

On peut par contre voter "contre" (*et en général s'en expliquer avant ou après le vote*).

Nul besoin de majorité des voix.

Si une décision se voit contrer par suffisamment de personnes, la décision est... rediscutée.



Les scrutins concernant tout le Kil sont très rares, et se font alors sur toutes les places publiques, le même jour. C'est un évènement que beaucoup d'extérieurs au Kil considèrent comme purement délirant...

Point de vue extérieur...

De l'extérieur, Kil'sin est perçu la plupart du temps comme un asile de fous au pire, comme une assemblée de beaux parleurs au mieux...
Pourtant, la puissance du Kil, son développement constant, son incroyable vivacité, ne laissent pas indifférent. Les défauts du Kil et de son organisation anarchique, les extérieurs ne les perçoivent pas vraiment.

Il peut sembler difficile de vivre en Kil'sin si l'on est pas intelligent, doué, motivé, etc.
Kil'sin ne serait pas un lieu où les dépressifs, les handicapés, les introvertis, auraient la belle vie.
Ce sont les rares Krolannes qui quittent Kil'sin qui colportent ces idées, l'impression que cette société qui se veut égalitaire ne l'est fondamentalement pas.
Que ce serait une société dure, impitoyable, où la moindre faiblesse terrasse celui qui voulait bien faire...

Des rumeurs circulent aussi sur le véritable noyau de pouvoir en Kil'sin.
Des noms de personne influentes, des cercles de gens qui possèdent les rênes de la société, pouvant influencer les scrutins par des méthodes plus ou moins violentes.
Violence psychologique la plupart du temps, entraînant les gens dans la fange de leurs propres pensées.
La dureté de leur société serait ce qui leur permet de se développer, de croître et de prospérer.
Mais cela, aucun Kil'sinite ne l'admettra ouvertement.

Un Kil'sinite est en général poliment évité à l'extérieur, redouté tel un animal souriant dont les crocs peuvent vous déchiqueter l'esprit si vous n'y prenez garde...

Les Lanyshstas au sein du Kil'sin

(élaboré à partir d'un texte proposé par Jade Srhaggelle)

Dans un système qui prône la plus stricte égalité entre ses membres, les Lanyshstas et leurs pouvoirs - réels ou imaginaires - sont considérés comme une aberration de la nature.
Mais, comme on pouvait s'y attendre dans un Kil où tout se discute, certains groupes ont émis l'idée que cette "supériorité naturelle" n'était pas de nature autre qu'une différence de taille, d'intelligence, de souplesse, etc.

Les Lanyshstas déclenchent des débats houleux, et plusieurs Comités leur étant consacrés ont vu le jour, pour le meilleur ou le pire.

(Comité d'Insertion des Lanyshstas, Comité de Répression de l'Inkrolannité, Comité de Recensement et d'Organisation Tolérante pour Toutes Entités, etc)

Mais dans un Kil où l'indépendance d'esprit et la façon de présenter ses opinions sont des éléments essentiels, l'habitude de coller des étiquettes sur tout un chacun n'est pas réellement ancrée.
Il n'y a pas de réponse globale, cohérente, sur le phénomène Lanyshsta.
En lieu et place, chaque cas identifié sera traité par d'interminables palabres, indépendamment du cas du voisin.
On se demandera notamment s'il "passe" ou non quelque chose.

Qu'un Lanyshsta commette l'erreur de se présenter sous le jour d'un perturbateur du Kil'sin, et il sera impitoyablement châtié.

Qu'il se comporte comme tout autre citoyen, sans chercher à tirer avantage de ses dons, et il devrait pouvoir vivre tranquillement...

Vie quotidienne...

Les affaires de la vie courante du Kil'sin sont gérées par une multitude de Petits Comités – trop nombreux pour pouvoir être précisément dénombrés (*probablement plusieurs centaines sur tout le kil*) – dont le domaine de compétence est variable, aussi bien dans leur périmètre d'action (*une rue, un quartier, une bonne moitié du kil...*) que dans leur domaine de spécialité : un seul métier (*boulangerie, éclairage public, distribution du courrier...*), plusieurs métiers (*commerces alimentaires, entretien de l'espace public, messagerie et information...*), voire un ensemble de services disparates (*généralement en lien avec un lieu : par exemple un comité de café-théâtre qui gère un établissement servant repas et boissons toute la journée, proposant des spectacles le soir, et servant de salle de réunion publique une fois par semaine*).

Souvent complémentaires, il peut aussi arriver que ces comités se fassent concurrence sur une activité ou des bouts de secteur qui se chevauchent, généralement sans que cela génère de conflits. C'est la principale raison pour laquelle au yeux des habitants des autres Sharss, le Kil'sin apparaît comme une organisation totalement chaotique.

Le principe de fonctionnement des comités, petits et grands, est de chercher à **obtenir en premier lieu des décisions par consensus**, afin de chercher à harmoniser autant que possible propositions et objections, ce qui peut mener à d'interminables palabres illustrant bien les penchants rhéteurs et polémistes des habitants du Kil'sin.

Ce n'est qu'en dernier recours, quand il devient évident qu'on ne parviendra pas facilement à un consensus (*ce qui peut prendre plus ou moins de temps...*) ou que la situation devient urgente, que l'on départage les choses (*au moins pour un temps*) par un scrutin à **vote négatif** (*on ne vote jamais "pour" une décision, uniquement "contre"*).

Si des lieux accueillant les réunions des comités sont d'une grande diversité par leur nature, leur taille, leur emplacement, etc., les plus importantes réunions ont généralement lieu en un grand bâtiment - ironiquement nommé "**Hall des infinies palabres**" - abritant un immense amphithéâtre pouvant accueillir plus de cinq mille personnes.

Vivre au quotidien en Kil'sin est facile. Très facile.

Sauf... si vous faites parti des oubliés, des introvertis, des déprimés ou même encore de ceux qui ont subi un mauvais jour... la Vindicté populaire.

La vindicté populaire

Dans un système où il n'y a ni Dieu, ni maître, nous pourrions penser que le plus fort gagne toujours.

Et que les plus malins trichent aisément pour devenir les plus forts.

Corruption, violence, décadence.

Pourquoi le Kil'sin n'était-il pas aussi malsain que le fantasment les habitants des autres Quartiers? Aussi incroyable que cela puisse paraître, c'est ici simplement une question d'état d'esprit, de façon de pensée.

De conception politique.

Comprenez, le Kil'sinite est éduqué à vivre libre, sans entrave.

Cela ne signifie pas qu'il se fiche de tout et qu'il fait ce qu'il veut. Non, il est attaché à la liberté.

C'est un pilier fondamental, qui justifie que tout doit se décider par le Verbe et non par le Fer.

Et ce n'est pas là une utopie fantasque, c'est une conviction solidement ancrée qui fait qu'une majorité des Kil'sinites sont impliqués dans la vie de leur Quartier.

A travers leur Comité, ou en participant eux même aux grandes réunions.

C'est cet état d'esprit ultra indépendant des Kil'sinites qui bloquent toute tentative de prise de pouvoir.

Car tout finit par se savoir.

Si un Kil'sinite cède à la tentation de corrompre ou d'intimider des adversaires, cela se saura. Si en plus, sa manœuvre est destinée à faire grandir l'influence de son Comité, vous pouvez être certain que le soir même, à l'ordre du jour des réunions, il passera à la moulinette.

De toutes façons, **tout ce qui ne se sait pas, tout ce qui n'est pas clair, est par défaut louche.**

Tout changement non expliqué est donc louche. Et donc immédiatement remis en cause...

Pourtant, certaines "choses bizarres" se passent parfois, et personne ne conteste.

Tout le monde est au courant... mais une sorte de consentement tacite est donné.

Parfois cela se joue à un beau discours au beau milieu du Hall des infinies palabres.

Mais n'allez pas croire qu'un beau discours est un discours de manipulateur.

Il n'y a rien de plus difficile que de duper un Kil'sinite. Et si il sent qu'on cherche à le duper...attention à sa réaction !

Être un trop beau parleur peut coûter cher...

Guider le Chaos, influencer son flot, ses spirales...voilà une oeuvre bien difficile.

Surtout quand les mots sont les seules armes légitimes.

Une vie parmi d'autres : Alster Kadun

Vivre en Syfaria n'était pas en soi une sinécure.

Mais pour qui n'avait connu que cela, ce n'était pas un critère de malchance.

Quelque soit le Quartier où l'on vive, il y avait autant d'avantage que d'inconvénient, chacun s'en faisant son idée personnelle car en réalité, même pour le commun de Krolanne, il était avant tout question de survie dans ce monde sans échappatoire.

Par contre, naître d'une mère violente et d'un père bon à rien, c'était déjà accéder à un certain degré de mauvais augures.

Ce cliché du couple bancal et traumatisant pour sa progéniture, il existait non pas pour enrichir les histoires, légitimer la souffrance ou dramatiser un discours pour retenir l'attention d'un auditeur.

Il s'agissait simplement du fruit d'une vie compliquée dans un monde aux alternatives réduites.

Du croisement de parcours, d'enchevêtrement d'évènements, de mauvais choix, d'occasions ratés.

Tenez, prenez Alster Kadun.

Celui sur lequel les gamins balancent des cailloux pour s'amuser.

Ils en ont peur en réalité, ce vieillard a franchement un air louche, le genre de à prononcer des paroles incompréhensible, à puer le frobekh, sans parler de son visage abimé. Vivre dans la rue ne l'a pas spécialement aidé à devenir plus sociable.

D'ailleurs, tout le monde se targue d'une petite blague quand il est dans le coin.

Mais concrètement, qui connaît la vie d'Alster?

Tout le monde a la vie dure.

Perdre un enfant, être blessé lors d'une sortie, attraper une mauvaise maladie, manger une fuscuserie, c'était une préoccupation quotidienne, une probabilité réelle.

Mais on oubliait de dire que le plus grand danger dans ce jeu de survie, c'est que les autres autour aussi veulent survivre.

Et que ce sont ces mêmes "autres", nos congénères Krolannes, qui sont les premières causes de mortalité.

Un mauvais coup reçu, une guéguerre de pouvoir, une vengeance d'égo, des jalousies, des luttes de territoires, de ressources.

Il n'y a aucune corne d'abondance en Syfaria.

Si je vous dis donc qu'Alster Kadun fut un jeune très actif au sein du Comité des Perspectives, vous

me répondrez : c'est quoi ce Comité?

Il y a un peu plus de 40 cycles de cela, le comité fut créé pour proposer et soutenir des idées qui feraient évoluer le Kil'sin.

Au début, ce n'était qu'un groupe de discussion - l'Ecole du Ruisseau, les appelait on- qui prophétisait des changements potentiels pour le Sharss.

Il s'est avéré que cela a très vite attiré la curiosité des autres comités.

Même si le Kil vivait très bien, les gens se plaignaient d'un tas de problème sur l'organisation et sur certaines mauvaises habitudes qui étaient apparues au sein des Grands comités.

Sans parler de corruption, il y avait des copinages, des ententes.

Obtenir l'approbation populaire n'était pas aisé, il ne suffisait pas d'acheter un vote.

Alors certains réfléchissaient dans l'ombre à "manipuler" les opinions" de façon très subtile.

Le Comité des Perspectives a connu une croissance débordante durée deux années, lui permettant de participer aux grands débats et à rencontrer les Grands Comités.

Mais cette rentrée dans la cour des grands ne fut pas une bonne affaire.

Le Comité fut confronté à une opposition frontale.

Notamment lorsqu'il fut question d'instaurer un contre-débat trimestriel.

Le fond de ce projet était de forcer les Grands Comités à faire le bilan régulier de l'activité du Quartier.

C'était une vieille idée, qui s'était perdue, mais que le Comité des Perspectives avaient ressorti du placard et modernisé.

Forcément, cela ne plut pas à tout le monde.

Et là encore, si je vous dis qu'Alster Kadun fut le porte parole de ce projet et donc directement la cible des opposants, cela vous laisse imaginer un instant la pression que cet homme a pu subir pendant quelques mois.

Ce genre de lutte est monnaie courante au sein de notre Kil, me direz vous.

Oui, excepté que parfois - souvent -, l'histoire dérape et la vérité est enterrée...

La particularité du Kil'sin est que rien ne s'enterre facilement.

Il faut réussir à mettre en œuvre une complicité collective. C'est ainsi qu'Alster fut littéralement broyé.

Les Grands Comités avaient volontairement relâché la pression depuis quelques semaines et l'avaient incité à porter au public des projets plus novateurs encore.

Les anciens étaient au courant que le Comité des Perspectives soutenaient des projets de Constitution et de construction d'un Régime politique -une sorte de république multicéphale et parlementaire-.

Bien entendu, ces utopies loufoques n'avaient pas la moindre chance de plaire.

Alster se laissa convaincre de les présenter en réunion...

Il le fit et fut largement discrédité.

La manœuvre était simple et il fut naïf.

Mais le plus terrible n'est pas là : quand Vila Kaldun fut agressée une semaine plus tard -sa compagne-, Alster ne trouva personne pour prendre sa défense.

Personne n'allait s'acharner sur lui en répandant rumeurs ou autres.

Non, la population kil'sinite ne se plaignait pas en faux commérages.

Mais au fond, même si l'attitude des Grands Comités avaient été louches dans cette affaire, chacun était bien heureux que les véritables intentions du Comité des Perspectives soient dévoilées.

Il était légitime de stopper ce Comité trop ambitieux. Et de mettre Alster à l'écart...

Difficile de dire qui est la victime.

C'est là que les probabilités s'enchaînent mal. Vila Kadun décéda deux ans plus tard, d'une mauvaise maladie.

Dix ans plus tard, c'était Varn Kadun, son fils, qui ne revint jamais d'une sortie de la Cité.

Quant à Alster, il avait perdu goût aux jeux verbaux de la Cité, à sa vie politique.

A la vie tout court.

Quand il perdit son fils, sa raison l'abandonna.

Voilà plus d'une vingtaine d'années qu'il erre dans nos rues et qu'on l'évite sans trop y faire attention. Il survit en fouillant les poubelles.

La vraie leçon de cette histoire est de comprendre qu'Alster Kadun n'est pas un cas particulier. C'est un cas parmi tant d'autres.

On peut mourir d'avoir frôlé le Sh'ragg.

On peut devenir fou d'avoir été humilié.

Faire preuve de naïveté coûte cher. C'est simplement la vie ici qui est comme ça. Et personne ne s'en plaint.

Car si quelques uns échouent, un tas d'autres réussissent.

Du moins, tant que la Spirale du Chaos tourne dans le bon sens...

(élaboré à partir de textes proposés par Rhamôn et Mizar)

Kil'dara, l'outre-science...

Origine : l'oublié doux dingue...

Les origines du Kil'dara sont sombres et pour le moins... surprenantes.

Au tout début, environ 300 ans après la fondation de Kil'dé, il y eut une idée.

Provenant d'un seul Krolanne.

Celui-ci, sans nul doute un peu dingue, se faisait nommer "Savant de l'Ancien Temps", et il établit son "laboratoire" sur les bords de la falaise qui surplombait l'océan de matière noire.



Les Archives prétendent que durant plusieurs années il y resta enfermé, sa folie étant au moins égale à la légende qui se construisait au fil des mois.

Des voyageurs passaient parfois non loin de là, mais tous fuyaient ce lieu et l'oppressante vision de cette masure postée au bord du précipice, d'où s'échappaient régulièrement des bruits impressionnants.

Des années s'écoulèrent.

Les Sharss se développaient, vers l'intérieur du plateau.

Nul n'imaginait s'installer si près de la falaise.

Le Krolanne, pourtant, commença à intriguer certains autres "savants".

Son laboratoire grandissait. Il repoussait toute demande de visite, vivait en totale autarcie, hurlait depuis ses terrasses des imprécations sur la science et son ultime vérité !

Et si ? Et s'il découvrait quelque chose d'important ?

Et si étudier sans relâche était la seule véritable existence digne de ce nom ?

Des caravanes commencèrent à affluer.

Un Aqueduc se mit en construction, le mystère demeurant sur comment une telle décision a pu être prise.

Un Quartier commença de naître.

Le Krolanne en question - *dont bizarrement les Archives ne conservent pas le nom* - subit avec difficulté cette soudaine effervescence.

Un matin, peu différent des autres, sa masure bascula dans le précipice !

La roche était - dit-on - devenue friable.

Pour autant, le doute demeurait sur ce soit-disant doux dingue, ses recherches et sa mort, ce qui accentua d'autant sa légende.

Il devint une référence, une sorte de martyr de la science.

Les dirigeants de ce quartier naissant érigèrent son abnégation en statut fondateur et rédigèrent un code de lois entièrement tourné vers la recherche, nommé... "**L'outre-science**".

Ce quartier, ô combien vivant et en plein essor, attira toutes sortes de savants.
Ce quartier n'était pas encore le Kil'dara.
Il s'agissait du [Kildarogan](#)...

Kil'dara naquit sur ses cendres.
Et Kil'dara reprit le flambeau de l'Outre-science, en canalisant ses excès par une structure parfaitement démocratique.
Le peuple avait le pouvoir total.
Le peuple pourrait empêcher une nouvelle grande catastrophe.

Du moins, c'est ainsi que fut imaginé Kil'dara, et c'est ainsi qu'il perdure aujourd'hui...

L'outre-science

[L'Outre-science](#) est un principe autant qu'une philosophie.

Tout, tout le temps et en tout lieu, doit être tourné vers les avancées scientifiques.

Le Kil'dara peut être perçu in fine comme une expression - une résurgence - d'une soif atavique pour la science.

Mais une résurgence confrontée à des obstacles de taille : un monde fermé et sans issue, des phénomènes paranormaux, des ressources limitées, et très peu de perspectives de développement.

C'est toute la particularité d'une société tournée vers le progrès technique dans un milieu clos.

Les Krolannes sont confrontés à un paradoxe, à un vide de piste de recherche.

Pas de possibilité d'exploration, d'expansion, de développement économique, d'ouverture d'esprit par des échanges avec d'autres cultures.

Le Kil'dara souffre de son enfermement...

Il creuse dans son bocal et partout où il cherche il trouve un mur ou du vide.

Cela crée un appel d'air pour une approche mystique, voir occulte de la Science.

Ainsi, on s'accroche à la vapeur, car dans ce monde là, c'est la seule valeur sûre.

Ce qui n'empêche pas de chercher partout ailleurs aussi...mais quand on cherche un résultat, on revient très vite à la vapeur.

Voilà pourquoi l'Outre-Science est une Science de l'Outre-Réel.

Et non plus simplement du Réel.

C'est une science qui admet les limites de son Réel, mais qui constate les failles dans le Réel, la part de magie, la part de paranormal, de mystique, peut être une autre dimension, bref, elle utilise la méthode scientifique, l'approche rigoureuse pour "tout aborder sans limite".

Y compris l'Irréel, l'Outre-Réel...

Les sciences en général

L'élément fondamental des sciences en Syfaria est le gigantisme.

La technologie, bloquée au stade de la machine à vapeur, produit des constructions extravagantes, complexes de tuyauteries actionnées par des leviers et des claviers aussi nombreux que compliqués.

Les véhicules à vapeur sont lourds et difficilement maniables, nécessitant une très forte dépense d'énergie pour un rendement mécanique faible.

Il ne faut pas voir la vapeur comme une technologie grotesque, mais comme une lutte acharnée menée avec les moyens du bord.

Sans oublier qu'il y eût un âge d'or de la technologie, l'outre-science est ainsi comme une lutte quasi-mystique pour la recherche scientifique, dans un environnement hostile et parfois incompréhensible...

L'électricité existe, mais comme la miniaturisation fait défaut par nature, les inventions qui l'utilisent sont elles aussi lourdes et alambiquées.
Plus que cette électricité qui est surtout utilitaire - l'éclairage des quartiers par exemple - la mécanique en son ensemble est utilisée sans vergogne.

Les sciences de la Vie sont importantes, mais elles restent confinées à des essais scabreux, la médecine étant par exemple bloquée au niveau d'une chirurgie sans anesthésique, et il n'est pas rare de voir de nouvelles inventions de médecine générale ressembler à de véritables instruments de torture...

En somme, tout dans la science de Syfaria peut sembler de prime abord comme souvent dénué de didactique.

Pour autant, les avancées sont réelles et constantes - *même si parfois totalement inutilisables* -, l'effervescence des esprits compensant largement ce manque de pragmatisme.



Organisation et mode de vie

Le code de Lois prévoit entre autre que l'attribution des ressources - *décidée par le Conseil d'Attribution des Ressources (ancien Conseil d'Attribution des Fonctionnements Autonomes et des Ressources, mais l'acronyme déplaisait à la plupart de ses membres)* - sera certes dictée en fonction des potentialités des recherches, mais que toutes auront des ressources, sans exception. D'autres lois régissent la façon dont sont organisés tous les **Conseils Kil'dariens**.

Les membres de ceux-ci, élus par le peuple, n'ont pas de durée de mandat fixe.

Tout un chacun peut en effet demander, **à n'importe quel moment**, qu'un nouveau scrutin soit organisé.

Ainsi, certains Conseils sont constitués des mêmes membres depuis des décennies, leur quorum diminuant au fur et à mesure des décès de leurs membres.

Et parfois, plusieurs scrutins sont organisés de suite dans la même semaine lorsqu'une élection ne satisfait pas ne serait-ce qu'une personne.

Par ailleurs, tout élu - comme dans tous les votes en Kil'dara - a du rassembler un minimum de votes positifs, les noms sur les listes de candidats pouvant être rayés individuellement.

La structure est donc en ordre inversé : une seule personne a pouvoir sur toute la société.

Certains Conseils, dans le passé, se sont retrouvés bloqués dans leur fonctionnement plusieurs mois de suite à cause d'un énerguumène énervé qui ne se satisfaisait jamais du résultat de l'élection.

Cela pourrait encore se produire, mais les Kil'dariens mesurant l'étendue de leur pouvoir individuel, l'immense majorité ne pensera jamais à agir de cette façon contre-productive.

Les Conseils régissent chacun leur domaine d'activité, sans qu'il y ait empiètement sur leurs prérogatives.

Aucun n'a véritablement plus de "pouvoir" que les autres.

Il n'y a pas une multitude de Conseils, contrairement aux Comités de Kil'sin.

Juste ceux prévus par le code des Lois.

Les décisions concernant tout le Kil sont prises par un vote global, et le résultat doit là aussi atteindre un minimum d'approbation pour être validé.

Ce sont les seuls scrutins qui ne peuvent être renouvelés sur demande d'un habitant.

Ils n'ont donc lieu qu'une unique fois dans la forme où ils sont présentés.

Par contre, **tout habitant peut demander à ce que soit organisé un scrutin global** sur une question particulièrement prégnante.



La décision d'organiser ou non ce type de scrutin est prise et expliquée par le **Conseil de la Vie Démocratique**.

L'organisation au sein des Conseils suit les mêmes principes de démocratie "ultime".

Il existe des grades hiérarchiques, mais chaque attribution de poste est soumis à un scrutin.

La plupart du temps le résultat est unanime, le mérite de chacun étant - *en général* - reconnu à sa juste valeur.

Conseil d'Attribution des Ressources, Conseil de l'Orientation Normative (*chargé de l'éducation des plus jeunes*), Conseil d'Inhibition des Esprits Nocifs (*chargé de la sécurité intérieure*), Conseil des Production Énergétiques, Conseil des Habitudes de Transports Intérieur et Extérieur, Conseil de Rétribution et d'Archivage des Informations Éphémères, Conseil des Nourriciers, Conseil de la Gestion Mortuaire, etc...

Il existe en tout 21 conseils, tous en interconnexions constantes.

Enfin il existe, au sein du Kil'dara, des personnes ne faisant partie d'aucun Conseil.

Soit parce qu'ils ont été éjecté du leur et non réélu ailleurs, soit parce qu'ils ont décidé d'en partir ou de ne pas y entrer, ou encore parce qu'ils représentent un nouveau corps de métier dont ils sont les uniques représentants, fait rare s'il en est...

Si les lois s'appliquent bel et bien à eux, ils ne bénéficient par contre de l'aide d'aucune structure du Kil pour leur approvisionnement.

D'un autre côté, ils ne sont non plus contrôlés par aucune structure, et si on trouve parmi eux des asociaux de toutes sortes, on y rencontre aussi d'authentiques génies épris de liberté, ou des personnes désirant casser les prix pour faire bénéficier un maximum de Krolannes de leurs largesses.

L'attitude vis à vis de ces personnes, qu'on nomme **les Affranchis**, varie énormément selon l'activité de la personne jugée et celle de la personne qui le juge : certains mépriseront tout Affranchi, tandis que d'autres se rappellent que certaines des plus belles inventions du Kil'dara ont été le fait de libres penseurs...

Point de vue extérieur...

De l'extérieur, Kil'dara est souvent perçu comme un panier de crabes qui s'agitent en tous sens pour sortir de leur nasse.

La structure de leur société fait au mieux doucement sourire, car peu de gens croient au principe de "démocratie ultime", les rumeurs allant bon train sur les intrigues possibles et les disparitions bienvenues de certains gêneurs...

C'est une société où - *superficiellement* - il fait néanmoins bon vivre, car toute idée est généralement acceptée avec bonhomie.

Mais c'est là que le bât blesse : toute idée est aussi potentiellement bonne à... voler.

Les ascensions sociales ne pouvant se faire que sur la renommée, la paranoïa guette tout Kil'darien

ambitieux, et cela se ressent dans leurs relations avec les personnes extérieures au Kil.
Car qui sait quel secret pourrait être acheté - et donc vendu - au nom de l'outre science ?

Les Lanyshstas au sein du Kil'dara

(élaboré à partir d'un texte proposé par Jade Srhaggelle)

Au sein du Kil'dara, les Lanyshstas sont, à tort ou à raison, craints !
On doute de leurs origines et par conséquent de leurs motivations.
Et dans un système où le moindre citoyen dispose d'un pouvoir sur toute la société, la présence d'ennemis potentiels est une menace que nul ne saurait tolérer.

Les Lanyshstas sont donc traqués.

Impitoyablement !

Ils sont considérés comme des monstres, et le père n'hésitera pas à tuer le fils si celui-ci devient un Lanyshsta.

Lorsque la chose est réalisable, néanmoins, les Lanyshstas ne sont pas exécutés, mais plutôt capturés.
Ce n'est pas une bonne nouvelle pour eux...

Car l'Outre-science est tournée vers le progrès, pas vers la morale, et un Lanyshsta n'est pas plus considéré qu'un morceau de minerai rare où une bête inconnue.

Il sera étudié, trituré, sans égard pour sa personne, jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Et après cela, il sera disséqué avec le plus grand soin, afin de chercher d'éventuels indices permettant une détection et une élimination facilitées des nouveaux Lanyshstas.

Nombre d'Affranchis se réclament chaque jour d'une nouvelle profession, des "**Chasseurs de Lanyshsta**", au point que l'organisation de ceux-ci sous l'égide d'un des Conseils ne semble être qu'une question de temps...

Kil'Darogan & Outre-science...

Le Kil'Darogan

L'outre-science est née au Kil'Darogan.

Les Darogans cultivaient la métaphore du Savant de l'Ancien Temps, qui poussa ses recherches si près du précipice qu'il finit par y tomber.

Employant des méthodes expérimentales extrêmes au mépris de tous les dangers, les Darogans mesurèrent très tôt les risques d'une destruction totale.

Une nuit, le Kil'Darogan fut littéralement anéanti par "un terrifiant tourbillon d'eau sombre", tels que le décriront plus tard les témoins de l'époque.

Les causes de ce phénomène incompréhensible n'ont jamais été élucidées.

Là où l'un des Sharss les plus puissants de l'histoire avait prospéré ne demeurait qu'un vaste océan de boue, vierge de toute trace.

L'aube vint, avec son lot de pillards venus principalement du Kil'sin voisin.

Menacés, les quelques survivants s'activèrent eux aussi à fouiller la zone en quête de vestiges.

Ils focalisèrent leurs efforts au centre, où ils savaient manifestement ce qu'ils allaient trouver, puisque ils n'hésitèrent pas à creuser en profondeur.

Les derniers Darogans réussirent à déterrer quarante-six mille six cent cinquante-six unités de mémoire, en parfait état de marche, contenant l'ensemble des découvertes scientifiques du Kil'Darogan.

Ces unités de mémoire portent un nom que nous connaissons bien, car elles sont encore utilisées de nos jours : ce sont les **Vromballes**.

[-0<>0_.<|_.....-_-_-_-_-]<|

Une Vromballe est un agrégat sphérique de tuyaux, de valves, de leviers et d'orifices hétéroclites.

Les orifices sont spécifiquement dédiés à l'injection de vapeur dans les mécanismes.

Le coeur d'une vromballe est composé d'un moteur fonctionnant à la vapeur, et d'un empilement de microscopiques tables de données manipulés par des mécanismes de précision.

La première vromballe, [-0<>0_.<|_.....-_-_-_-_-], stockait ses propres schémas de conception.

On s'aperçut par la suite que toutes les vromballes d'origine le faisaient, ce qui permit de produire chaque modèle à la chaîne quand les moyens techniques le permirent.

La seconde vromballe, [-0<>0_.<|_.....-_-_-_-_-], contenait les lois fondamentales de l'outre-science:

Citation :

. Tout, tout le temps et en tout lieu, doit être dirigé vers les avancées scientifiques.

- Aucune loi ne doit entraver l'outre-science.

< Aucune pratique ne doit entraver l'outre-science.

<| Tous sont égaux dans leur droit de pratique.

<> Tous sont égaux dans leur devoir de pratique.

0 Quiconque s'oppose à ces lois doit être banni du Kil.

Depuis cette époque, ces lois sont la référence pour la recherche outre-scientifique au Kil'dara.

Des lois plus pragmatiques furent ajoutées par la suite.

-0.

Le Kil'sin, fasciné par les fantastiques secrets renfermés par les vromballes, s'en appropriera certaines pour tenter d'en extraire les données.

Leur avidité fut rapidement douchée quand ils constatèrent que les manipuler était un art d'une complexité hors-norme!

Malgré cet obstacle, elles étaient aussi de magnifiques œuvres d'art, qui avaient leur place dans de flamboyantes collections privées.

Il fallut l'intervention du Kil'dé pour que le Kil'sin se résigne enfin à les rendre.

Un augure vint les remettre en mains propres aux Darogans, assorties de la prédiction n°-0. de Scylla : "Soixante-six balles d'acier que rien ne peut abîmer, conservent une leçon qu'on ne peut pas enseigner".

L'outre-science en pratique

Les vromballes restituées, les Darogans purent employer leurs fabuleuses connaissances pour la construction du Kil'dara.

Ils remirent en état l'outre-science et sont en grande partie à l'origine de ses pratiques actuelles.

La anième pratique est l'injection de vapeur.

Les avancées majeures du Kil'Darogan exploitaient toutes la vapeur.

C'est un domaine de base que chacun doit apprendre à maîtriser pour espérer progresser dans d'autres voies.

La arième pratique est une question: @[]? Qui es-tu?

L'outre-science se pratique toujours à la forme interrogative.

La critique d'une découverte peut ressembler à:

"Avez-vous lu les derniers résultats publiés?

Savez-vous que j'y ai vu des erreurs?

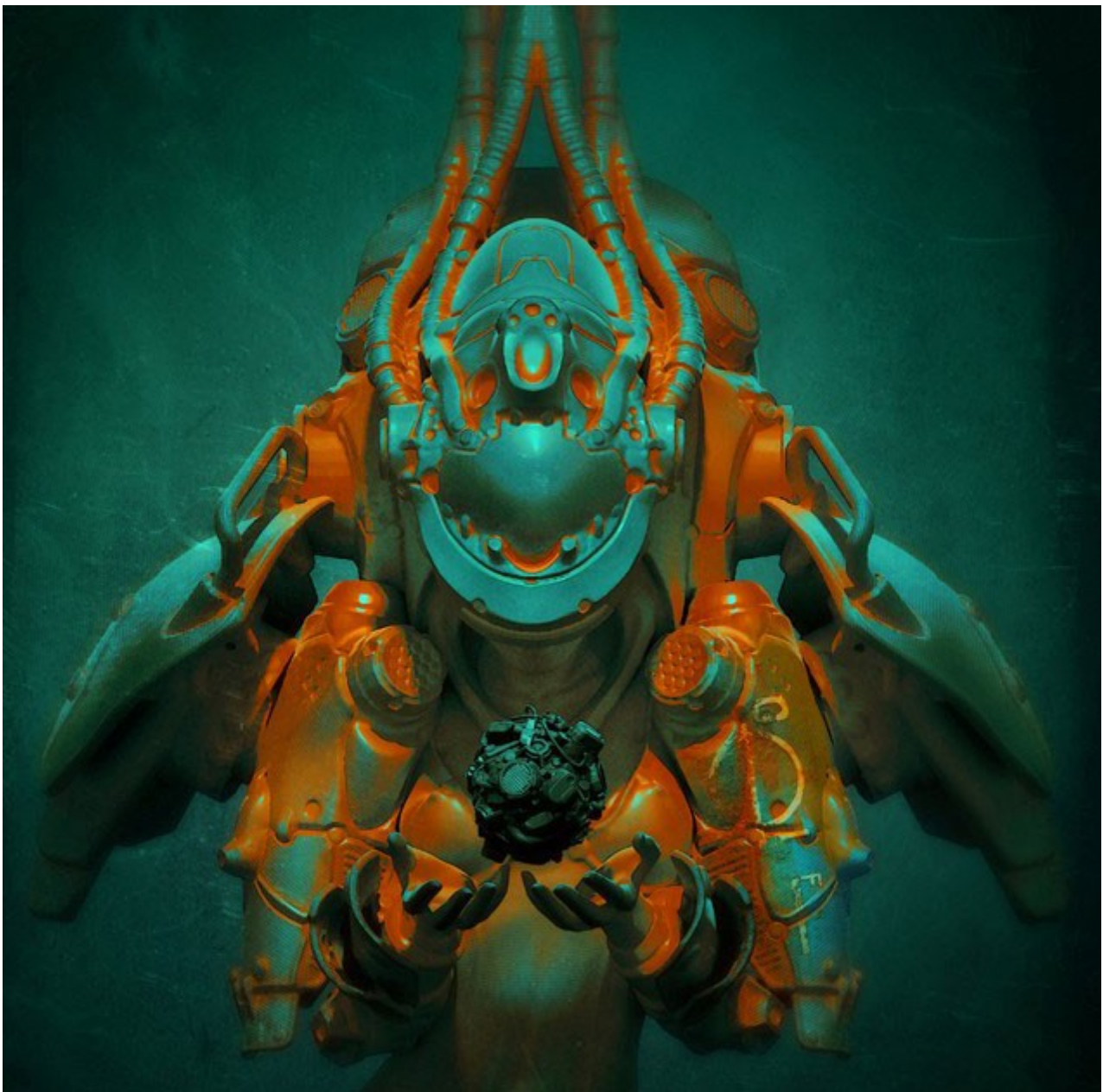
Dans quelle partie?

Vous voyez le grand Les chiffres sont-ils faussés à votre avis? A

Ilons nous reproduire l'expérience pour le vérifier?".

La barième pratique est le vrom, le langage des vromballes: "Pschitt ! Pschiiiit! Psssssh!", telle est la douce musique du stockage des découvertes en mémoire, à l'aide d'une interface souvent gigantesque.

Toute activité de recherche doit être tracée et mise à disposition des autres pour relecture -- tout entrave à la relecture rend automatiquement le résultat nul.



La norième pratique est le devoir : tous les domaines doivent obtenir des résultats.
L'activité d'un nourricier est la production alimentaire, mais il effectuera des mesures utiles aux domaines de recherche fondamentaux.
Quelle que soit son activité, chacun doit se rendre disponible pour les expériences et recueillir les résultats demandés.

La kéième pratique est une autre question : @[?]? Que sais-tu?
Chacun peut être interrogé sur ses connaissances à tout moment.
Il n'y a aucune gêne à demander tout et n'importe quoi à n'importe qui.

L'outre-science en question

Si le Kil'dara est unanime concernant les lois fondamentales de l'outre-science, nombreux sont ceux qui remettent en question les pratiques établies. à commencer par l'utilisation obstinée de la vapeur, qui pénalise la recherche d'autres énergies dont le rendement serait potentiellement bien meilleur.

Quant à la catastrophe qui anéantit l'ancien Kil'Darogan, les connaissances des vromballes originales n'ont jamais fourni le début d'une explication.

Par conséquent, certains Affranchis au caractère bien trempé doutent que l'ensemble des connaissances aient été véritablement léguées à la suite de la catastrophe.

Sinon, cela voudrait peut-être dire que certaines ont été passées sous silence pour écarter le risque d'une seconde catastrophe, ou que certaines ont été tout simplement perdues - le Kil'sin n'a peut-être pas, après tout, restitué toutes les vromballes volées à l'époque.

L'influence grandissante du Kil'dé dans les haute-sphères du Kil'dara, pour y plaider la prudence, est une rumeur dont peu de gens osent parler.

Si elle venait à être vérifiée, cela signifierait la trahison des lois fondamentales de l'outre-science.

Mais il est difficile d'y croire. à l'inverse, personne ne remet plus en doute le soutien du Kil'sin aux Affranchis.

(Élaboré à partir d'un texte proposé par Vunkisht)

Les portes...



Ce que les Krolannes nomment « les Portes » sont d'anciennes ruines impressionnantes, qui affleurent sur les versants des montagnes ou qui s'ouvrent dans le cœur de plaines arides.

Toutes ces portes sont différentes, d'architecture comme de localisation.

Mais elles ouvrent toutes sur de fabuleux passages souterrains.

Les Krolannes ont compris que ces passages servaient à relier les différentes ruines disséminées sur le continent.

Les « Portes » semblent avoir été des forteresses, dont le but aurait été d'en défendre l'accès...

Les Dath'ogals prétendent avoir bâti ces passages.

Pourtant, leurs shamans n'ont aucune histoire qui explique cette volonté de défense.

Ils sont d'ailleurs étonnamment très peu prolixes à propos de ces ruines et de leurs accès...

Souvent enfoncés dans les montagnes, ces points d'entrée et de sortie de longs chemins souterrains suscitèrent l'intérêt des Krolannes aux premiers temps de l'ère de la Renaissance.

Plusieurs chemins furent ainsi explorés et cartographiés.

Mais ils se rendirent vite à l'évidence : ces lieux étaient devenus difficilement utilisables et rageusement inhospitaliers, parfois friables ou se terminant en éboulis instable...

Preuves - *parmi toutes les autres ruines* - de l'âge d'or d'une civilisation déchue, longs parfois de plusieurs centaines de kilomètres, les savants ont encore du mal à expliquer comment de telles structures ont pu être construites.

Néanmoins, le plus étrange avec ces « Portes » fut que, quelques années après leur arrivée sur ce monde, quelques Krolannes ressentirent ce qu'ils nomment un... **appel**.

Et cet appel ne cessa jamais.

Les rebelles des portes virent le jour.

Sans que l'on comprenne encore comment, tout au long des siècles écoulés, des Krolannes se dirigèrent vers les Portes, et descendirent dans ces chemins obscurs et dangereux. Ils y ont constitué peu à peu, Porte par Porte, de vrais peuplades soumises aux duretés d'une existence misérable. Ils pillèrent régulièrement les ressources des Sharss, et voilà pourquoi on les surnomma les « rebelles des portes ».

Les Dath'ogals disent que ces rebelles sont des **Ist'taghs**, littéralement les enfants du passage.

Ces Ist'taghs ont tous, sur l'ensemble du continent, un point commun.

Ils vouent un culte bizarre, mêlé de violence crue et de régression, à des entités qu'ils nomment justement les « **Ists** ».

Sortes de dieux des Portes, grands humanoïdes effilés, qui les ont appelés pour venir y vivre...



Il fut difficile pour les autorités des Sharss de gérer la menace des Rebelles de Portes, mais certaines expéditions punitives furent néanmoins tentées dans les premiers siècles.

Elles se soldèrent toutes par de cuisants échecs, sanglants et démoralisants.

Les rebelles se révélèrent d'indomptables combattants, même si leur allure dépenaillée prêtait au départ à sourire.

De plus, ils connaissaient et exploitaient parfaitement les souterrains et leurs dangers, attirant tel monstre cruel sur les expéditions, faisant s'écrouler tel pan de mur, murant enfin certains dans des culs de sac mortels...

Il fut décidé de contenir leurs nuisances extérieures et de ne plus chercher à les débusquer.

Les portes devinrent pour la plupart des lieux exclus du monde, où seuls se rendaient les nouveaux « appelés ».

Aujourd'hui, nul ne peut dire avec précision combien de rebelles vivent dans les Portes et les souterrains.

Et nul ne peut imaginer ce qui s'y passe réellement.

Pourtant, certains voyageurs avides d'exploration paient leur passage aux rebelles, qui les escortent sous terre d'un point à un autre du Continent.

On revoit la plupart du temps ces voyageurs... mais pas toujours.

Toute sorte de rumeurs, grotesques ou terrifiantes, circulent dans les Sharss.

Et la pire des rumeurs est peut être encore loin de la vérité...

*(trituré à partir de textes proposés par Mizar, et nuancés par Rhôz. **Sujet à modifications ultérieures.**)*

Diplomatie du Passé

Il fut une époque où il n'y avait pas vraiment de partage de ressources, pas vraiment de quartier... Paradoxalement, il existait bel et bien une « société krolanne », et un sentiment profond « d'intérêt général », qui contribuèrent à mettre pleinement en œuvre les savoirs scientifiques qu'ils détenaient en débarquant sur Syfaria.

Ce n'est que plusieurs siècles après cette course effrénée pour s'établir sur cette nouvelle terre, lorsque les frontières entre les quartiers devinrent plus marquées et que les grands travaux cessèrent, que les questions primordiales refirent surface.

Comment et pourquoi se trouvaient ils ici ?

Y avait-il un sens ?

Pouvait-on donner un sens à cette opportunité ou fallait-il juste vivre pour vivre ?

A ce moment-là, les Krolannes avaient pris la mesure de leur situation.

Ils avaient tenté d'explorer leur îlot de vie, avaient compris le piège de la matière noire... au prix de lourdes pertes malgré les avertissements Dath'Ogals.

Disparition, suicide, rébellion, claustrophobie, névrose profonde.

Tous les esprits ne pouvaient résister à cette idée simple qu'il fallait vivre sans perspective.

Différentes philosophies émergèrent, en même temps que différentes institutions, parfois même des embryons de quartiers.

Et avec eux, les graines de dissension.

Sans sombrer dans le fatalisme morbide, la perception tangible de ce monde sans issue laissa des traces très prégnantes au sein de la population.

On ne négociait plus seulement pour partager les ressources, mais aussi pour imposer un point de vue.

Le jeu politique se fit plus dense.

Les petits conflits, intérêts, révoltes, coups montés, monopoles, embargos, fissurèrent morceau par morceau la société Krolanne...

On situe la plus grande crise à l'affaire du Cuivre d'Argba.

La Ligue d'Esna prodiguait à tous le savoir des anciens et l'absolue priorité qui résidait dans le progrès.

Elle appartenait à un courant de pensée qui considérait le krolanne comme un être particulier dans un Univers plus grand, destiné à réaliser de grands projets.

Pour ses membres, le cuivre était indispensable au progrès et il devait être l'objet d'une gestion collective.

Plomberie, mécanique, électricité, un grand pan de l'activité krolanne dépendait de ce métal.

Pourtant le problème du Cuivre était bien plus trivial...

En réalité, les unités de maintenance des machineries gigantesques qui pullulaient alors, ainsi que la nécessité quotidienne de lutter contre l'insalubrité des canalisations, n'autorisaient ni pénurie, ni problème d'approvisionnement.

Et si jusque-là, il y avait toujours eu un consensus autour de certaines ressources, lorsque la Ligue des travailleurs Kil'oniens fixa des prix prohibitifs sur les ventes de cuivre, au-delà de l'impact sur la vie quotidienne, cela inspira un genre nouveau de préoccupation.

Le Kil'on était un tout petit quartier, au départ très intégré dans la Cité. Ce qui ne dura pas...

La Ligue des Travailleurs Kil'oniens avait fait le choix du pragmatisme économique, menant une stratégie d'expansion à travers l'appropriation de la quasi-totalité des réserves de cuivre connues à

cette époque.

Très vite, les localités krolannes les moins riches au sein de Syfaria n'arrivèrent plus à supporter les coûts en constante augmentation.

Cela conduisit à la dégradation durable de certaines installations électriques et de portions complètes de tuyaux destinés au circuit d'eau.

La communauté d'Argba, groupement de mineurs sans prétention qui s'étaient éloignés du centre de la Cité pour s'installer près des Portes qui menaient à la Passe Sud, proposait des alternatives viables au Cuivre du Kil'on, exploitant une petite mine de cuivre, ainsi que d'autres minerais aux propriétés intéressantes.

La Ligue d'Esna fit la promotion d'Argba sans avoir le consentement de ses membres, et lui fournit des moyens conséquents pour faire de l'extraction de masse.

Un soir, le campement fut attaqué.

Des créatures étranges et hostiles étaient à l'origine de massacres terribles, il n'était donc pas rare que des drames se produisent, contre lesquels la civilisation Krolanne n'avait pas encore trouvé de véritable parade.

Argba avait été détruite, il n'en subsistait à peine qu'un souvenir...

Une rumeur circula rapidement, selon laquelle la Ligue Kil'onienne était le commanditaire de cet acte odieux.

On imagina qu'elle avait fait appel à des renégats et des groupuscules violents pour exécuter ce contrat.

Aux accusations qu'elle subissait, la LTK accusa à son tour la Ligue d'Esna d'avoir comploté et fomenté ce scénario à charge, organisé le soir même où des négociations importantes se déroulaient dans le Palais ouvert du Kil'voran.

On ne sut jamais vraiment ce qu'il s'était passé...

Personne n'investit jamais les lieux, de peur d'être accusé du drame, aussi celui-ci fut abandonné.

On sait que depuis cette période-là, des zones abandonnées apparurent dans la Cité, l'activité se concentrant dorénavant au sein des « Quartiers ».

L'ironie voulut cependant que les Enfants du Kil'on contribuèrent grandement à la survie de la population au fil du temps, cultivant un pragmatisme qui fut au final, la seule voie consensuelle. Paradoxalement, les Enfants d'Esna, c'est du moins ce qu'il se dit, dispersés dans la Cité, plus silencieux, plus secrets, fondèrent des groupes de travaux opaques, dont on croit savoir qu'ils étaient à l'origine de l'avènement du Kil'darogan.

Un seul fait demeura : les Quartiers devaient établir des règles et des structures d'échanges.

La diplomatie était née... pour le meilleur et pour le pire.

Diplomatie du Présent:

L'apparition formelle des quartiers créa naturellement un jeu de pouvoir, d'enjeux, d'antagonismes, dont certains sont toujours d'actualité.

Ce jeu fit d'ailleurs naître autant de quartiers qu'il en détruisit.

Chacun des Sharss le sait : ils sont les descendants d'une lignée fertile, mais à la mortalité plus qu'élevée...

L'identité de chacun reste krolanne avant tout et les Sharss n'incarnent que des modes de vie différents, des perspectives opposées, des réponses incompatibles aux mystères de Syfaria.

Car c'est cela l'âme des Sharss : ils sont une réaction naturelle à cet univers étrange.

Quoiqu'il en soit, la question de l'avenir de la krolannité, et les projets de la Cité, ne sont plus traités en commun.

C'est là le point de division le plus marqué.

L'interdépendance entre les Sharss n'a pas besoin d'être débattue.

Les Sharss communiquent entre eux.

Il arrive parfois que l'on ait de la famille - certes éloignée - dans chacun des Quartiers.

Le sentiment d'appartenance est très fort, mais en général sans pour autant que l'on perçoive les gens des autres Quartiers comme des étrangers.

Discrimination et Xénophobie sont donc marginales, mais néanmoins elles existent...

Ce "bon esprit", ce "bon voisinage" vient avant tout du Kil'dé.

Il est le Kil qui fait le lien avec le Passé, qui a survécu aux grandes luttes de pouvoir et a toujours réussi à se maintenir, sans avoir le besoin de dominer ou d'écraser les autres.

L'eau de la Faille n'a d'ailleurs jamais été un argument de négociation, malgré que ce monopole ait nourri les fantasmes les plus fous.

Dans la même idée, le Kil'dé a souvent été critiqué pour sa "trop grande bienveillance", forcément louche aux yeux de certains.

Pourtant, ils n'ont jamais abusé de ce statut, ni pour être des gardiens de la civilisations, ni pour prendre l'avantage sur les autres Sharss.

Si Kil'sin entretient des relations "cordiales" avec Kil'dé, Kil'dara a toujours adopté une attitude quasi-indifférente envers Kil'dé.

Ils sont là, ils ont aidé, ils donnent l'eau. Mais on fait notre vie ailleurs...

Pas de sentiment hostile, ni de respect irrévérencieux. Juste l'indifférence.

Le Talios

Pour le quotidien, le troc et les échanges économiques, le fonctionnement est extrêmement rôdé et sans véritables recoins.

L'équilibre des forces étant en lui même un enjeu, au delà du partage des ressources, les Sharss organisent une Assemblée afin d'ériger **le Talios** pour une période déterminée.

Il peut s'agir de quelques mois, d'un cycle ou de plusieurs.

Le Talios définit une quantité minimum de chacune des ressources vitales aux Trois Sharss et sur lesquels le prix est fixé à l'avance.

Une sorte de forfait minimum. Au delà des quantités fixées, les prix sont "libérés".

Le circuit de l'eau étant limpide, les besoins clairement identifiables, finalement elle est la ressource étalon du Talios.

Toutes les Assemblées commencent donc par définir la durée, la quantité, et le prix de l'eau - le Talios -, ce qui signifie que le prix de l'eau n'est en réalité jamais libéré, puisque la quantité est calculée en fonction de la durée, ou inversement.

Si au terme des négociations, on mesure que des prévisions de quantités ne sont pas cohérentes - impossible à produire, ou beaucoup trop grande par rapport aux besoins -, alors des compensations sont prévues.

Celles ci sont au nombre de trois : le Keram (simple ou gardé), l'Adoub et le Silium.

Le Keram correspond à la prise en charge du transport de certaines ressources jusqu'au dépassement des quantités minimum.

Le Keram gardé n'est qu'une alternative avec escorte.

Il est à noter que le Talios est connu de tous, et en particulier des unités de travail des portes de chaque Quartier.

Ces lieux sont des endroits sous haute surveillance.

Chariot, charrette, sac, tout est fouillé.

La moindre marchandise est emportée dans les entrepôts de comptage où, tel que l'indique le nom, tout est compté.

L'Adoub est l'assurance du remboursement des pertes après livraison.

En clair, une fois dans les entrepôts de comptage, toute perte sera remplacée.

C'est là une compensation considérée comme la plus lourde, surtout qu'il ouvre la porte à des abus possibles...

Il est à noter qu'il y a un Adoub implicite sur l'eau, le Kil'dé étant responsable de tout le circuit de distribution de l'eau à travers les trois Quartiers.

Il y a bel et bien du personnel d'entretien spécifique au Kil'sin et au Kil'dara, mais le Kil'dé envoie quotidiennement ses spécialistes de l'eau aux quatre coins de Syfaria...

Le Silium est quant à lui une compensation pécuniaire, calculée en fin de Talios et intégrée dans les négociations du futur Talios.

Cette somme est généralement très importante, mais se dilue toutefois dans les négociations.

Mécaniquement, le Kil'dé est peu sujet à recevoir un Silium.

Par contre le Kil'dara a longtemps reçu un Silium, notamment lorsque son implantation, le Kil ne disposant pas encore d'assez d'infrastructures pour faire des produits de bonnes qualités.

Mais depuis quelques années, le Kil'sin voit d'un très mauvais œil la tournure des événements au Kil'dara.

La découverte de gaz et son exploitation à changer la donne.

Le Kil'dara est passé, en l'espace d'un Talios, en position de force dans les négociations...

L'équilibre n'est donc pas une mince affaire.

Et les rumeurs les plus folles courent sur la décadence du Kil'sin et sur les intentions obscures du Kil'dara.

L'ombre du Kil'darogan n'a pas tardé à revenir planer sur Syfaria...

En dehors du Talios, tous les produits et services se négocient, se distribuent et se vendent librement.

Les citoyens peuvent circuler à des heures précises, voir des jours ou des périodes définies.

Cela dépend généralement du Kil.

La Justice n'existe pas vraiment en Syfaria.

On ne juge pas vraiment, on ne parle pas vraiment de "procès", ni de défense.

Il existe bien des cabinets de conseil, ou des Chambres de Pourparlers et d'Arbitrages, où quelques affaires sont traitées, mais on ne sait jamais trop à quoi cela peut aboutir...

Par défaut, le kil d'appartenance du Krolanne fautif doit décider de la sanction, selon sa structure décisionnelle propre.

Du moins, si ce kil est au courant de l'affaire...

L'histoire des relations entre Kil'sin et le Kil'dara, notamment, est émaillée de moments de tension dus à des sanctions litigieuses de part et d'autre.

Heureusement, jusqu'à présent, ces crises ont été plus que passagères.

Au sujet des Lanyshstas

Une sorte de consensus ressort globalement dans le traitement de ces... "spécimens".

Avec pour chacun des Quartiers, une approche différente.

Cependant, il y a bien le sentiment commun que les Lanyshstas pourraient diviser totalement la Krolannité.

On fantasme alors sur un complot anti-Lanyshstas des Trois Quartiers, où des produits alimentaires seraient distribués au sein de toute la population, mais dont les effets seraient nocifs pour les Lanyshstas.

On fantasme sur des groupuscules armés qui circulent partout, en secret et tuent tous ceux qui sont de près ou de loin liés à ces "monstres"

On fantasme même que cette campagne de destruction vise aussi à éliminer certaines vermines ou à se débarrasser de personnes gênantes.

Peut être même à réduire le surplus de population...

Mais on fantasme aussi que le Kil'dara a trouvé comment utiliser la matière noire, alors qu'on fantasmait avant que le Kil'dé l'avait créé.

On fantasme encore sur des machines qui détectent et tuent dans le sommeil, on fantasme sur des minerais explosifs, on fantasme sur de l'eau qui se transforme en créature violente...

...mais comme on l'a dit précédemment, le fantasme est parfois dépassé par la réalité... et inversement.

*(trituré à partir de textes proposés par Mizar, et nuancés par Rhôz. **Sujet à modifications ultérieures.**)*

La matière noire

Origine

L'origine de la matière noire est incertaine.

Tout simplement parce qu'elle était déjà présente sur Syfaria à l'émergence des Krolannes, et que seuls les Dath'ogals peuvent témoigner de sa découverte.

Entre les difficultés de traduction, les pertes dues à leur tradition orale, le traumatisme subi et l'imprécision de leur langage poétique, on arrive à des versions très différentes.

Il se dégage néanmoins de leurs contes une « version » communément admise : une découverte d'un continent qui en était recouvert, une attaque, une poursuite à travers les océans puis la destruction quasi totale de leur civilisation florissante...

D'après certains Krolannes ayant écouté d'autres récits encore plus farfelus, et les ayant retranscrits pour la postérité, la matière noire pourrait être une créature, une sorte **d'amibe géante** qui, en absorbant d'autres matières vivantes, pourrait croître indéfiniment et recouvrir toute la planète.

Ce serait ainsi par instinct de survie qu'elle aurait stoppé sa progression, se gardant simplement une réserve de nourriture pour plus tard.

Pour d'autres, il s'agirait à l'origine d'un **titanesque météore** qui se serait écrasé dans la mer avant de s'y dissoudre, formant le continent noir que les Dath'ogals ont découvert. *La matière noire serait donc venue de l'espace, et pourrait être une arme de colonisation d'une civilisation lointaine...*

Pour d'autres encore, la matière noire serait une **illusion collective** créée par les Dath'ogals pour pouvoir vendre leur tisane miraculeuse qui permet de purifier l'eau, ou bien encore certains imaginent que le continent serait une sorte de prison géante dont la matière noire serait le gardien passif...

Au final, les seules choses dont on soit sûr, c'est que la matière noire « existe » et que ses effets sur le cycle de l'eau ont modelé la vie des Krolannes.

En dehors de ça...

Composition

On aurait pu penser que, ayant accès directement à l'objet de leur étude, les Krolannes en apprendraient bien plus sur la matière noire actuelle que sur son origine, mais il n'en est rien !

Dans un premier temps, les études furent des plus régulières, mais quand on en vint à comparer les conclusions, elles furent toutes identiques : on ne pouvait au final strictement rien en apprendre...

La matière noire recouvre les océans, sur une couche de plusieurs centimètres.



Elle prend la forme d'un liquide épais, visqueux, poisseux, d'un noir brillant.
Elle est non corrosive et non directement dangereuse.
Une observation s'étendant sur une période longue la verra totalement passive et inerte.
A part cela ?

Il fut impossible de déterminer son caractère minéral, végétal, ou animal.
Elle n'est pas modelable, transformable ni altérable.
Elle ne brûle pas, ne sèche pas, ne se mêle à rien d'autre.
Elle n'a aucune caractéristique exploitable...

L'esprit pragmatique de la majorité des savants Krolannes finit par se lasser de ces études inutiles.
Son effet sur l'eau - et l'ensemble de son cycle - fut la seule vérité avérée.
Dès qu'elle touche de l'eau pure, celle-ci devient imbuvable, au goût et à l'odeur atroce et aux effets sur la digestion immédiats, pouvant même entraîner la mort en cas d'ingestion massive...

Pour autant, les océans ne « sentent » pas cette atroce odeur, et il est connu que des créatures marines et même de simples poissons vivent dans les océans, alors qu'évidemment aucune lumière ne filtre à travers l'épaisseur de matière noire.

Aucun étude n'a réussi à comprendre pourquoi...

Par exemple, de l'eau pure salée prise en laboratoire aura l'odeur atroce après avoir touché de la matière noire, un poisson dans son bocal mourra en quelques secondes si son eau est touchée par la matière noire, etc.
L'eau de pluie a une odeur amoindrie, mais les jours de très mauvais temps les Krolannes circulent avec des masques sur le visage pour respirer un air moins vicié, et les eaux stagnantes sont le plus vite possible évacuées vers les réseaux de rigoles et d'égouts.

La seule eau véritablement pure est celle de la Faille...

Il fut bien tenté d'exploiter les ressources des océans, mais aucun bateau de pêche n'arrive à circuler sur la matière noire, trop poisseuse et visqueuse pour permettre une progression ou la pénétration des lignes ou filets.

Évolution de la matière noire ?

Les Krolannes prirent immédiatement au sérieux sa possible évolution.

Les contes Dath'ogals sur leur cataclysme originel – *l'Alphlënn* – étaient suffisamment précis pour qu'un corps inter-Sharss se mette en place.

Constitué d'une centaine de membres, ne dépendant d'aucune autorité centrale, ces «**Veilleurs noirs**» forment une caste à part depuis le début de l'ère de la Renaissance.

Bien qu'elle soit inerte depuis plus de huit siècles de présence Krolanne, leurs expéditions d'étude se poursuivent encore régulièrement.

Mais leur but n'est généralement que de relever les piquets témoins plantés par l'expédition précédente aux abords de la matière noire, afin de surveiller la possible évolution de ses frontières, puis de préparer l'expédition prochaine.
Dans le passé, certains ont exploré grâce à des machines volantes les environs du continent, sans toutefois avoir les ressources nécessaires pour découvrir l'éventuelle présence d'autres terres.

Selon les savants Krolannes, la planète serait de diamètre très élevé, environ 20 000 kms, ce qui rend une exploration aérienne globale actuellement impossible de par l'autonomie restreinte de leurs machines volantes à la technologie gourmande en énergie...



Les « Veilleurs noirs » sont considérés avec une relative bienveillance au sein des Sharss, qui leur fournissent – *avec une parcimonie grandissante au fil des siècles* – matériel, bâtiments et ressources diverses.

Ils voyagent souvent, allant aux quatre coins du Continent, et sont aussi de fait une source importante de renseignements divers, allant de l'étude de la faune et de la flore jusqu'aux rapports sur les activités des rebelles des portes...

La population a en grande partie oublié leur existence, et ceux qui les côtoient les considèrent comme des soudards au goût du risque prononcé, qui vivent sur le dos des autres sous le fallacieux prétexte d'une surveillance clairement vaine...

La récente apparition des Lanyshas **et la prophétie Dath'ogal d'un retour de l'Alphlënn** a engendré un regain d'intérêt au sein des personnes dirigeantes des Sharss pour cette caste à part...

Matière noire et Dath'ogals

Les Dath'ogals ont des mots bien précis pour nommer la matière noire et ses différentes facettes selon leurs contes.

Arkh'rhissal signifie la « Mère du néant » et correspond à la matière noire.

Phyr'rhissal signifie le « Père du néant » et correspond dans les contes les plus loufoques à une créature puissante qui aurait dirigé la destruction de leur civilisation.

Dath'rhissal signifie le « Peuple du néant » et correspond aux créatures qu'aurait engendré la matière noire pour mener les batailles épiques que certains Shamans fantaisistes content avec avidité.

Les Dath'ogals considèrent la matière noire comme une entité vivante, qui inexplicablement ne les a pas tous détruits.

Ils ne la vénèrent pas, ne la craignent pas.

Ils font juste tout ce qu'ils peuvent pour qu'elle ne s'éveille pas à nouveau...

La matière noire est liée à l'eau, et ils surent s'adapter à ses effets dévastateurs sur son cycle.

Car s'il reste possible d'envisager des expéditions hors de la Cité, ou d'entretenir de petites enclaves fortifiées, c'est grâce aux Dath'ogals.

Ceux-ci ont constaté, et ont transmis aux Krolannes, que de l'eau dans laquelle on a laissé s'imbiber des feuilles de **Mûghanne**, en plus de lui donner un léger goût acidulé, annulait les effets de la matière noire.

Mais la Mûghanne est précieuse, n'a jamais pu être cultivée, et les Dath'ogals refusent d'en faire le commerce, ce qui explique que les Krolannes à l'extérieur de la Cité soient si rares.

Toutes les études visant à comprendre ou reproduire les effets de la Mûghanne sont jusqu'à maintenant restées vaines...

(élaboré à partir d'un texte proposé par Jade Srhaggelle)

Les bestioles...

Les Lanyshtras maîtrisent la réalité.

C'est un fait avéré.

Cette altération de la réalité prend parfois des atours surprenants...



Chaque Lanyshtra possède in situ le pouvoir de modeler la réalité pour créer ce qu'ils nomment une... bestiole.

Véritable extension du Lanyshtra, la bestiole est forcément informe, mais peut donc avoir toutes les formes possibles. Une fois créée, la bestiole est liée à son créateur.

Si elle meurt... le créateur meurt.

Si le créateur décède, la bestiole décède.

C'est un vrai risque que de créer une bestiole pour un Lanyshtra.

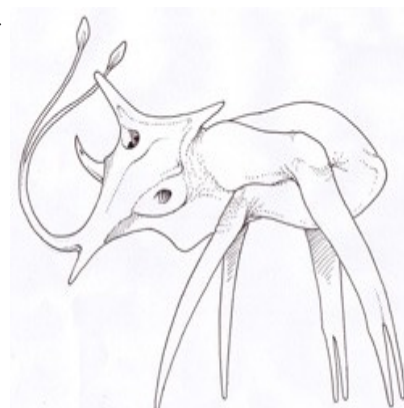
Elle n'ont pas de force musculaire, juste assez pour se mouvoir lentement.

Elles n'ont jamais aucun "pouvoir", ne communiquent jamais par télépathie, ne font aucunement preuve de potentiel quelconque.

Elles peuvent avoir des yeux, une bouche, des oreilles.

Elles peuvent s'exprimer, être intelligentes, plus ou moins autonomes.

Mais en tant qu'extension pure du Lanyshtra, elle seront forcément une partie de lui, consciemment ou inconsciemment...



La plupart des Lanyshtras hésitent à créer une bestiole, et s'ils le font ils décident souvent de la faire petite, discrète, et la laisse la plupart du temps chez eux, sur une étagère avec ordre de ne pas bouger, pour surveiller leurs affaires par exemple.

Le fait que la mort de la bestiole entraîne de facto la mort du Lanyshtra est un énorme frein.

De même, son allure bizarre la désigne évidemment comme une entité "magique" si elle se met à bouger, parler ou tressauter...

La Bestiole peut avoir un volume variant

de la taille d'une petite orange à celle d'un gros fauteuil.

Leur poids est très faible. Ils n'ont pas de structure osseuse, et sont composés d'une matière molle et blanchâtre.

Certains Lanyshtras peignent des motifs sur leurs bestioles...

Il semble n'y avoir aucun avantage à créer une bestiole.

Et pourtant, un nombre non négligeable de Lanyshtras l'ont fait... et le refont après chacun de leur décès, cela tournant dans de rares cas à l'obsession véritable.

Comme si cette extension d'eux mêmes les rapprochaient un peu de cette réalité qu'ils peuvent dorénavant malmenier.

Comme si créer de toute pièce un nouvel être était pour eux une simple... évidence.

En Syfaria, les créatures dangereuses sont de plusieurs types, qui ont des motivations et des processus d'existence très différents les uns des autres.

Quelques grandes races de créatures

(textes ci-dessous proposés par Jade Srhaggelle, et soumis à évolution/modification)

Les Fuscusiens

Lorsque les Krolannes arrivèrent sur Syfaria, les Raghisses les mirent en garde contre nombre de périls. Mais si certains dangers étaient compréhensibles -les plantes vénéneuses, les maladies-, les histoires sur les "esprits de la nuit" et les "morts qui marchent" déclenchèrent surtout des rires.

Lorsqu'une épidémie se déclencha, les Krolannes accueillirent à bras ouvert les brassées de plantes médicinales de leurs primitifs voisins, mais ne tinrent pas compte des recommandations d'attacher les cadavres. Jusqu'à l'attaque des morts.

Les défunts sortirent des tombes, et s'en prirent aux vivants, la panique et l'horreur faisant plus de dégâts que les griffes et les crocs des morts. Ils furent repoussés, au prix de lourdes pertes, et quasi éradiqués avant le matin. Mais alors qu'on s'en remettait aux instincts superstitieux, et qu'on courrait partout chercher un "saint homme" pour bénir des gourdes et des fioles d'eau, les Raghisses parvinrent à encercler l'un de ces "mort marchant" avec des torches et, lorsque le soleil fut levé, ils purent ainsi montrer aux Krolannes la source de leurs terreurs.

Les Fuscusiens.

Car les morts ne se relèvent pas par eux-même. Ils n'ont aucun appétit de chair, et nulle "nécromancie" ne permet de les contrôler.

Par contre, les Fuscusiens aiment coloniser les chairs mortes.

Que sont les Fuscusiens ?

Des... Parasites. Des créatures que l'on pourrait comparer à des méduses de noirceur, d'une densité si faible qu'ils semblent en permanence flotter dans les airs, simples ombres mouvantes, quasi invisibles la nuit, et de forme excessivement malléable.

Le problème vient de sa capacité à trouver un "hôte" et à l'infecter.

Qu'un Fuscusien trouve de la matière récemment morte, et il est capable de s'y infiltrer, de la manipuler, lui apportant un semblant de vie. Il peut alors se mettre en quête de ce qui l'intéresse le plus : la vie.

En effet, les Fuscusiens ont l'étrange capacité de, semble-t-il, récupérer/digérer/s'approprier la chair vivante, et en tirer l'énergie nécessaire à leurs transformations.

Car plus un Fuscusien s'appropriera de la chair vivante (généralement en la faisant dévorer à son hôte), plus il se développera et plus ses capacités d'adaptation évolueront.

Depuis que les Krolannes ont compris cela, l'habitude a été prise de brûler les cadavres, et les Fuscusiens ne posent pour ainsi dire jamais de problème dans l'enceinte des Sharss.

Malheureusement, dans les contrées sauvages, les traditions Raghisses d'ensevelissement, les animaux, même les forêts... Sont une source inépuisable de matière première pour les Fuscusiens.

Les Foediens

Les Foediens -ce qui signifie dévoreur en Raghisse- sont aussi parfois nommé les mères du désert.

Initialement créatures de Syfaria, ces êtres reptiloïdes avides et disposant d'une intelligence de ruche étaient vu comme des gloutons, des créatures qui dévoraient énormément, mais savaient instinctivement comment favoriser la repousse des plantes. Ils vivaient principalement dans la forêt la plus dense du monde.

Puis vinrent des mutations...

Les Foediens furent altérés, se diversifièrent en taille comme en apparence, devinrent plus agressifs...

Mais le changement le plus cataclysmique vint d'une infime modification de leur comportement.

Ils ne faisaient plus attention à leur environnement. Ils engloutissaient sans préserver. Ils ravagèrent la forêt, dévorèrent les débris, engloutirent les restes, se gavèrent des reliquats, et creusèrent la terre pour aller dévorer

les quelques racines restant en profondeur.
Puis la plupart moururent, de faim, ou s'entredévoraient.

Le paradis verdoyant d'antan n'est plus, et les terres des Foediens ne sont plus désormais qu'un désert, qui gagne lentement mais sûrement du terrain sur les zones alentours, au fur et à mesure de leurs festins.

Car s'ils sont relativement peu nombreux, et, pris individuellement, totalement dépourvus d'intellect, les Foediens agissent selon une conscience commune, comme une unique entité séparée en de multiples corps, complémentaires, et n'ayant qu'un seul but : manger.

S'ils ne sont pas dangereux pour un voyageur prudent -un Foedien ne poursuivra pas une proie s'il tombe sur une autre plus facile à attraper, comme un arbre, ils sont donc faciles à éviter- ceux qui s'attaquent à eux risquent d'avoir une très mauvaise surprise : dénués d'instinct de survie personnel, ultra agressifs, peu sensibles à la douleur, même les plus petits des Foediens peuvent se révéler dangereux.

Et plus on s'avance dans leur territoire, plus on est en contact avec des organismes évolués, plus les chances de survie du voyageur sont diminuées...

Ere Pré-Alphlënn : Les Dath'Ogals reignent sur le continent et connaissent leur âge d'or.

Ere de l'Alphlënn : Les Dath'Ogals découvrent la matière noire qui à leur rencontre réagit et s'étend sur le monde connu.

La Civilisation est lentement détruite durant plusieurs siècles.

Environ 800 ans : Une comète passa dans le ciel. Au même moment, les Krolannes furent révélés aux Dath'Ogals.

L'installation de ce peuple se déroule durant plusieurs siècles difficiles.

AN 0 : Fin des Institutions de l'Ancien Temps et naissance de « nom de la Cité Krolanne » et fondations de certains Quartiers, dont le Kil'dé.

AN 5 – 78: Scylla, petite fille du Kil'dé marqua de son emprunte le Quartier, par sa vie et ses écrits.

AN 78 – 84: Naissance du Dogme kildéen et de la Loi du Un

AN 141: Ouverture du Kil'dé aux krolannes extérieurs, construction accélérée d'Aqueducs et domination établie du Quartier.

AN 282: Crise du Cuivre d'Argba et affaiblissement des Lignes, proportionnel à la consolidation des Quartiers et de leur autonomie.

AN 282-298: La Légende du Savant de l'Ancien Temps se situerait dans cette période, bien que sans preuve.

L'exode des Quartiers pour former le futur Kil'darogan date de cette époque.

Le Quartier s'installa durablement, constitua ses propres institutions politiques et entama ses grands projets d'Outre-Science.

AN 298 - 375: Le Kil'darogan assoit sa puissance et son intelligence.

Ses manœuvres sont redoutables mais son avènement profite à tous, par l'installation et la diffusion de technologie de pointe partout dans les Quartiers.

Son expansion s'apparente cependant à une occupation politique, doublé d'un chantage économique.

AN 425 : Mythe fondateur du Kil'sin et de Kalmeth le passeur, comme une réponse à la folie Kil'darogane

AN 531 : Explosion violente débouchant sur la destruction du cœur du Kil'darogan et des défenses de tous les Quartiers vassaux, suivie par l'invasion de ces lieux par les créatures syfariennes.

Le Kil'dé et le Kil'sin, les plus éloignés de la catastrophe portèrent secours aux survivants et décidèrent d'établir leur refuge dans les solides structures du Kil'darogan.

AN 562 : Après des dizaines d'années de remise à plat et de soutien aux survivants, le Kil'dara est fondé, avec l'accord du Kil'dé et du Kil'sin, sur des bases différentes de celles du Kil'darogan

AN 784: Époque actuelle, les 3 Quartiers fonctionnent en synergie et en interdépendance très forte, autant à cause des ressources que d'une volonté de conserver l'équilibre des forces et ne plus aboutir aux drames du Passé.

(proposé par Mizar, **sujet à modifications**)