

L'empire Glénorien

L'empire Glénorien n'a plus d'empire que le nom, il reste malgré tout une puissance principale de la partie occidentale des Royaumes de lune. Savant mélange d'antiquité, d'époque médiévale et de renaissance, il est une originalité dans les royaumes de lune. Glénor et son port, Naponne, en forment le cœur.

Géographie de l'empire et de ses anciennes marches

Situation générale :

Andgar, l'occident, désigne toutes les terres qui se situent à l'ouest de la mer violette et de la mer des ombres. Il fut, autrefois, presque entièrement uni sous la bannière de l'empire glénorien. Aujourd'hui, ses vertes collines, ses plaines fertiles, ses forêts giboyeuses et profondes, ses montagnes accidentées, des plus nordiques aux plus méridionales, sont morcelées en de nombreux royaumes, cités ou principautés, aux allures médiévales. De nombreuses régions restent sauvages et inhospitalières depuis le déclin de l'empire. Certaines sont peuplées d'hommes, d'autres d'orcs ou de gobelins. Les coins les plus reculés abritent des créatures encore moins recommandables...

Les anciens comtés et marches de l'empire ont pris beaucoup d'indépendance, au point, dans certains cas, de rompre tout lien avec Glénor, l'ancienne capitale.

Le comté d'Escargae, dernier vestige de l'empire au nord d'Andgar, n'entretient plus que des liens très distendus avec l'imperator de Glénor. Ses habitants ont appris à vivre en autonomie, autour de leur cité lacustre.

Au nord du lac Rivelonde, dans les monts Grizards, se cache le royaume nain de Bazad. Un de leurs plus importants bastions, généralement abrités dans les montagnes du continent. Quant aux elfes, ils restent discrets dans leurs domaines féériques, comme par exemple, celui de la forêt de Brandelune. Ils s'y sont retirés depuis la fin de l'âge d'argent. On dit que chacun de leurs domaines, aussi minime soit-il, n'est qu'une porte qui mène vers leur vaste royaume : la lune.





L'empire glénorien est, aujourd'hui, beaucoup plus restreint que ce qu'il était. Centré sur la cité de Glénor, il s'étend à l'ouest jusqu'aux frondaisons de Brandelune, et au sud, jusqu'aux falaises des Basturies. Les deux comtés de la marche marquent sa frontière nord : celui du Haut Glénorais situé entre la Rivelonde et Ombal et celui, côtier, du bas Glénorais. Autrefois l'empire était beaucoup plus vaste, il était limité par les monts Grizards, les monts de Brandelune, incluait les royaumes de Vastille et de Lyze, s'étendait au sur bien au-delà de la cité de Bers et à l'ouest jusqu'à Norst. Son pouvoir s'étendait également sur toute une série de provinces à l'est de la mer violette.

Si les paysages le long de la côte de mer violette rappellent ceux de la méditerranée, avec leurs vergers d'amandiers, d'oliviers et leurs forêts de chênes verts, l'intérieur des terres est beaucoup plus tempéré. L'empire s'étend encore sur des centaines de lieux englobant des zones montagneuses sauvages, des forêts giboyeuses, des landes, des marais et de grandes plaines cultivées. Son relief est peu accidenté excepté dans les contreforts des monts de Brandelune et des monts Shagzars.

Administré en comtés, l'empire est la terre la plus civilisée d'Andgar. Des cités d'importance secondaire marquent les capitales des comtés qui sont eux-mêmes maillés en seigneuries diverses centrées autour de petites villes ou de gros bourgs. L'ordre impérial a tendance à devenir féodal, surtout lorsqu'on s'éloigne de la capitale. Les comtes, à l'origine fonctionnaires, se sont arrogés des droits seigneuriaux. Il n'en reste pas moins que l'ensemble reste soudé et que l'empire jouit d'une certaine sécurité. Hormis les monts Shagzars qui abritent d'importantes tribus orcs et gobelines, les régions sauvages et réputées dangereuses se situent à

l'extérieur de l'empire. La grande peur des paysans glénoriens, bien souvent vigneron, ce sont les mingols ou les raids des barbares de l'ouest. Les provinces, bien mises en valeur, sont bien policées et les conflits entre barons et comtes dégèrent rarement en guerre. Surtout qu'ils se règlent à Glénor qui est le véritable centre de pouvoir. L'empire a conservé des traits proprement antiques, il n'est qu'à moitié médiéval. Ce sont par exemple les sénateurs qui prennent les grandes décisions autour de l'empereur. Le pouvoir de ce dernier n'est plus absolu, mais il reste important. Les sénateurs forment une aristocratie de grands propriétaires qui s'accommode parfois mal des pouvoirs locaux. Certains sont comtes, d'autres barons, mais beaucoup ne quittent jamais la capitale et se contentent de toucher le fruit des terres qui leur appartiennent. Il n'en reste pas moins que les décisions se prennent à Glénor et que ce sont eux qui ont l'oreille de l'empereur au détriment des seigneurs locaux. Un comte n'est puissant que s'il peut s'appuyer sur un frère ou un cousin sénateur, s'il ne l'est pas lui-même. Et s'il l'est, il doit passer le plus clair de son temps à la capitale pour user de son influence.

Un peu d'histoire

« C'est au cours de l'âge d'or qu'Yskandar le grand, conquiert l'orient. Son épopée qui fit de lui le nouveau roi des rois parse ne dura pas plus de vingt ans. Il fonda plusieurs cités, ainsi que l'empire glénorien. Car après sa mort, Glénor supplanta Sparra, et conquiert une bonne part de l'occident. Le plus grand empire des royaumes de lune était né, et même si beaucoup de ses provinces orientales lui échappèrent ou s'il fût secoué par les guerres, les soulèvements ou les catastrophes naturelles, il tint les huit siècles que durèrent l'âge d'or. »

Les miroirs de Circè

Alexander-le-grand, celui qui est nommé Yskandar en orient était un Sparrien. Son épopée orientale le ramena finalement en Belchide, le pays au nord de Sparra où il épousa la magicienne Circè. Ce furent leurs fils qui fondèrent Glénor. À cette époque, seuls les sparriens s'estimaient civilisés, ils régnaient sur une région modeste comprise entre les monts Shagzars et les basturies, mais avaient fondé nombre de cités sur la mer violette. Beaucoup devinrent indépendantes et rivales de Sparra. Le reste d'Andgar, considéré comme barbare était essentiellement sauvage bien que les tribus keltiques aient établies diverses nations en profitant du retrait des elfes. Glénor s'imposa d'abord comme une cité rivale de Sparra, puis ses légions soumièrent et conquièrent la moitié d'Andgar avant de se tourner vers les provinces orientales. D'abord une république, Glénor devint un empire dirigé par les empereurs et le puissant sénat. Son apogée, très comparable à celle de l'empire romain, dura plusieurs siècles. Les provinces étaient bien administrées mais d'une manière tout à fait inégalitaire et corrompue... Et elles suscitaient bien des convoitises. Petit à petit, miné par des rivalités intestines et des guerres incessantes, l'empire entra en décadence.

On date généralement à l'an 876, dans le calendrier de Jenva, le début de l'âge gris. Il correspond à la chute de l'empire glénorien et au sac de Glénor par les hordes mingoles d'Attala. S'il y eut encore des empereurs par la suite, jamais plus ils ne purent prétendre diriger un empire. Les anciennes provinces, devenues comtés en occident, avaient pris leur indépendance ou étaient tombées sous les coups des hordes de barbares du nord et de l'est. Les sultanats morcelés de l'est de la mer violette, vestiges d'anciennes provinces colonies ou résurgences des satrapies perses, uriennes ou assariennes n'étaient que le reflet d'un occident divisé. La capitale impériale ne pouvait plus guère prétendre à la suprématie que sur quelques cités et enclaves de part et d'autres de la mer violette. Parmi ces dernières comptait Smyrra, la cité deux fois sainte. Pour l'orient, car elle lui appartenait et était le berceau des dieux, et pour l'occident car elle était le lieu de la révélation de

Jenva. Malgré sa situation précaire, la cité de Glénor, restaurée, brillait toujours comme un phare, au milieu d'un monde en proie aux guerres intestines, aux invasions barbares, orques, gobelines et aux désordres civils.

L'origine mythologique de la cité et de l'empire :

« *Circè était la fille des dieux Océïs et Perséa* »

— *Tiens ! fit remarquer Taeta. Voilà une déesse que je ne connais pas !*

— *Ce sont pourtant des dieux révélés par Jenva, intervint Floria. Océïs est le dieu des océans, et Perséa est la déesse de la nuit et de la magie, la femme d'Hads, le prince des enfers.*

— *Ah ! On la nomme Ansha en orient ! Mais pardonnez-moi ! Je vais reprendre :*

« *Circè tenait sa demeure sur le bord de la mer violette dans son royaume de Belchide. Elle était la plus réputée et la plus redoutable des magiciennes, tenant son pouvoir de sa mère. Malgré le sang qui coulait dans ses veines, elle n'était pas véritablement une déesse car elle était le fruit d'un amour caché. Elle exigeait cependant de ses sujets une vénération semblable à celle qu'ils portaient à ses parents. Ils lui avaient construit un grand palais dans lequel elle avait enchanté six miroirs. La magicienne était extrêmement belle et coquette. Elle adorait, chaque jour, se mirer dans ses psychés, qui la saluaient et lui assuraient que nulle autre en son domaine ne surpassait sa beauté. Elle présidait sa cour, assise sur son trône, tenant toujours sa baguette magique et s'abreuvant à l'aide de sa coupe d'or. Tous lui rendaient hommage, qu'ils soient hommes ou animaux. Elle ne manquait jamais de prendre pour amants les étrangers qui se présentaient à elle, si elle les jugeait suffisamment nobles, dignes et valeureux. Mais elle leur réservait un sort terrible si jamais ils voulaient la quitter pour reprendre leur périple, ou si elle se lassait de leurs charmes. Elle les envoutait du même sortilège qu'elle réservait aux femmes qui osaient rivaliser avec elle en beauté : par sa baguette ou par ses philtres, elle les changeait en rats. Dès lors, ces derniers vivaient comme des parias à se nourrir des déchets, aux marges de son palais. Elle se plaisait à en garder certains dans sa cage d'or pour la divertir. Ceux-là étaient chanceux, car ils profitaient encore de ses bienfaits. Aussi, les gens de Belchide ne s'étonnaient pas de rencontrer des rats savants ou doués de parole, ils savaient que c'étaient d'infortunés voyageurs ou des gens de leur voisinage qui avaient désobéi à leur reine.*

Circè n'était, en vérité, fidèle à aucun homme, et d'ailleurs elle n'en avait jamais épousé. Son seul véritable compagnon était Gnofos, le présent de sa mère : un petit diabolotin tout droit venu des enfers. Il était le seul véritable gardien de son cœur... »

— *Excusez-moi de vous déranger, jeune maîtresse !* les interrompit Serva, l'esclave assez âgée qui s'occupait des cuisines de la maison. *Maîtresse Domicia réclame Taeta.*

— *Oh ! Non ! ronchonna Lucius.*

— *Nous venions à peine de commencer !* protesta également Floria. *Taeta lit merveilleusement bien ! J'aimerais savoir lire avec autant d'aisance !*

— *Il suffit de vous exercer un peu, jeune maîtresse, répondit Taeta, n'osant pas l'appeler Floria et la tutoyer devant Serva. Peut-être pourriez-vous continuer pour Lucius ?*

- *Je me souviens de la suite, reprit Floria pas très désireuse de reprendre la lecture elle-même. Le roi Alexander revient de ses conquêtes d'orient et débarque en Belchide. Il envoie une ambassade à Circè, mais celle-ci les change en rats, affirmant qu'elle ne saurait avoir à faire à des sous-fifres. Le dieu de la guerre, Ars, apparaît alors à Alexander et lui indique comment déjouer les sortilèges de Circè à l'aide des feuilles d'un bosquet d'herbe de lune. Non seulement Alexander vient jusqu'au palais de la reine mais en plus il s'empare de Gnofos et le garde en otage enfermé dans un coffre. Il séduit Circè, échappe à sa magie, et lui fait jurer sur Persea et Océis de ne rien tenter contre lui... Finalement, lui ayant ravi son cœur, il reste quelques années avec elle et de leur union naissent deux fils : Ramus et Glénorus.*
 - *Ils ont été élevés par une rate ! la coupa Lucius.*
 - *Oui, compléta Floria. C'est la fondation de Glénor... On dit que la magicienne disparut à jamais dans le reflet d'un de ses miroirs lorsqu'Alexander quitta la Belchide, et Ramus et Glénorus furent laissés seuls dans le palais déserté. Ils furent un temps recueillis par une rate que certain prétendent être la magicienne elle-même.*
 - *Mademoiselle ! Votre mère...tenta de la rappeler à l'ordre Serva.*
- Mais Floria la coupa d'un geste de la main pour terminer sa narration.*
- *Conformément au souhait de leur père, Ramus et Glénorus décidèrent de fonder une cité. Aussi attendirent-ils que des augures se manifestent. Glénorus vit douze sours sortir du bois et Ramus n'en vit que six. Glénorus en conclut que c'était lui qui était destiné à fonder la ville et il traça un sillon autour d'une colline pour la délimiter. Il correspond au rempart de Glénor-la-vieille. Mais Ramus se moqua de lui et franchit le sillon de son frère d'un bon. Ils se disputèrent si gravement que Glénorus tua son frère. C'est dans le sang que Glénor fut fondée... On dit que c'est dans le sang qu'elle prospèrera et dans le sang qu'elle périra... »*

Les miroirs de Circè

Les Glénoriens

Pour se faire une idée d'à quoi peut bien ressembler un Glénorien...

Glénor est une grande cité médiévale, avec des aspects flirtant avec la renaissance, qui n'a pas renoncé à ses traditions et ses origines antiques. Son architecture tout comme sa structure sociale en témoignent. On y croise aussi bien des artisans et des marchands qui ne dépareraient pas dans n'importe quelle autre cité que des sénateurs en toges accompagnés de leurs esclaves. Gardes et soldats sont toujours des légionnaires, armés, casqués et habillés à l'ancienne, bien qu'ils bénéficient d'un équipement bien plus moderne que celui de leurs ancêtres. Des chevaliers protégés par des plastrons d'acier ouvragés sont bien souvent centurions ou généraux des armées de l'Impérator. Les oriflammes et les capes pourpres sont là pour rappeler à tous que la cité est impériale. L'esclavage, bien que moins développé qu'autrefois est toujours existant, de manière très officielle. Et si l'on croise des voleurs de tous poils dans les bas-fonds de la ville, la cour vit dans un luxe outrancier perpétuant les traditions antiques, bien au-dessus de la plèbe. Dans les campagnes environnantes, le sort des paysans n'est pas différent de celui des contrées voisines, certains d'entre eux appartenant corps et âmes à leurs maîtres. Même si les petits villages ont un aspect plus médiéval, ils gardent souvent un temple, une statue ou un aristocrate local habillé à l'ancienne pour rappeler l'origine glorieuse de l'empire.

« A peine Opiter s'était-il intéressé à Cami qu'un homme en toge de sénateur, blanche brodée de pourpre, s'était précipité au-devant de Laeta. Le visage bien rasé, les cheveux courts, il gardait une certaine jeunesse tout en approchant la quarantaine. [...]

Lorsque Laeta se remit face à lui, il était en train de faire signe à une jeune femme qui était restée assise sur un des bancs. Cette dernière avait observé toute la scène depuis le début. Elle devait avoir l'âge de Cami, peut-être un peu plus, ce qui lui donnait une petite dizaine d'années de moins que celui qui était manifestement son mari. Vêtue d'une robe très élégante, parée de bijoux d'or et d'ambre, elle tenait ses longs cheveux châtain foncés, légèrement bouclés, par une tiare fine. Elle s'approcha et observa longuement Laeta, de la tête aux pieds, de ses grands yeux de jade, tout en restant silencieuse. »

Les miroirs de Circè

L'empire aujourd'hui...

En 1460...

Glénor et sa province : La cité de Glénor est la plus grande et la plus puissante du monde occidentale. Elle rêve de sa gloire passée dans une douce décadence, mais elle est toujours active et puissante et constitue le fer de lance de la troisième Salvarade. L'impérator a débarqué lui-même en 1457 sur la rive orientale et a conduit les opérations jusqu'à la bataille de Bekessos. Il est ensuite rentré pour trouver sa cité plongée dans les affres de la guerre civile... La cité vacille une fois de plus, mais elle en est coutumière !

« Après deux jours de chevauchée sur une voie glénorienne pavée et bien entretenue, ils quittèrent les parfums résineux de la forêt d'Ostia, laissant derrière eux ses frondaisons de chênes verts, de chênes lièges, d'épicéas et de pins. Ils débouchèrent dans une plaine légèrement vallonnée entièrement mise en valeur. Entre les méandres larges de la Rivelonde, « on avait planté de nombreux vergers, essentiellement d'oliviers et d'amandiers mais également de noyers et de pêchers. Le fleuve, large à cet endroit, coulait paresseusement. Il faisait la richesse des pêcheurs et des marchands dont les embarcations se croisaient fréquemment. Ils traversèrent ensuite de grandes étendues de vignes, dont on dit qu'elles avaient été la première richesse de la cité impériale, avant d'apercevoir les tours de la ville. La cité paraissait immense, bâtie sur les deux rives de la Rivelonde. C'était une forêt de tours, certaines carrées et crénelées, d'autres rondes aux toits pointus couverts de tuiles rouge sombre. Glénor était entièrement cernée par de hauts remparts, elle comptait plusieurs enceintes séparant des quartiers plus peuplés que bien des villes provinciales. Les murailles de Glénor-la-vieille, la cité originelle, couronnaient une colline, au centre des quartiers de la rive droite. On pouvait y distinguer d'assez loin l'imposant palais de l'impérator, le temple de Jenva et les fines tours de la guilde de magie. Ce qui impressionnait le plus les voyageurs, c'était la nuée d'oriflammes aux couleurs impériales, pourpre et or, qui flottaient au vent, au sommet de chaque tour et de bien des bâtiments. Au-delà des remparts imposants on distinguait une multitude de toits qui laissait présager un dédale de rues étroites bordées de maisons de cinq à six étages. »

Les miroirs de Circè



La cité de Naponne : À l'origine, Naponne n'était que le port de Glénor, une petite cité construite sur l'embouchure de la Rivelonde. Mais avec le temps elle a pris de l'importance... beaucoup d'importance. Elle a obtenu récemment le statut de comté et est dirigée par le comte Ansaguio Fontorio. À l'abri de toute menace, elle est devenue un joyau d'architecture annonçant une renaissance flamboyante dans les royaumes de lune. Les arts et la philosophie y sont à l'honneur, beaucoup de libres penseurs y ont émigrés, les voyageurs y viennent de par le monde et l'enrichissent. Le carcan de l'empire et ses traditions lourdes sont remis en question, on y écrit et on y rêve d'un monde meilleur... L'aristocratie Naponnaise a délaissé les armes lourdes pour les rapières, surtout depuis l'apparition de la poudre. On ne sait pas clairement si Marco-le-voyageur a volé ce secret aux nains ou s'il l'a rapporté du lointain Katay, mais depuis quelques décennies les détonations de la poudre noire sont devenues monnaie courante à Naponne. Des armes nouvelles, arquebuses, pistolets, se perfectionnent petit à petit, en même temps que l'école d'escrime de Naponne dirigée par le célèbre spadassin Gauche devient de plus en plus cotée. Pour l'instant, seuls les Vastillans se sont réellement intéressés à ces nouvelles inventions. Ils sont des rivaux dans l'exploration de l'océan rouge et la conquête de Tikal, le nouveau continent. Paradoxalement, les Naponnais ne se sentent pas concernés par la salvarade et la guerre que livre l'empereur au Shamyx et aux orientaux en général. Ils ont l'œil tourné vers le sud et l'océan rouge, et ils rêvent de commerce et d'indépendance vis-à-vis de Glénor. Le réveil pourrait être très brutal, jamais la cité impériale ne s'imaginerait amputée de son port.

« La ville qui n'était naguère que le port de Glénor avait pris en importance. Sa façade maritime était constituée de belles maisons aux grandes fenêtres vitrées de petits carreaux colorés. Leurs toits de tuiles rouges s'étendaient sur tout le pourtour de la baie ainsi que sur les flancs des collines qui l'enserraient. Au-delà des remparts clairs, on distinguait des vergers d'oliviers, et d'amandiers ainsi que des vignobles. La nef

s'immobilisa lorsqu'elle fut à quai, contre la forteresse du port. Les marins l'amarrèrent à l'aide de cordes épaisses et jetèrent une passerelle. »

Les miroirs de Circé

Le comté de Vendare : Il est de fait indépendant depuis plus d'un siècle, les vendariens le nomment royaume. La grande cité fortifiée est surtout connue pour le vin qu'elle produit, tout comme Glénor. C'est également un grand centre commercial dans le nord. Elle a fort à faire pour se défendre contre les incursions mingoles et les hommes-lézards des marais. La mer des ombres et ses monstres n'est pas loin...

Les comtés de la marche de l'ouest : Ils sont au nombre de quatre, situés entre les monts Shagzars, le lac Alta et la partie sud de la chaîne de Brandelune. Relativement éloignés de la capitale, ils sont administrés par des comtes aux charges héréditaires qui doivent composer avec beaucoup de barons locaux. Leur structure est très médiévale. Au-delà, à l'exception de la grande cité de Iaq, ce sont des terres sauvages...

Primemarche : Le comté de Primemarche est un des plus riches de Glénor. Il est le grenier à blé de l'empire et les pâturages y foisonnent. Bœufs, chèvres et moutons y sont élevés pour satisfaire les besoins des riches glénoriens. La dernière incursion orc par la forêt de Brandelune remonte à cinquante ans. Le comté vit dans une prospérité et une paix relative. C'est une des régions où les garnisons sont mises au repos...

Les comtés de la marche : Le haut Glénorais, une terre boisée coincée entre la berge nord de la Rivelfonde et l'Ombal est un territoire âpre et régulièrement attaqué. Les mingols et les raids ont coutume d'y faire des raids. Le comte Faber Accius est mort au cours de l'un d'eux, il y a quelques années. Les forts et châteaux y sont courants, l'empire lutte pour conserver cette région riche de quelques mines, de gibier et d'un peu d'agriculture. Le bas Glénorais, situé de l'autre côté de l'Ombal est quant à lui une province prospère et relativement épargnée. La largeur importante de la rivière et l'ancienne ligne fortifiée qui la longe joue encore son rôle dissuasif. Les coteaux de Glénorais et de Gardelle sont célèbres de par le monde pour le vin qu'ils fournissent. Cette terre est également riche de vergers d'amandiers, de noyers, d'oliviers et est célèbre pour ses cultures de plantes médicinales. C'est probablement la province la plus riche de l'empire et la mieux défendue !

Comté de Shagzar : Les monts Shagzars sont considérés comme des terres sauvages dans lesquelles pullulent orcs, gobelins et autres créatures. Seules quelques vallées abritent des villages fortifiés. Les terres alentours forment le comté de Shagzar également riche de vignes. Le comte doit régulièrement faire des incursions dans les montagnes pour calmer les velléités des seigneurs de la guerre orcs, il passe régulièrement des accords avec eux et il lui arrive d'en engager comme auxiliaires dans ses légions. Il y a des mines de toutes sortes dans les Shagzars, certaines sont exploitées par l'empire, d'autres par les gobelins qui commercent avec ce dernier. Dans les deux cas, les glénoriens sont gagnants, orcs et gobelins se contentent de très peu en guise de paiement...

La marche extérieure : C'est la province la plus éloignée de l'empire, elle est située au sud des monts Shagzars et est frontalière avec le territoire de la cité état de Sparra. La frontière n'est d'ailleurs pas clairement définie et les incidents sont réguliers. Les routes traversant les monts Shagzars ayant été abandonnées, il faut en faire le tour pour rallier Glénor (des semaines de voyages pour une caravane). Le comte qui dirige cette province est un véritable petit roi. Il traite directement avec les dignitaires Sparriens, et les comtes de la marche de l'ouest. Il jouit d'une quasi-indépendance. Mais sa province n'est pas très riche et les Basturies qui s'étendent au pied des grandes falaises sont hostiles et sauvages, il est souvent bien content de pouvoir faire appel aux légionnaires glénoriens.