

Mille rotations des rouages Céleste

Ainsi le monde en était là, dans une ultime tentative de réconciliation, trois délégations étaient parties pour la réunion de Fulcine, mais plus jamais personne n'avait plus jamais entendu parler d'eux, ni même de la paix qui devait résulter de cette assemblée. Même la cité de Fulcine fût très vague dans ses déclarations, et jamais la lumière ne fût faite sur cette histoire. C'est sur ce terreau que pousseront les graines de la discorde pour les mille prochaines années. Sur ce qu'il est coutume d'appeler le Concile des Disparus.

De la disparition des délégations et des conséquences qui en découlent.

Ce fût le Royaume d'Azurus qui réagit en premier. En effet il était impensable que le roi ne s'offusque pas, alors que son propre fils se trouvait dans la délégation envoyée à Fulcine. Il dépêchât une autre délégation dans la cité Divine, pour faire la lumière sur ce qui c'était passé. Une délégation officielle bien sur, mais elle était avant tout composée d'espions, une spécialité Azurienne. Arrivé à Fulcine, personne ne pu expliquer correctement ce qui c'était passé. Les « enquêteurs » du royaume durent rentrer en expliquant au Roi que les seules explications données par les instances de la Cité étaient tellement étranges, tellement invraisemblables, qu'il fallait probablement y voir là une tentative désespérée de cacher l'immonde vérité ; C'était le conseil de Fulcine qui avait fait Assassiné les trois délégations. Les rapports des espions, quand à eux, montraient qu'il n'y avait aucune raison de penser que le gouvernement de Fulcine en savait plus sur cette disparition, que le reste du monde, apparemment, tous les membres de la réunion avaient disparu « comme par enchantement », y compris Argocinéon et Araéna, les membres de l'intendance du Palais de Souffre, seuls citoyens locaux. Bref là non plus, rien qui puisse rassurer le Roi sur la cité des Dieux.

Finalement, l'objectif de la réunion de Fulcine fût atteint. Car le Roi envoya le résultat de ses investigations aux dirigeants de l'empire Arteman et de la Nation Euclidienne. Le dialogue pouvait commencer. Mais la haine de Fulcine serait le ciment de ces discussions, et il est permis de se demander si la haine est un bon mortier pour créer la paix.

L'Euclidie avait quand à elle perdue dans l'affaire sa plus grande inventrice et un diplomate de premier ordre. Sans être aussi grave que la disparition du fils du Roi, les Euclidiens n'aiment pas beaucoup abandonner leurs frères sans même savoir le pourquoi de leur disparition. Ils envoyèrent un diplomate plénipotentiaire en la cité des Dieux. Les Fulciniens n'étaient pas réputés pour leur grande aptitude au mensonge, tandis que les diplomates Euclidiens, eux, savaient parfaitement faire dire la vérité. Mais là aussi il se heurta à un mur d'incompréhension. Rien de rationnel, rien de logique, pas même une raison d'avoir perpétré se forfait ne se dessinait. Aussi, les instances Euclidiennes arrivèrent aux mêmes conclusions que le Roi ; Fulcine avait enlevé les membres de la réunion, pour une raison inconnue et ne souhaitaient pas faire filtrer la moindre information à ce sujet. Il ne pouvait donc s'agir que de quelque chose de très important.

Lorsque l'empereur Artemo VIII apprit la nouvelle de la disparition de son meilleur général et de son plus fidèle Inquisiteur, il entra dans une rage folle. Et prépara un plan pour raser la ville de Fulcine en signe de représailles. Le problème c'est qu'il fallait une armée conséquente pour passer les montagnes, et détruire une ville fortifiée et de très haute technologie, cachée en leur sein. Dans le même temps, il reçut un rapport d'enquête de la part du royaume d'Azurus. Un torchon quelconque qui ne faisait que confirmer ce qu'il pensait, Fulcine devait être détruite. Cependant, si le message n'avait aucune importance dans le fond, sa forme elle était capitale. Le fait même que les Azuréens et les Euclidiens, eux aussi, remettent en doute la « sainte » parole du conseil de Fulcine, était très intéressant. L'empereur Organisa une réunion secrète entre des représentants majeurs des trois nations. Et contre toute attente, les discussions eurent lieu, sans assassinat, ni rouerie d'aucune sorte. Une première sur la terre de Cham.

Lors du Conseil des Ombres, car tel fût le nom donné plus tard a cette réunion, il a été décidé l'extermination pure et simple de Fulcine, et de ces habitants. Même le représentant Euclidien fût d'accord pour

mener cette action. Fulcine était dans un grand danger et ne le savait même pas. Où en tout cas, elle ne se doutait pas que les trois nations co-signaient la création d'une armée d'élite, constituée des meilleurs soldats Artemans, armés avec les meilleurs aciers Azuréens et les dernières technologies Euclydiennes. Des espions Azuréens furent dépêchés pour établir des cartes, des plans de la cité et de ses défenses. Les Euclydiens étudièrent ces informations et établirent une stratégie basée sur la vitesse de l'attaque et la surprise. Et les Artemans entraînent cette armée d'élite, la crème de la crème de la destruction sur ce monde.

Moins de 5 ans après la disparition des membres de la réunion de Fulcine, Une armée suréquipée et surentraînée arrivait aux portes de la Cité divine. Mais il se passa une chose qu'aucun des trois assaillants n'avait prévu. Héléanna, la Gardienne du Palais de Souffre, nommée après la disparition de son prédécesseur, avait senti le vent venir. La succession des délégations étrangères, passablement curieuses à leur arrivée, et furieuses à l'heure du départ, lui avait mis la puce à l'oreille. Héléanna n'avait pas eu de mal à convaincre le Conseil de la Cité à voter un ordre de défense de la ville. Pour la première fois depuis sa création, Fulcine se dotait d'une Armée. Petite, inexpérimentée, certes, mais néanmoins une force capable d'opposer une résistance, si faible soit elle. Bien entendu, Héléanna en était le Général. Elle fit bâtir des systèmes de défense très élaborés, inspirés des systèmes de vanne Euclydiens, qui gardent Locidia, leur capitale. Mais son plus grand tour de force fût de créer une société de contre espionnage, le cercle Phénix. Cette société secrète a eu pour objectif une totale désinformation des espions Azuréens, mais aussi le repérage d'installations Euclydiennes cachées dans des montagnes, non loin de Fulcine. Tout était en place pour la première guerre de l'histoire de Cham impliquant directement la Cité Divine de Fulcine.

Lorsque les Armées Artemanes arrivèrent aux trois portes de la cité, elles eurent la surprise de se voir reçues par des volées de flèches et de balles d'arquebuses. Mais les troupes Artemanes savaient que des renforts allaient arrivés par surprise, et ils ne cherchèrent pas le combat rapproché, voulant limiter les pertes. Les renforts en question, les Arachnides à vapeur des Euclydiens, seules machines capables de se déplacer sur un tel terrain, n'arrivèrent jamais. Le Cercle Phénix avait bien fait son travail, des bombes incendiaires furent lancées sur les postes avancés Euclydiens, détruisant du même coup les machineries complexes et finalement fragiles des Arachnides. Lorsque les Espions Azuréens rapportèrent la nouvelle au commandement Arteman, ces derniers tentèrent une attaque massive sur la cité, maudissant ces incapables d'Euclydiens. Mais c'est alors que sous le regard stupéfait des meilleurs soldats de l'empire, un torrent de lave rouge dévala les abords de Fulcine et détruit l'essentiel des troupes Impériales. Tout était joué... les années de tractations et d'accords entre les trois grandes nations de Cham, venaient d'être balayé dans une vague incandescence et brutale. Les machineries d'Héléanna avaient fonctionnées.

Chacun rentra chez soi, panser ses blessures et déplorer les pertes. Mais tous ne furent pas égaux dans cette catastrophe. Quasiment l'intégralité des soldats Artemans était morte, et un grand nombre d'ingénieurs et de mécaniciens Euclydiens, moururent dans les explosions des postes avancés, sans parler des pertes matérielles, elles aussi très importantes. Seul les Azuréens s'en sortaient sans grand mal, leurs espions ayant été peu exposés à la violence des combats.

Très vite, ce qui devait arriver arriva, on commençait à chercher les responsables d'un tel fiasco. Les Azuréens pensaient que l'hésitation des Artemans avait été déterminante dans la réussite de Fulcine. Les machineries de la Cité avaient l'air très complexes et lentes, une attaque rapide, comme il en avait été décidé, aurait pu donner la victoire aux alliés. D'autre part, l'énergie et les moyens mis en œuvre par les Euclydiens auraient pu être mieux employés. Des machines tellement chères et complexes ! Qui disparaissent à la première explosion ! Quel gâchis... Le royaume se replia sur lui-même considérant qu'ils étaient les seuls à s'en être bien sortis dans cette parodie de guerre. Un sentiment de supériorité fut la conséquence de cette période.

De leur côté, les Euclydiens pensaient que les espions Azuréens n'avait pas fait leur travail. Comment Fulcine avait elle pu avoir vent de la stratégie Euclydienne alors que les espions devaient assurer le secret de ce plan. En plus, les très faibles pertes du camp Azuréen ne faisaient qu'attiser un ressentiment déjà présent depuis longtemps. L'Euclydie barricada sa frontière Sud et commença un long siècle à horder sa vengeance.

Ivre de rage, Artemo VIII rejeta l'intégralité de la faute sur les Euclidiens trop faibles pour guerroyer mais surtout sur les Azuréens, incapables, trop stupides pour mener une simple mission d'espionnage. Bien décidés à obtenir vengeance eux aussi, les Artemans se préparèrent à la guerre contre le Royaume. Ce sentiment fût d'autant plus exacerbé qu'ils étaient les grands perdants de cette bataille.

De la guerre, Encore et toujours ... et des moyens mis en œuvre.

Pendant les deux cent ans qui ont suivi, la routine de la guerre a trois repris, à ceci près qu'il était impensable que les Euclidiens et les azuréens s'allient pour faire front contre les Artemans. Les vieilles rancœurs furent exacerbées, et le semblant d'équilibre qui s'était perpétué au fil des siècles paraissait voué à disparaître. Mais les Artemans furent moins impétueux qu'on aurait pu le croire, l'empereur Artemo VIII mourut, cédant sa place à son fils, Ixième du nom, visiblement moins belliqueux que l'ensemble de ses prédécesseurs. L'Euclidie avait vite retrouvé ses forces, et se lançait maintenant dans une course effrénée à l'armement, multipliant la propagande militariste, et les cellules de recrutement des soldats. Le Roi d'Azurus lui aussi finit par mourir, son second Fils prenant les rênes du royaume destiné à son frère disparu. Royle était un prince éclairé cultivé... élevé dans l'amour de la patrie et de sa culture. Son accession au pouvoir changea quelque peu les choses. Il fit plus de place à la science qui vint compléter une armée efficace mais trop en retard face à la technologie Euclidienne. Bien sur rien en Azurus n'égalait les inventions des universités Euclidiennes, mais quelques découvertes intéressantes en sortirent notamment en matière d'explosifs.

Pendant ce temps, à Fulcine, on réfléchissait à cette vieille idée tenace en ces murs, Comment faire la paix entre les Nations de Cham. Les réponses semblaient de plus en plus obscures. Aucun Fulcinien ne pouvait plus aller dans les universités étrangères, aucun axe commercial ou culturel ne fonctionnait. Il semblait que Fulcine avait perdue toute influence sur le monde depuis le conflit. Et elle commença à se replier sur elle-même, pendant des décennies, incapable de trouver une issue à ce conflit.

Les Euclidiens envoyèrent des troupes toujours plus importantes le long de la frontière Sud, commune avec les Azuréens. Ces derniers n'étaient pas en reste, et utilisèrent leurs dernières recherches pour contrer l'Euclidie. 195 ans après la réunion de Fulcine, les premières bombes Azuréennes perçaient de larges trous dans les rangs Euclidiens. Les pertes furent très lourdes pour ces derniers, heureusement pour eux, les Azuréens passablement sûr de leur puissance, avaient décidés d'attaquer également l'empire. Ils passèrent le fleuve facilement et entrèrent dans les villes de Forra et d'Adria. Ce fut un jour noir pour les Artemans, ils perdirent la ville la plus importante après la capitale et leur meilleur centre de formation pour les soldats. Aussi incroyable que cela puisse paraître, les Artemans étaient en train de perdre la guerre. Leur territoire était réduit de près de 600 000 Km². Seuls les marais inhospitaliers du grand Sud semblaient avoir arrêtés l'avancée des troupes royalistes. Mais les ennuis Artemans ne s'arrêtent pas là. Au nord, les Euclidiens eux aussi avaient gagnés de grands territoires sur les terres Artemanes. Mais là ou les Azuréens firent parler la poudre, les Euclidiens utilisèrent la ruse, Les généraux du nord de l'empire avaient toujours été considérés comme de parfait imbéciles, fonçant tête baissée au combat, et néanmoins totalement dévoués à l'empire. Aussi, Lorsque l'empereur fût hésitant à repousser les attaques étrangères, ces généraux si belliqueux furent déstabilisé, et même outrés. Et certains renièrent même leur allégeance à l'empire.

Les Euclidiens, pas si bêtes profitèrent de cette situation. La frontière avec le Royaume d'Azurus était plus ou moins stable, et ils usèrent de diverses ruses pour rallier les généraux Arteman dissident. Certains furent corrompus, soit avec de l'argent, soit avec des armes, d'autres ont été assassinés, ou leurs familles kidnappées... Si bien qu'en quelques années, l'empire perdit presque autant de terres au nord, qu'ils en avaient cédés aux Azuréens dans le Sud. La situation était critique pour l'empire. Il avait perdu près d'un tiers de ses terres, l'armée était en lambeaux, et la science au ralenti. C'était comme si en un siècle, la civilisation Artemane n'avait pas progressé.

Cette période est aujourd'hui appelée ; l'ère des Guerres Mécaniques, tant la technologie était importante dans ces conflits.

Des nouvelles Alliances.

Les Azuréens, toujours plus forts, ne reculaient plus devant aucune violence, la guerre contre deux ennemis était dure, mais les rois successifs firent preuve d'imagination et d'abnégation. Tous les jours, le royaume s'étendait. Peu certes, il s'agissait de quelques hectares à chaque fois, mais il n'empêche qu'il progressait.

De son côté, l'empire, en pleine déroute voyait arriver au pouvoir Artemo XII, Premier empereur depuis près de 80 ans à ne pas être le fils de son prédécesseur. C'était un neveu d'Artemo XI. Il arriva au pouvoir grâce à une antique tradition Artemane, oubliée depuis longtemps ; le Putsch. Pourtant, à le voir, les observateurs disaient de lui qu'il n'avait pas l'étoffe des grands empereurs, du temps de l'âge d'or de l'empire. Mais il changea la donne mondiale de façon spectaculaire. Ayant étudié l'histoire Artemane plus que quiconque, Il savait que la seule raison pour laquelle l'empire n'avait jamais réussi à éradiquer Azuréens et Euclydiens, c'était l'alliance tacite et provisoire qu'ils arrivaient à établir entre eux. De même, l'impossibilité de garder cette alliance stable dans le temps, était la cause de la survie de l'empire face à deux ennemis. « Diviser pour régner, rassembler pour vaincre » aurait pu être le credo d'Artemo XII.

Il entama des négociations avec l'Euclydie qui avait de plus en plus de mal à tenir les troupes azuréennes hors de portée de Locidia. Plusieurs mois de tractation furent nécessaires pour parvenir à un traité de cesser le feu entre Euclydiens et Artemans. L'effet fût assez rapide. Les Euclydiens purent dégarnir le front nord, et renforcer les lignes du Sud en pleine déroute, les Azuréens finirent par reculer. De leur côté, les Artemans reprirent du poil de la bête et furent capable de reprendre quelques terres aux royalistes tout en assurant la défense de l'empire. Une nouvelle carte se dessinait, un peu plus stable, un peu plus équilibrée.

Durant cette période, les recherches des Euclydiens aboutirent, et d'immenses cuves et alambics de cuivre remplirent les volcans à leur disposition pour créer les Sphères. Les Sphères sont le sommet de la technologie Euclydienne. Elles permettent d'accumuler l'énergie de centaines de chevaux vapeur dans une Sphère d'une vingtaine de centimètre de diamètre, alimentant de puissantes machines qui ont donnés à la nation technologique un avantage capital dans les guerres. Encore une fois, la science bouleversait la donne sur le champ de bataille.

L'alliance improbable entre Euclydiens et Artemans durât 5 ans, cinq années durant lesquelles les Azuréens ne purent que reculer, inférieurs en nombre, et en technologie. Mais au bout de cinq ans, l'empereur Artemo XII, sûrement prit d'un excès de confiance, et ne supportant plus l'alliance, en vint à faire assassiner plusieurs généraux Euclydiens. L'alliance fût brisée, les représailles Euclydiennes eurent lieu, mais elles étaient quelques peu timorées car les chars à sphères était le long de la frontière Sud. Et il était impensable de dégarnir ce front.

Des changements profonds qui entraînent la chute des Systèmes

Les forces s'équilibrent entre l'Euclydie et le royaume d'Azurus, Une guerre de patience, et de mauvais coups commence. Dans ces combats de dupes, ni avancé social, ou technique, et pas plus de terres gagnées, seuls les enfants des deux nations qui tombent enlacés sur le champs de bataille.

Pendant que les Artemans commencent à verrouiller leurs frontières et à s'enfermer dans leur foi. Ils bâtissent les monastères blancs, immenses structures à la gloire des Dieux, dans lesquels ils passent leur temps en prières. Artemo XII meurt, maudissant tous les hommes, et son fils aîné le remplace, prenant le titre d'Artemo XIII qui sera appelé « le Pieu ». Il encourage la reconversion des soldats en moines ou en prêtres. Seul les deux front restent plus ou moins défendus, mais aucune caserne ne forme plus les brillants guerriers Artemans. Du coup, les Euclydiens et les Azuréens, voyants les Artemans se résoudre à baisser les armes en profitent pour rapatrier des troupes fraîches sur le front commun. C'est cette action là qui va permettre aux Artemans de frapper leur plus grand coup, les frontières vidées, ils pouvaient envahir ces deux nations facilement, mais il n'y avait plus d'armée pour le

faire. Qu'a cela ne tienne, Artemo Le Pieu, envoya ses moines et ses prêtres. Ils commencèrent à prêcher la « bonne » parole sur les terres impies de l'ouest. Et nombre d'hommes les suivirent. La foi Artemane étaient entrain de réussir, là ou des siècles de guerre avaient échoué.

L'empire n'avait jamais été une nation très pieuse. Bien sur, les prêtres faisaient en sorte que les sujets fassent ce qu'il faut pour le retour des Dieux (Dans la culture Artemane, les dieux jugerons les Hommes sur le nombre), mais rien ne laissait présager de ce qui allait se passer.

Un Archéologue méconnu, et un peu cinglé, retrouva dans les ruines d'une ancienne bibliothèque de l'empire des écrits sur Sydios, un Enfant Dieu, oublié sur terre par ses géniteurs. Hallep, l'archéologue ne comprit pas tout de suite toutes les implications d'une telle découverte. Lorsqu'il présentât ses travaux à l'université d'histoire de la capitale, il fut décrié par une grande majorité de ses pairs, certains même le traitèrent d'hérétique et voulurent l'envoyer au bûcher. Mais d'autres, étudièrent les fruits de ses recherches et s'aperçurent avec stupéfaction que rien ne pouvait laisser penser que les documents exhumés par Hallep étaient faux.

Ce fut un coup de tonnerre, ainsi il existait une preuve tangible de l'existence des Dieux. Pire, il y avait peut être encore quelque part le fils des Dieux qui marchait sur terre. Marchait ou naviguait d'ailleurs, car selon les textes retrouvés il serait parti sur un navire de sa conception pour aller explorer les Océans. Certains textes disent même qu'il y serait parti pour voyager vers d'autres mondes. La population Artemane, dans son ensemble fut prise d'une vague de ferveur, et bientôt, plus un vieillard, plus un enfant pour ignorer le nom du Divin Sydios.

Il ne fallut que quelques dizaines d'années pour que ce mette en place un clergé sensé étudier les textes de l'archéologue, et bien sur transmettre aux hommes les fruits de leurs études.

Le clergé de Sydios s'organise comme tel :

Le Grand Axiome : Le Gardien des Textes Sacrés (il est le chef du culte. Une sorte de pape qui sert avant tout à parler au nom du clergé)

Le Collège Sacré : (les Prêtres du collège sacré sont une cinquantaine. Ce sont eux qui ont la charge d'étudier les textes, de les interpréter et d'en donner la substantifique moelle aux croyants. Ils sont les véritables dirigeants du clergé.)

Les Maisons des Reliques : (innombrable dans l'empire, ce sont en fait des églises. Dans chaque Maison, il y a un moine qui officie et une relique, c'est-à-dire une reproduction originale d'une partie des textes sacrés.)

Naturellement, les religieux « exilés » furent chassés, et renvoyés dans leur contrée, mais le mal était fait, nombre de villes de moyenne importance payaient désormais des indulgences aux Artemans. Et tout en pan du Gouvernement Euclidien était trop « corrompu » pour empêcher la fuite des deniers vers l'empire. Coté Azuréens, une fois de plus ce furent les Espions Royaux qui permirent de limiter la casse. Les Religieux Artemans furent débusqués et chassés un par un. Mais le royaume aussi eut son lot de converti. Et plusieurs villages et villes autrefois prises par la guerre retournèrent se ranger au coté de l'empire.

De la foi sur Cham

Puisque nous venons d'aborder le sujet des croyances au sein de l'empire, arrêtons nous sur la foi dans les autres nations.

Les Azuréens sont fidèles à l'ancienne religion. Ils attendent le retour des Dieux qui les jugeront, et s'ils sont dignes, les Dieux leur montreront la suite du chemin.

En Azurus, le roi a toujours été plus ou moins considéré comme le chef religieux, car il est celui qui guide le peuple vers la voie des Dieux. Mais peu à peu ce rôle s'est transformé, et le roi est maintenant considéré comme un élu de Dieu sur terre. Et à ce titre, il ne peut détenir que la vérité. Ce culte de la personnalité est devenu si fort, que les sujets du royaume sont devenus paranoïaques. Les rois successifs eux-mêmes sont devenus anxieux pour

leur vie surtout tant qu'ils n'ont pas de descendance mâle. Une assemblée a donc été créée. L'assemblée des Douze Cardinaux. Ce sont les garants du respect au roi, et leur protecteur. Ils sont réputés Incorruptibles et indestructibles. Chacun a un rôle spécifique en plus de son travail de protection. Certains sont chargés de faire taire les rares courants anti-royalistes qui naissent ici et là. D'autres doivent s'assurer que le peuple est bien assujéti au roi. D'autres encore ont la charge de l'espionnage aux frontières... Si bien que peu à peu, le roi s'est entouré d'un conseil de douze membres qui en plus de le protéger prennent un part importante dans la gestion du royaume. La principale conséquence est que le royaume est beaucoup mieux géré, puisque le roi est secondé par un vrai conseil et non par une cour corrompue et avide de pouvoir.

La religion, est assurée sur le terrain par les Prêcheurs Royaux. Ils tiennent tout à la foi le rôle de prêtres, d'espions à la solde du roi, et d'inquisiteurs le cas échéant. Ils sont craints et respectés par la population, mais il est impossible de généraliser car leur caractère va de la compassion et l'amour de son prochain, au dégoût et au désir de domination par la force. Une chose est certaine, c'est qu'il y a des lieux plus agréables à vivre que d'autre dans le royaume, et cela dépend souvent du Prêcher Royale qui siège. Naturellement, il n'exista pas de Culte alternatif en Azurus, tout le monde est satisfait de la gestion du roi, et nul ne songerait qu'il puisse commettre la moindre erreur.

Les Euclidiens eux aussi sont toujours fidèles à l'ancienne religion, et croient que les dieux reviendront juger leur civilisation. Pour eux, ce jugement se fera l'évolution, aussi plus qu'un véritable culte, il s'agit d'une philosophie, d'un art de vivre. Et les thèses des chercheurs et des ingénieurs tiennent le plus souvent lieu de prières. La tour des Miracles est depuis toujours le principal réservoir de scientifiques, et donc le « lieu de culte » privilégié.

Mais une secte un peu spéciale est apparue dans les coins sombres des grandes cités. Le Culte de l'équation Primordiale. Les membres de cette congrégation, pensent qu'il existe une formule mathématique, ou en tout cas une équation originelle qui, si elle était retrouvée permettrait un contrôle absolu de la destinée des hommes, grâce à de très empiriques calculs.

Ce culte renie les dieux et place toute sa foi dans la quête de cette Equation. Ils font beaucoup de recherches. Cela va des Mathématiques fondamentales, jusque à ce qu'ils appellent l'étude des Karmas. Ils pratiquent des expériences sur les Hommes pour tenter d'agir sur leur destin, ou au moins de le comprendre. Mais les méthodes sont parfois discutables. On dit qu'ils enlèvent des enfants et les conditionnent pour observer comment ils agissent ensuite, comment ils luttent pour leur Karma. Mais ce ne sont que des rumeurs. Ce qui semble vrai en revanche, c'est que les forces de l'ordre ont démantelé des laboratoires clandestins dans lesquels se trouvaient des corps mutilés, ayant visiblement subi des expériences. Mais il est toujours possible que le gouvernement ait inventé ces histoires pour diaboliser un peu plus le Culte.

Le Culte de l'équation primordiale est interdit, et ses membres sont mis à mort sans procès, car en plus de leurs exactions sur les citoyens Euclidiens, ils pillent régulièrement les usines et les laboratoires de l'état. D'ailleurs les autorités recherchent activement le leader de cette secte qui se fait appeler « Alpha ». Et de fortes récompenses sont distribuées à ceux qui peuvent apporter des informations sur le Culte. Une organisation gouvernementale a été spécialement créée pour lutter contre eux ; la Brigade Anti-Culte.

Naturellement, s'il y a bien un endroit au sein duquel les gens avaient peu de chance de changer de confession, il s'agit bien de Fulcine. Les Dieux étant sensés revenir ici pour juger l'humanité, il a toujours été de notoriété publique que la cité Divine était « plus pieuse » que le reste de Cham.

C'était vrai il y a quelques siècles, voir quelques décennies, mais aujourd'hui, les citoyens de la cité neutre commencent à croire qu'ils ne sont pas ici pour le confort de dieux lors du Grand Retour, mais bel et bien pour agir sur le monde. Bien entendu, pour que ce retour se passe bien, il faudrait que la paix règne, ce qui est bien loin d'être le cas.

Il existe au coeur de Fulcine une « église », en tous cas une congrégation appelée les Moines rouges. Ils sont inquiétants lors de leurs longues processions silencieuses, bien que personne ne voie leur visage sous leur capuchon rouge. Parfois, ils quittent la ville en une grande file muette. S'ils sont si effrayants, c'est que ce sont des flagellants, ils pensent racheter les péchés et les méfaits de l'humanité en s'infligeant de profondes blessures. Pour se faire, ils portent un fouet court à la ceinture, mais ils ne s'en servent contre personne, c'est uniquement pour eux.

Des dizaines de rumeurs circulent sur eux, certains disent qu'ils sont aussi pieux qu'un poivrot des bas fonds de Forra, et que derrière les murs de Fulcine, ils forniquent en gargantuesques orgies. D'autre encore disent que croiser les flagellants rouges, diminue votre espérance de vie de cinq ans.

En tous cas, ces moines ne sont pas souvent les bienvenus, et il arrive qu'ils soient abattus sans sommation, surtout lorsqu'ils passent dans l'empire... Il est cependant fréquent de les voir sur les champs de bataille, après les combats. D'après certains témoins ils prieraient pour le salut des soldats tombés au champ d'honneur.

Du retour en grâce de la cité divine

Entre un Empire Arteman entièrement dévoué aux dieux, et s'occupant à peine de son propre fonctionnement. Une nation Euclidienne déchirée entre nouveaux croyants convertis et rationalistes traditionnels. Et un Royaume en pleine crise de paranoïa, qui use de tous les moyens pour purger ses propres rangs des convertis. Fulcine voit le monde repartir en décrépitude. Car au moins, du temps de la guerre, les hommes avaient un but, une idéologie, en tout cas un fil conducteur cohérent. Mais aujourd'hui plus rien. Le monde court à sa perte et seule Fulcine semble s'en apercevoir. Au palais de souffre, on cherche des solutions. C'est ainsi que va se tenir le Concile des fantômes. Il était impensable de faire venir des délégations des trois peuples majeurs en ces temps. Alors Albion, le Gardien du Palais de Souffre réunit neuf citoyens de Fulcine, neuf hommes et femmes d'origine étrangère, ou connaissant parfaitement la nation qu'ils seraient chargés de représenter au concile. Et ils firent débat, durant des jours et des jours, pour en arriver à la conclusion qu'ils devaient s'infiltrer au sein des nations en déliquescence, montrer aux peuples à quel point leurs dirigeants étaient devenus fous, et fomenter une insurrection pour renverser les pouvoirs.

L'Euclidie fût ramenée dans le droit chemin assez facilement. Les Euclidiens étant des gens de science, leur ouvrir les yeux fût relativement rapide. Les croyants abandonnèrent l'extrémisme de pensée qu'ils avaient développés. Certains quittèrent le pays à jamais. Les Rationalistes présentèrent des excuses publiques pour les exactions commises, Et un nouveau gouvernement fût choisi. Ce dernier prit deux décisions majeures ; Il nomma les trois membres de Fulcine conseillers aux affaires étrangères. Et d'autre part, il lança un vaste programme de reconstruction du pays, à commencer par les Ecoles techniques et les postes frontière.

Azurus paraissait de loin l'agneau égaré le plus difficile à ramener dans le troupeau. Car la méfiance malade des habitants serait le plus gros obstacle des hommes de Fulcine. Mais ils réussirent tout de même à forcer quelques sujets du roi à regarder vers la tête du pays. Et ce qu'ils virent les effrayât. Un groupuscule prit vie, et commença à ce battre contre les dirigeants. D'abord de petites actions, puis au fur et à mesure que des hommes les rejoignaient, de plus en plus importantes, jusqu'au renversement de la tête du pays. Seul le Roi fût épargné, mais ce fût son cousin qui prit les rennes du royaume. Par contre, peu après la constitution du nouveau gouvernement, qui prit lui aussi de rapides décisions pour relever le royaume, les envoyés de Fulcine révélèrent leur origine et leur mission. Ils furent exécutés publiquement comme traîtres responsables des massacres et des purges... Un bien piètre remerciement, mais l'essentiel était fait.

Quand aux Artemans, il fallut des années pour faire sortir de l'obscurantisme l'entourage de l'empereur. Pour qu'enfin il soit proprement assassiné. Mais celui qui lui succéda était lui aussi très croyant. Les Fulciniens durent employer toute la ruse et tout de pouvoir de conviction dont ils étaient capables pour limiter l'effet désastreux du fanatisme religieux. Ils y parvinrent en partie. En tous cas ils réussirent à mettre en place un conseil s'occupant de la bonne marche de l'empire. Mais faire renier leur foi aux citoyens était purement impossible. Aussi les hommes de la cité divine rentrèrent chez eux la tête basse.

En quelques décennies, Fulcine avait réussi à redonner à la terre de Cham une cohérence oubliée. Et ce fut le début de cinquante années de paix, une grande première pour Cham. Et même si les nations gardaient au fond d'elles quelques rancœurs, Fulcine réussit à tenir cette paix et à reconstruire le monde de Cham. Et personne ne voyait couvrir la suite.

Du doute, De la Méfiance et de la Haine qui n'est pas morte.

L'histoire raconte que ce fut une dispute stupide qui est à l'origine des événements qui vont suivre, une histoire de placement à table lors d'un repas de dignitaires, mais cela aurait pu venir de n'importe quoi. Il fallut environ 1 an pour balayer un demi siècle de paix. Une dispute, qui en entraîna une autre, qui elle-même entraîna quelques insultes, qui firent ressurgir un passé et une nature bien trop encreées dans le cœur des hommes de Cham.

Un matin d'hiver, lors du rassemblement hebdomadaire du conseil Euclidien, un individu défonça une fenêtre de la salle et se précipita sur le chef du gouvernement. La sécurité fut incapable de l'arrêter avant qu'il ne fasse sauter la charge explosive qu'il portait sur lui. L'homme fut identifié facilement, il portait les emblèmes de la maison royale. Les Azuréens déclaraient, sans sommation, et de la manière la plus violente qui soit, la guerre. En tout cas c'est ce que pensèrent les Euclidiens. Il fallut plusieurs semaines pour que l'enquête approfondie montre qu'il s'agissait en fait d'explosifs rudimentaires Artemans, un délai bien trop long pour éviter l'une des plus grande catastrophes de ce monde.

La mise au point des machines volantes des Euclidiens venait de se terminer. Des gaz emprisonnés dans une toile huilée étaient chauffés légèrement grâce aux sphères de vapeur. Ces grands ballons s'envolèrent, les zeppelins comme on les nomme, porteurs de mort en majesté. Deux de ces machines survolèrent Edora, une ville de moyenne importance, située face aux montagnes dans le nord du royaume. Quelques heures plus tard, toute la population fut décimée, hommes femmes et enfants, pourtant les quelques bombes lâchées n'avaient pas explosées. Elles ne contenaient ni poudre, ni explosifs quelconques, simplement un gaz mortel, lorsqu'il est inhalé.

Et devant ces horreurs, la Guerre, en pause depuis cinquante années reprit de plus belle. Une nouvelle course à l'armement donna aux azuréens et aux Artemans des défenses capables d'abattre les zeppelins. Mais chaque nation joua sur ses propres forces et sur les faiblesses de son adversaire et une sorte d'équilibre meurtrier se remit en place. Comme toujours sur la terre de Cham.

Groupes et Organisations Majeures

Nous traiterons ici des groupes les plus importants, les plus significatifs ou encore les plus puissants de chaque nation.

Artemans :

La société Artemane est très classique, d'abord nation militaire puis peu à peu religieuse, n'a pas l'habitude de distribuer des titres et de créer des organisations. C'est donc sur le plan militaire que nous nous attarderons ici.

Il n'est rien de plus remarquable dans l'empire que les « Chiens de Loi », même si ce sont des militaires il est impossible de les voir sur le front. Ils ont pour rôle de faire respecter la loi dans l'empire. La population les craint énormément car, en plus d'être expéditif dans leur façon de faire respecter la loi, ils ont à leur disposition de gros chiens entraînés à l'attaque, et qui ne lâchent jamais leur prise. Curieusement, les brigands, qu'ils soient en ville ou sur les routes, ne se font pas trop remarquer lorsque ces Chiens de Loi traînent dans les coins. Et l'empire est probablement moins sujet à la délinquance que le reste de Cham.

Pour accroître un peu plus la terreur qu'ils inspirent, une rumeur circule, certains d'entre eux seraient directement liés à l'empereur et lui feraient des rapports d'espionnage sur les citoyens, mais aussi et surtout sur les administrateurs de l'empire. En effet qui a oublié l'histoire du Bourgmestre de la ville de Soreman qui avait pris l'habitude de détourner une part substantielle des impôts de sa ville. Les Chiens de Loi en avertirent l'empereur, et quelques jours plus tard, son cadavre se balançait au bout d'une corde devant la porte nord de la ville, servant de repas aux corbeaux...

Une autre organisation sur laquelle je veux m'arrêter, est la « Légion Ecarlate ». C'est la garde personnelle de l'empereur. Nul dans l'empire ne possède autant de pouvoir qu'un membre de la Légion, même les membres de l'assemblée Impériale, doivent laisser la parole à un soldat de la Légion, si ce dernier le demande. Ils sont à la fois les Gardes personnel de l'empereur, les messagers délivrant les Injonctions Impériales, et par-dessus tout, la troupe militaire d'élite par excellence. On ne sait pas combien de membres composent cette Légion, mais lors de certaines batailles, plus de 400 Légionnaires furent aperçus entraînés de manœuvrer. La légende dit que c'est l'empereur lui-même qui choisit ceux qui appartiendront à la Légion.

Enfin, nous allons nous arrêter sur l'assemblée Impériale. C'est l'instance qui aide l'empereur à diriger. Ils sont dix membres, chargés de conseiller l'empereur, de rédiger les lois que ce dernier promulgue, et plus généralement, d'alléger le travail du Kaiser. Mais il faudrait être dupe pour ne pas comprendre que les membres de l'assemblée sont avant tout des intendants, ils n'ont aucun poids politique, et si l'un d'entre eux s'amusait à contredire une décision Impériale, il serait vite remplacé. C'était d'ailleurs l'un des passes temps Favori d'Artemo XIV, plus d'une centaine de conseillers ont défilés durant son règne. Pourquoi ? Me demanderez vous, Et bien tout simplement par ce que cet Empereur avait un gros défaut ; Il détestait qu'on lui annonce des mauvaises nouvelles. Et comme les membres de l'assemblée ont aussi ce rôle...

Bref, être membre de l'assemblée Impériale est un rôle prestigieux, mais il faut être capable des plus grandes subtilités si l'on veut garder la tête sur les épaules. Certains, pourtant, ont réussi à se tailler une belle réputation lorsqu'ils secondaient des personnages un peu moins radicaux qu'Artemo XIV, parfois même ils arrivaient à faire passer leurs propres idées, en suggérant à l'empereur qu'il les avait eu lui-même.

Azurus :

Le royaume compte des dizaine d'organisations officielles, dont certaines n'ont pour but que la décoration du château pour la fête de l'hiver, ou encore de choix des nouvelles couleurs pour les uniformes des arquebusiers... nous ne nous arrêteront ici que sur les plus importantes. Mais nous ne dirons mot de l'assemblée des Douze Cardinaux, traitée plus haut.

Le « Temple de l'Ombre », est une organisation qui, bien qu'ayant pignon sur rue est très discrète. Heureusement d'ailleurs car se sont les espions Royaux. Et dans le terme espion, on peut très bien lire Assassin, aussi. Personne sur Cham n'est capable de dire qui est membre du Temple, à part le roi lui-même. Choisit-il ses membres lui-même ? Tient-il un registre ? Personne ne le sait, mais il semble que le système fonctionne puisque le Temple n'a jamais trahi le roi.

Il m'est difficile d'en dire plus, si ce n'est que le Temple est situé à une demi-journée de marche au nord de Ariis. Les voisins, essentiellement des paysans, ne se plaignent pas de cette présence, au contraire. Il n'y a aucune criminalité en ces lieux, et le Temple achète visiblement toute sa nourriture aux alentours. Mais pour autant, personne n'a jamais vu un seul Templier, d'après ce qu'a pu m'en dire l'un des habitants, chaque fois qu'ils déposent au temple un panier de victuailles, une bourse pleine d'écus les attend déjà devant la porte.

La Société Extraordinaire des Potionistes, est quand à elle beaucoup plus connue, et surtout beaucoup moins discrète. Cette société rassemble ce que le royaume compte de meilleur comme herboristes et alchimistes. Les membres successifs de cette communauté ont créés des remèdes incroyables, des armes destructrices, des breuvages aux effets extraordinaires... la liste serait trop longue. Les alchimistes Royaux sont extrêmement respectés, car tous les citoyens savent qu'à un moment ou à un autre, ils auront besoins de leurs services.

Ils sont généralement très riches, car en plus de leur travail pour le royaume (pour lequel ils sont déjà grassement rémunérés), rien ne leur interdit de travailler pour leur propre compte. Ainsi, un nombre raisonnable d'enseignants devenues célèbres, marquent les laboratoires de ces Alchimistes, dans la ville de Ariis.

Euclidie :

Tout comme pour le royaume, nous ne parleront que des groupes importants, car les Euclidiens aiment se rassembler en castes, et loin de moi l'idée de faire l'histoire de la caste des forgerons ou des ingénieurs pyriques aujourd'hui.

Le Collège de l'Astronomie et les Cycles Stellaires, est un groupe de gens un peu farfelus qui pensent pouvoir tirer de grandes forces des étoiles. Personne ne comprend véritablement de quoi ils parlent, mais il est vrai en tous cas qu'ils ont quelques compétences. Apparemment, il arrivent à réaliser des choses étranges, personne ne sait trop comment. Eux disent qu'ils canalisent les énergies des Lunes de Cham, en effet, dix lunes gravitent autour de Cham, se sont elles qui rendent les marées si imprévisibles et rendent quasiment impossible la navigation maritime. Je n'ai jamais vu à l'oeuvre leur science, mais on m'a dit que c'était très impressionnant. Il est très difficile de les rencontrer car ils passent l'essentiel de leur temps dans les entrailles de leur lunette stellaire, une sorte de longue vue géante dont ils se serviraient pour voir les étoiles. Le gouvernement Euclidien tient beaucoup à ce projet.

Les ingénieurs de Guerre, sont à la fois les concepteurs des machines de guerre, qui font la réputation militaire de l'Euclidie, mais aussi les intendants de ces mêmes machines, lorsqu'elles sont au front. En effet chaque machine, même si elle a été faite à partir d'un plan unique, porte les modifications et les améliorations de l'ingénieur en charge de sa construction. Chaque ingénieur est donc spécialiste sur une unique machine.

Ayant l'habitude de travailler dans les usines, ils ne montrent généralement pas de compétences physiques incroyables. Mais lorsqu'ils reviennent du front, ils sont souvent bien plus alertes qu'à leur départ. Certains même embrassent une carrière de soldat. Mais surtout, ceux qui reviennent avec l'expérience du terrain ils font de bien meilleurs ingénieurs, car ils savent ce qui est important ou pas lors d'une manœuvre.

Fulcine :

Dans la cité divine, il existe une organisation qu'on nomme le Conseil des Pacifistes. Cette organisation a pour objectif d'amener la paix sur Cham. Bien entendu, c'est une tâche quasi impossible, mais il existe des cas pour lesquelles le Conseil des Pacifistes a réussi à éviter certaines batailles. Ce sont d'excellents médiateurs, et ils peuvent se vanter d'être l'un des seuls groupes à pouvoir se déplacer plus ou moins librement à la surface de Cham. Evidemment, il arrive qu'ils soient chassés, cependant ils possèdent une force de frappe suffisante pour se défendre, mais n'exagéreront rien, il ne pourrait absolument rien faire contre un phalange bien entraîné, et encore moins s'il croisaient une armée en mouvement.

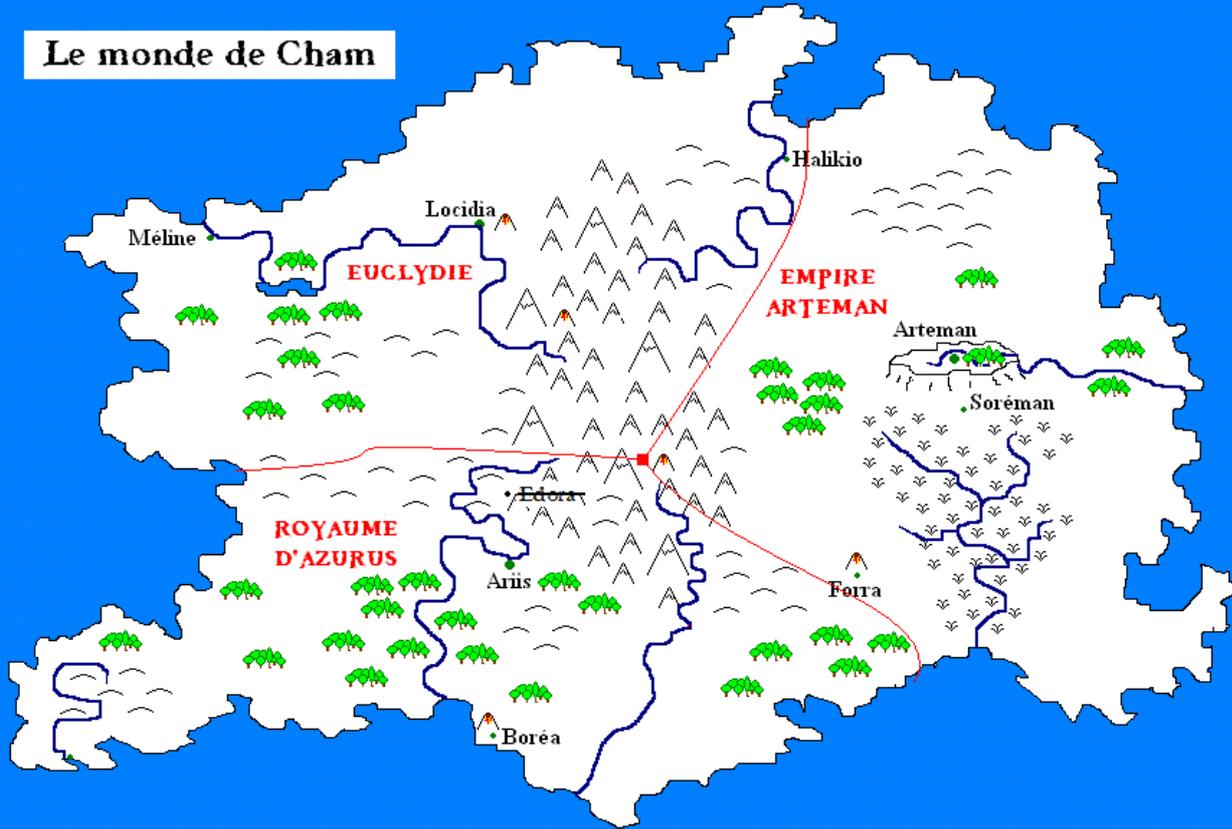
Les Pacifiste jouissent d'un grand respect au sein de Fulcine, c'est bien logique, mais ils sont en plus connus dans le monde entier, ce qui arrive parfois à ouvrir des portes qui resteraient hermétiquement closes à d'autres délégations. C'est notamment le cas en Euclidie.

Le Conseil compte une trentaine de membres, qui obéissent au chef Dradéus, réputé meilleur diplomate de Fulcine. Mais il ne faut pas se voiler la face, bien que le conseil soit très efficace, il dispose de très peu de pouvoir effectif. Car sur cent batailles qu'ils tenteront d'empêcher, seules une ou deux n'auront pas lieu.

De l'imprévisible et improbable, les fléaux qui s'abattent sur terre

Les années, et les décennies passèrent, avec pour musique le bruit des bombes, et le fracas des lames. Certains disent que c'est ce vacarme qui excéda les dieux et qu'ils envoyèrent les fléaux sur terre pour que les hommes aient à s'occuper en silence. Quoi qu'il en soit, chaque nation fût frappée par un événement catastrophique. Et bientôt les conséquences de ces dits événements furent encore plus importantes que la guerre. Très réactive, Fulcine organisa une réunion pour tenter de comprendre ce qu'il se passe. Et qui en est responsable. C'est ainsi que va se Jouer « **Le Concile d'Aquilon** »...

Le monde de Cham



	Forêts		Marais		Capitales
	Volcans		Fleuves		Villes
	Montagnes		Frontières		Villes Détruites
	Collines		FULCINE		