

LES PEUPLES DE LA TERRE DE NASSIR

L'EMPIRE DE KALDOS

Mis à jour en 2018

Table des matières

Kaldos : Les origines	3
Introduction à Kaldos aujourd'hui.....	3
La Guerre des frontières, ou comment les 16 provinces devinrent Kaldos	4
La dynastie Sima.....	6
Le Conseil Impérial	7
Description du fonctionnement.....	7
Rôle des Daimyos.....	7
Rôle des Shàn Wei	7
Ont aussi un siège silencieux au conseil :.....	7
Organigramme du Conseil Impérial.....	8
Description des classes et rôles :	9
Les Lois	10
Articles de la constitution Kaldosséenne :.....	10
La politique	11
La politique interne.....	11
Les provinces.....	14
Les étendards.....	15
Les Nouvelles Provinces.....	21
CE QUE PENSE L'EMPIRE DE KALDOS DE... ..	21
Le panthéon selon Kaldos	23
Us et coutumes	29
Langage :.....	29
Liens et hiérarchie :	29
Cultes :	30
ANNEXES	31
Le code criminel.....	31
Les Sept vertus.....	32
Fêtes et traditions kaldosséennes	33

Kaldos : Les origines

Introduction à Kaldos aujourd'hui

« Soldats ! Vous avez entrepris une conquête aux effets incalculables sur la civilisation et le commerce mondial. Vous avez porté aux titans une frappe efficace sur un point des plus sensibles, en attendant que nos combats nous portent à leur donner le coup fatal. Les forces du Pharaon Noir ont sali Nassir de leurs corruptions, mais vous leur avez montré toute la mesure de l'irrésistible force de l'Empire de Kaldos. Vous avez nettoyé la souillure.

C'est un honneur particulier pour moi de m'adresser à vous ce soir, moi dont le destin aurait pu sembler différent, loin de vous. Mon père a quitté Ab- Abmaar pour éviter l'esclavage; il a trouvé dans cette terre fertile de Kaldos un avenir qui brillait comme un phare d'ordre, d'humanisme et d'honneur dans un monde chaotique et dangereux. J'ai appris en grandissant toute la profondeur de la justice et de l'équité de notre peuple. Jamais on ne m'a fait sentir étranger à cette patrie. Mes compatriotes ne se souciaient seulement de mon bon travail, de mon intégration dans la communauté et de mon service envers mon daimyo et envers l'Empereur. C'est cette croyance fondamentale, celle de faire prévaloir la gloire de l'Empire avant la nôtre, la prospérité de notre village avant notre gain personnel qui fait de l'Empire la nation la plus prospère de Nassir. C'est ce qui nous permet de poursuivre nos rêves tout en formant une seule famille kaldosséenne.

Les tribulations du passé sont maintenant derrière nous, la guerre civile qui nous avait déchirée est oubliée. Le peuple kaldosséen est enrichi aujourd'hui des différences qui naguère nous divisaient. Provinces libres ou militarisée, toutes marchent ensemble vers le même but. La plus peuplée et puissante nation de notre monde est maintenant plus déterminée que jamais à prospérer, prenant exemple de la glorieuse Thanar. Nous sommes les descendants de sa culture et de sa philosophie et vous en êtes tous de fameux et dignes représentants!

Soldats, en une année vous avez remporté la victoire, détruit l'infâme pyramide, pris des points stratégiques importants, et éliminé près de 100,000 de ces engendres du mal; hommes, nécromanciens, morts-vivants et bêtes. Vous vous êtes battus sur des plaines stériles, l'air empli de gaz empoisonnés, dénués de tout et contre la mort elle-même. Vous avez gagné des batailles alors que vos ennemis utilisaient les cadavres de vos camarades contre vous, et alors que visions et subterfuges vous assaillaient de toutes parts. Certains d'entre vous ont même infiltré le putride bastion de notre mortel ennemi, affaibli ses défenses, libéré ses prisonniers et détruit le socle de son pouvoir, emportant dans une détonation la machine malfaisante.

Mais soldats, cette victoire vous propulsera. La tâche vous attend et tout est à faire. Notre peuple est maintenant instauré sur la majorité des continents. La victoire de l'hiver dernier sur le continent du Sud nous a permis de libérer nos frères Unen K'in qui ont maintenant rejoint notre grande nation y apportant leur précieuse technologie et ses guerriers féroces. La province du Tigre est en plein essor sur Simora avec ses trois colonies fleurissantes, sa tour de mage qui s'élève maintenant fièrement de la Dolormie, comme le signe d'un grand destin commun entre Systar et Kaldos. L'Empereur attend de vous que vous accomplissiez de grandes choses: justifierez-vous son attente ? Vous avez encore nombre de combats à livrer, de villes à prendre au nom de l'Empire, des rivières à traverser, de savoir à découvrir. Il en revient à vous d'apporter la gloire à Kaldos, de représenter la supériorité et l'excellence de notre peuple, de sa culture et de ses moeurs aux quatres coins de Nassir!

Gloire aux 18 province! Gloire à l'Empereur! Gloire à Kaldos! »

Le Chef de Chœur, Ibram al-Faraj Chœur Impérial,

Discours adressé devant les soldats de l'armée Impériale après la victoire de la guerre contre la pyramide du Pharaon Noir en Dolormie.

La Guerre des frontières, ou comment les 16 provinces devinrent Kaldos

Voici comment commença la guerre qui allait changer la face de ce qu'était Les 16 Provinces. Alors que le commerce allait de bon train entre les provinces du sud-est et les gens de Tyraël, toujours plus de marchands traversaient la frontière commune entre les deux peuples. Préférant voyager au sein du pays, ceux qui allaient vendre leurs marchandises aux Tyraëlois, se mirent à converger vers Hoshizora. Étoffes de qualité, produits de la mer, ainsi que denrées venues des champs étaient transportés par milliers sur ces routes.

Le Daimyo Roku qui régnait sur le territoire le plus traversé, flaira la bonne affaire. Affirmant que ses routes se détérioraient sous le poids de tout ce va-et-vient, il posta des gardes aux extrémités de son territoire afin de demander une taxe aux voyageurs pour financer l'entretien de ses chemins. Tentant de se défilier face à cette nouveauté, les commerçants commencèrent à utiliser d'autres chemins, élargissant la route commerciale vers l'est et l'ouest, couvrant bientôt toute la frontière de la province. Il ne prit que peu de temps avant que tous les daimyos de la région ne fassent comme le seigneur Roku. Ce petit jeu s'étendit alors à Nohara et Watakidori pour rejoindre la côte ouest. La nouvelle habitude de taxer le passage de quiconque se répandit comme une traînée de poudre. Bientôt, les habitants des provinces intérieures se trouvèrent coincés, enfermés dans leurs terres, ne pouvant en sortir qu'en étant taxé de toutes parts. Les commerçants diminuèrent leurs déplacements, leur rendement, et plusieurs abandonnèrent

littéralement le métier. L'économie étant en chute libre et les provinces intérieures s'appauvrirent.

Après un hiver de vaches maigres, les seigneurs de la province de Yuubae tinrent conseil et décidèrent de ne plus payer leur droit de passage. Ils tentèrent de traverser Hoshizora, armés jusqu'aux dents et résistants aux gardes. Ce qui se préparait depuis un moment arriva. Les hommes croisèrent le fer. Cette résistance échauffa le sang des autres opprimés. On vit alors éclater une véritable guerre entre les provinces intérieures et extérieures. Ces régions prospères étaient devenues de vrais champs de bataille. Tous les coups étaient permis.

C'est alors qu'un daimyo, Sima Li, de la province de Nezu (maintenant Myoujou), se tint debout devant toute cette violence. Il envoya une missive personnalisée à chaque daimyo existant, leur énonçant qu'ils devaient le rencontrer de toute urgence pour une affaire de la plus haute importance. Chacun ignora jusqu'à son arrivée que tous avaient été invités, puisque Sima Li les pressait, dans sa missive, de tenir cet entretien secret. Les maîtres de terre furent installés, loin les uns des autres dans différents pavillons de temples et lorsqu'ils furent tous arrivés, ils furent portés, sans leurs armes, au pavillon central du temple de Myoujou (Vilaw). Une fois toutes portes closes, les daimyos se rendirent compte du tour qui leur avait été joué. Certains se mirent à paniquer, croyant que ce piège avait pour but de les éliminer et de prendre possession de leurs terres, d'autres s'interrogèrent sur la situation. Sima, qui était connu pour sa tempérance et sa dévotion aux cultes, ne pouvait avoir commis un acte de la sorte. Les plus calmes se mirent donc à discuter, alors que les plus fougues tentaient de trouver une issue au temple, mais il avait été construit en pierre et ne comprenait aucune fenêtre.

À la fin de la première journée, une trappe au plafond, inaccessible, s'ouvrit. Des paniers en descendirent, chargés de victuailles simples et d'eau fraîche. Ils en avaient maintenant la preuve, ils n'étaient pas enfermés là pour périr. Il y avait un but à ce cloître. Les esprits échauffés se refroidirent tranquillement et au petit matin, les daimyos formèrent un cercle de discussion. Ils avaient compris le motif de leur présence forcée à ce conseil. Sima, qui s'était installé dans la crypte juste en dessous de la grande salle, ne perdit rien de la conversation. Une grande fierté emplit son cœur alors qu'il entendit les daimyos faire décret d'une convention protégeant les intérêts de chacun.

-Tout acte ; politique, culturel, religieux, commercial ou social, doit être fait dans l'intérêt d'une seule et même grande nation, celle qui unit les 16 provinces existantes.

-L'entretien des routes commerciales et secondaires seront désormais pris en charge par un gouvernement commun à qui chaque seigneur versera des taxes perçues sur les profits de ceux-ci, libérant les serfs de ce poids.

-Un grand chef de nation sera nommé afin de réguler les conflits internes de l'empire.

Soumis à un grand sentiment d'humilité et de reconnaissance, les daimyos mirent par écrit ces édits et les signèrent, laissant une place au bas de la page pour Sima. Le soir venu, lorsque les paniers descendirent le repas, un des leurs y plaça le rouleau de papier ainsi qu'un pinceau trempé d'encre. Sima reçut cette nouvelle avec grande joie. Il signa avec empressement les lois et accourut à la grande salle du Temple, ouvrant les portes, illuminé d'un sourire magnifique. S'attendant à être reçu dans la plus grande camaraderie, il fut submergé d'émotions lorsque tous se prosternèrent devant lui, le front dans la poussière. Le daimyo Roku, qui était à l'origine du conflit, avait été désigné pour parler à Sima. Ces propos ont été mis par écrit puisqu'ils constituent la plus grande passation de pouvoir de l'histoire de Kaldos.

« Daimyo Sima, par votre grande intelligence vous nous avez libérés du joug de notre colère et de notre désir de pouvoir. En remerciement, pour nous avoir évité la déchéance de notre peuple magnifique, acceptez notre demande à tous. Soyez notre Empereur. »

Ému, Sima Li garda le silence quelques secondes, mais rendit la politesse à cette demande grandiose.

« Je serai votre Empereur. Le premier de la dynastie Sima. Et je donnerai aux seize provinces un nouveau nom, celui de mon père qui m'a appris la bonté ; Sima Kaldos. »

C'est ainsi qu'un daimyo devint Empereur, que les 16 provinces devinrent Kaldos et que le monde allait changer à tout jamais.

La dynastie Sima

Nom de l'Empereur	Durée du règne	Faits marquants du règne
Sima Li	5 ans	Unification de l'Empire.
Sima Kuan Ti	23 ans	Établissement du système politique et début de la construction de la cité. Début de la modernisation des noms des régions, apparition des provinces militarisés.
Sima Shin-Mu	11 ans	Fin de la construction de la cité et établissement des académies de magie et d'arts de la guerre. Début des conflits interne entre libre et militarisé.
Sima Yu	37 ans	Construction de centaines de temples de Vilaw, construction de la muraille entourant la cité impériale et implantation d'écoles en régions rurales.

Sima Yan	Toujours en pouvoir ...	Systèmes routiers, sécurité des régions rurales (militarisation), et établissement du Conseil des Seigneurs. Fin des tensions entre provinces libres et militarisés. Début de la colonisation hors du continent Ouest. Ajout de la 17 ^e province du Tigre et de la 18 ^{ième} province Unen K'in : Saruwani (Chimalcamina)
----------	-------------------------	---

Le Conseil Impérial

Description du fonctionnement

L'Empereur dirige directement les Daimyos de chacune des provinces, le Shàn Wei Martial et le Shàn Wei Occulte. Pour le fonctionnement de l'Empire, lorsque le conseil se réunit, ce sont les seuls à avoir droit de parole avec l'Empereur. Les autres groupes présents ne sont que des observateurs.

Rôle des Daimyos

Le conseil des Daimyos discute de l'organisation et de la gestion de leur province, constituant chacune un état à l'intérieur de l'Empire. En conseil, ceux-ci débattent des situations qui touchent à plus d'une province ou à l'entièreté de l'Empire. C'est à ce moment que l'Empereur tranche si une décision n'a pas de consensus.

Rôle des Shàn Wei

Les Shàn Wei gèrent les groupes indépendants des provinces au nom de l'Empereur pour servir l'intérêt de l'Empire et assister les provinces. Ils sont aussi en charge de l'armée impériale.

Shàn Wei occulte : Kong Nào (depuis l'automne 209) ♂

Shàn Wei martial : Yang Wenzong ♂

Ont aussi un siège silencieux au conseil :

Certains groupes ont accès au conseil des Damiyos. Cependant, ils n'ont pas à y assister de façon régulière obligatoirement. Or, ils doivent être présent lorsque imposé par un Shàn Wei. Voici rapidement les titres des personnes représentant les huit sièges silencieux (en date de 209) :

(Nom de l'ordre, titre, nom de l'occupant actuel du titre, sexe)

Dirigé par le Shàn Wei Occulte :

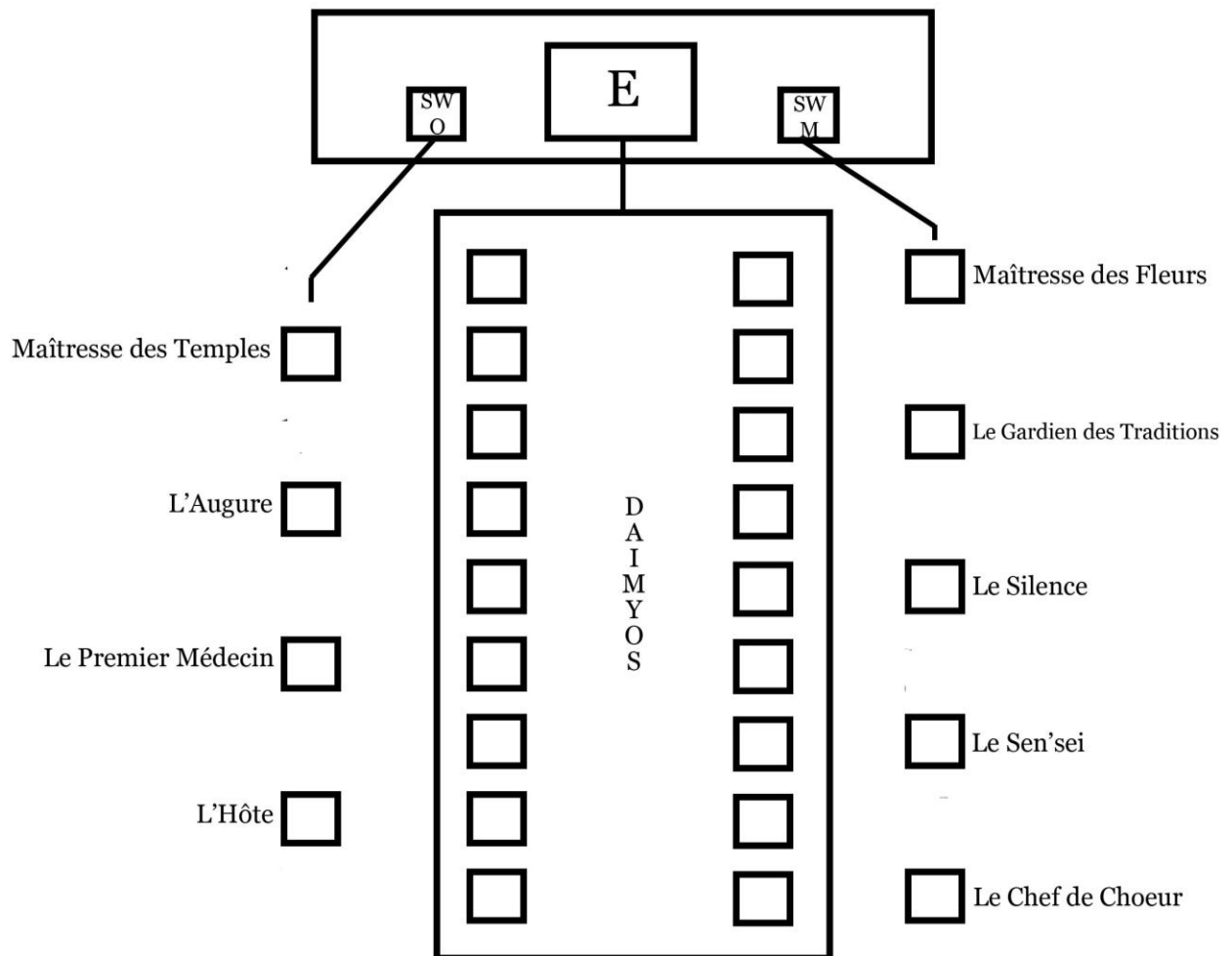
- Le Culte, La Maîtresse des Temples, Oyama Yoshie ♀
- Le Lotus, L'Augure (aussi appelé Premier Prophète) : Daoyi Lu Zhu ♀
- Le Sanctuaire, Le Premier Médecin, Yoshida Tatsuko ♂

- Le Cha no yu, L'Hôte, Tanaka Itori ♂

Dirigé par le Shàn Wei Martial :

- La Fleur et le Saule, La Maîtresse des Fleurs, Ananta Kim ♀
- La Sagesse, Le Gardien des Traditions, Fei ♀
- Les Clans Ninja, Le Silence, (nom inconnu) ♂
- Oni no Hanta, Le Sen'sei, Kiujoku ♂
- Chœur Impérial, Le Chef de Chœur, Ibram al-Faraj ♂

Organigramme du Conseil Impérial



Description des classes et rôles :

- Le Culte : Regroupe tous les temples dédiés à Vilaw sur les terres impériales. Administre les services aux plus nécessiteux, maintient la foi, guéris et nourri les pauvres.
- Le Lotus: Rassemble les Mystiques qui professent dans les divinations et l'art magique plus subtil, et les Mages, responsables des tâches offensives en combat. Le réseau des Tours de Mage est également sous la responsabilité du Lotus.
- Le Sanctuaire : Organisation réputée internationalement pour sa qualité de traitement des maladies mentales, causées par l'utilisation de la magie, les malédictions ainsi que les traumatismes. Une institution principale reçoit les cas lourds et des cliniques satellites accueillent les malades guérissables plus facilement.
- Le Cha no yu : Regroupe les individus qui professent dans l'art de l'herboristerie, plus souvent à l'aide des fleurs ou de thés, maîtres dans l'art de la communication avec les esprits. Sont souvent d'excellent médiateurs.
- La Fleur et le Saule : Supplante toutes les okiyas du Quartier des Fleurs, écoles dédiées à l'enseignement des maikos et des geishas. Gère la politique externe à l'Empire et les ambassades.
- La Sagesse : Organisation d'abbayes protégeant la foi des anciens dieux. Protecteurs des traditions des Provinces Libres.
- Les Clans Ninja : Un ensemble de familles spécialistes des infiltration, assassinat, sabotage et communications contrôlées. Les Clans sont indépendants les uns des autres et ne forment pas un ordre. Ils sont tous spécialisés dans un domaine particulier. Le Silence est le porte-parole, prend ses ordres du Shàn Wei Martial et les transmet au clan le plus approprié à y répondre.
- Oni no Hanta : Ordre spécialisé dans le combat contre les Titans, composé de 4 branches dédiées à l'éradication l'un d'entre eux. Chaque branche comprend 10 guerriers, reconnaissables facilement à leurs mempo (masques) distinctifs.
- Chœur Impérial : Commissariat de l'idéologie et de la grandeur impériale. Transmettent la propagande et cherchent activement la dissensions au cœur de la population pour l'enrailler en l'influençant.

Les Lois

Articles de la constitution Kaldosséenne :

Articles importants de la constitution, instaurés depuis le premier jour de l'Empire Kaldosséen, sous Sima Li, premier Empereur :

- 1- Tout acte ; politique, culturel, religieux, commercial ou social, doit être fait dans l'intérêt d'une seule et même grande nation, celle qui unit les 18 provinces existantes.
- 2- L'entretien des routes commerciales et secondaires seront désormais pris en charge par un gouvernement commun à qui chaque seigneur versera des taxes perçues sur les profits de ceux-ci, libérant les serfs de ce poids.
- 3- Un grand chef de nation sera nommé afin de réguler les conflits internes de l'empire.
- 4- Un conseil formé de tous les dirigeants de province se réunira avec le chef de nation pour gérer l'empire.
- 5- La religion officielle de l'état sera celle du culte de Vilaw. Chaque citoyen demeurera libre de révéler aussi les autres dieux tant et aussi longtemps que le culte de Vilaw est respecté.

Amendement 5.1 : Les cultes des Titans sont proscrits et passibles de la peine de mort au sein de l'empire.

- 6- Quiconque portant un serment à un Daimyo et à l'Empereur pourra joindre l'empire Kaldosséen sans discrimination quant à son origine.

Amendement 6.1 : sauf dans le cas elfique qui doit absolument être approuvé par l'Empereur lui-même. Un elfe accepté au sein de l'empire portera un symbole unique montra sa citoyenneté.

La politique

La politique interne

Le territoire de l'Empire Kalosséen est constitué de 18 provinces. Voici les dix-huit représentants auprès de l'Empereur.

- Tôjirô Ujimoto de Koi (la carpe)
- Daidôji Kinjirô ♂ de Shin'ju (la perle) [Shiomizu (l'eau salée)]
- Nawa Ryôshichirô ♂ de Kin'paku (la feuille d'or) [Wataridori (l'oiseau migrateur)]
- Tôrokurô Tanemasa ♂ de Hoshizora (le ciel étoilé)
- Sumimoto Mikami ♀ de Kani (le crabe)
- Okabe Mochime ♀ de Tako (le poulpe)
- Ôtomo Ryôshirô ♂ de Gin'pai (la coupe d'argent) [Nohara (la plaine)]
- Terazawa Kaneyori ♂ de Kougen' (le plateau)
- Watanabe Tadasue ♂ de Oka (les terres surélevées)
- Ôseki Tôkurô ♂ de Hadakauma (le cheval sans selle)
- Kintarô Yukiyasu ♂ de Ten'batsu (le châtiment divin) [Kawara (lit de rivière asséchée)]
- Sano Kingorô ♂ de Myoujou (l'étoile du berger) [Nezu (le rat)]
- Ishidô Daishirô ♂ de Giri (le devoir civique) [Ume (le prunier)]
- Kagami Yoshikata ♂ de Jun'ketsu (la pureté) [Doronuma (la fondrière)]
- Nagasaki Koreyoshi ♂ de Yuubae (l'embrasement du ciel au couchant)
- Togawa Moronao ♂ de Boya (le petit feu)
- Takao Otori, ♂ de Tora (le Tigre)
- Teoxinoch Nahuanan ♂ Chimalcamina (nom Kaldosséen Saruwani)

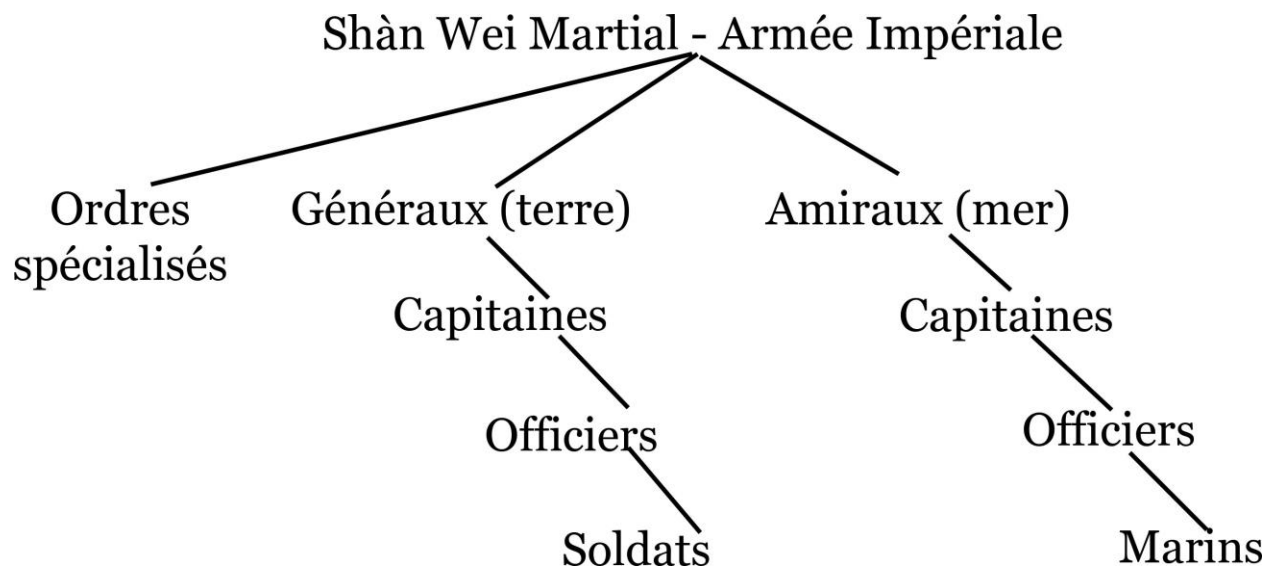
Les provinces militarisées

- Les provinces militarisées sont fidèles aux désirs expansionnistes de l'empereur. On y prie Vilaw (*Dieu-Soleil, Empereur de Thanagar qui fut déifié, Patron de l'Humanité*) comme un dieu unique et on s'en remet à la hiérarchie militaire.

- Principalement situées à l'intérieur des terres occupées, gravitant autour, de la capitale impériale.

- Les provinces militarisées portent deux noms ; le *nom poétique* est le premier nom qu'on lui a donné, souvent relié aux conditions géographiques qui y sont liées. Le *nom glorieux* a été attribué à la province par l'Empereur après sa conquête militaire. Pour chaque province de ce type, l'état a également modifié le drapeau la représentant.

- Les provinces sont protégées par l'armée impériale centralisée.



Les provinces Non-Militarisées

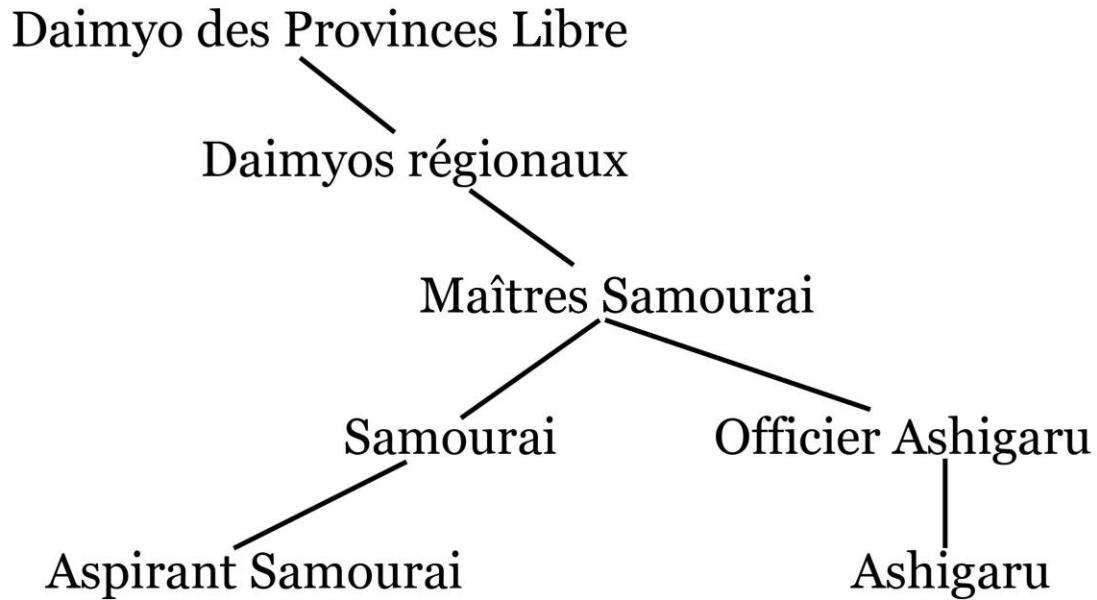
- On y prêche des vertus philosophiques davantage semblables à l'humanisme et à l'harmonie avec la nature. Des temples dédiés à des divinités anciennes y sont érigés, tel que Berekiel (Dieu de la Magie et Connaissance), Demeter (Déesse-Mère, représente la vie, la nature), Astrée (Déesse de la sagesse et des Rêves) et Pallas (Déesse de la Justice et du Courage).

- Principalement situées au pourtour des terres occupées et dans les régions montagneuses, difficiles d'accès.

- Les provinces libres, n'ayant pas encore été assimilées, portent encore leur *nom poétique*, donné par les aïeuls de ces terres.

- Ces gens s'activent à la préservation des anciennes coutumes et rituels, tranquillement abolis par la nouvelle religion monothéiste de Vilaw.

- Les provinces sont défendues par les Samourais personnels des Daimyo. L'armée impériale intervenant que lorsque demandée directement par le Daimyo.



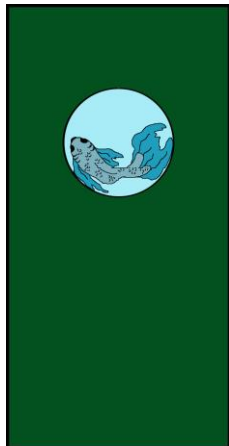
Les provinces



Les étendards

La surface du rectangle symbolise la terre, l'environnement de la province, tandis que le cercle et ce qu'il contient représentent les hommes qui y vivent ainsi que leurs occupations et préoccupations principales.

Les Provinces côtières :



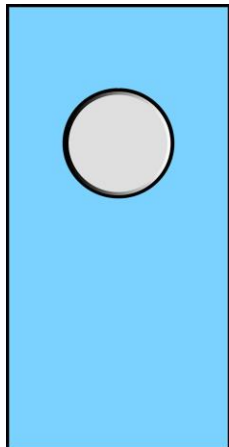
Koi (la carpe); Libre

Cette région côtière est relativement calme. Elle approvisionne la nation en poisson salé et séché. L'État s'inquiète tout de même de sa frontière connexe avec des peuples du nord et ne souhaite pas que ses sujets embrassent des religions païennes s'y trouvant.

Symbolique :

Rectangle : Vert « algue » des eaux fertiles

Cercle : Bleu et carpe, calme du milieu marin



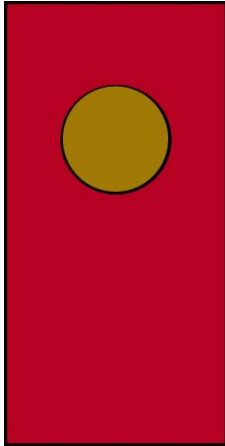
Shin'ju (la perle) Militarisée

Le commerce des perles y fleurit. Les pêcheurs et petits agriculteurs se voient protégés par la grande présence de la marine militaires et nombreux chantiers navals dans les zones d'exploitation.

Symbolique :

Rectangle : Bleu pur et léger des eaux claires

Cercle : perle importante (brodée de filins multicolores et chatoyants)



Kin'paku (la feuille d'or) Militarisée

Les temples anciens qui y sont situés sont une source monétaire inépuisable. Les pèlerins qui y font escale sont protégés par l'armée impériale, mais doivent maintenant payer une taxe afin de pouvoir circuler en toute quiétude dans les montagnes. L'état profite également ici d'un excellent contrôle des voies qui passent par la chaîne de montagnes et le rivage. Les invasions du sud peuvent être contrôlées facilement.

Symbolique :

Rectangle : Rouge du luxe et la prospérité, le côté royal.

Cercle : L'or des temples, la valeur marchande (brodé de filins d'or)



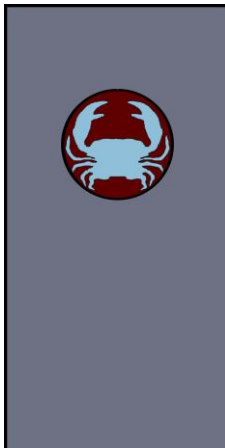
Hoshizora (le ciel étoilé) Libre

Terres où bandits et renégats s'abritent sous le couvert de la nature luxuriante. Quelques temples y sont construits et de mauvaises gens s'y cachent. En ce qui concerne les habitants, ceux qui sont établis dans la vallée du centre, ils peuvent généralement vivre en toute quiétude, protégés par les barrières naturelles des montagnes. Ils entretiennent un commerce juste avec les peuples du sud avec qui il existe toutefois une tension palpable en ce qui concerne les croyances religieuses.

Symbolique :

Rectangle : Bleu profond du ciel nocturne

Cercle : Montagne dans l'ombre surplombée d'un ciel étoilé



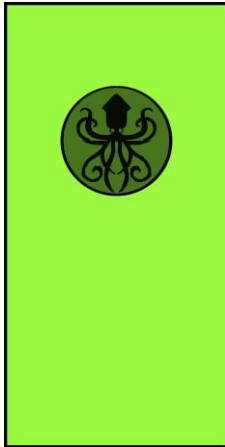
Kani (le crabe) Libre

Le commerce en ces terres est luxuriant et sain. La pêche au crabe apporte beaucoup de revenus à ses habitants qui profitent également du contrôle de la plus grande zone portuaire kaldosséenne.

Symbolique :

Rectangle : Le gris des pierres marines

Cercle : Rouge pour la prospérité de ce commerce, crabe bleu clair comme un dieu



Tako (le poulpe) Libre

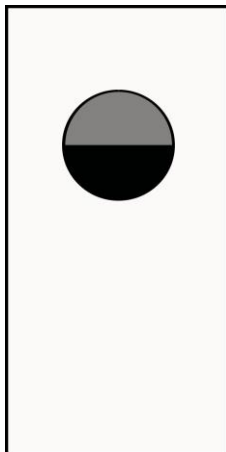
Le sud de cette province se concentre essentiellement sur la pêche au poulpe et aux mollusques, abondants dans cette région. Dans les terres du nord, au creux des montagnes, se construiraient de nouveaux temples.

Symbolique :

Rectangle : Vert clair des plantes marines

Cercle : vert des algues marines et poulpe noir comme une effigie divine

Les Provinces intérieures :



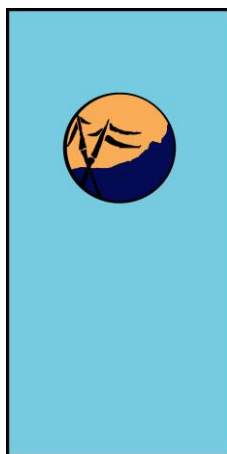
Gin'pai (la coupe d'argent) Militarisée

Métropole économique des terres kaldosséennes. Les échanges entre la capitale et les terres plus au sud se font aisément par les chemins stables et plats des anciennes terres agricoles.

Symbolique :

Rectangle : Blancher, neutralité du commerce.

Cercle : Pièce d'argent dont on voit les deux côtés, double de ce qu'elle vaut. (Brodée de filins d'argent)



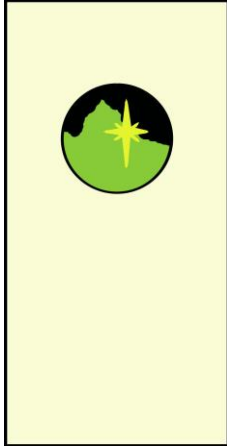
Kougen' (le plateau) Libre

Recouverte à grande majorité de forêts de bambous, cette province est traversée par une région rocheuse et surélevée qui offre à la région ouest un climat tempéré, libre des vents marins. Propice à l'agriculture, cette terre est alimentée par les sources d'eau glaciale et pure qui descend vers les vallées en chargeant les récoltes de leur vivacité. On retrouve de beaux villages sains et prospères au sud-ouest, profitant du passage qui se crée entre la capitale et la région portuaire.

Symbolique :

Rectangle : Bleu clair des ruisseaux purs qui alimentent cette région.

Cercle : Prospérité du bambou, comme un maître sur un paysage au soleil couchant.



Oka (les terres surélevées) Libre

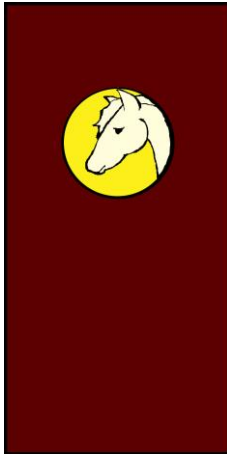
On retrouve dans cette région toute la beauté possible que peut offrir une crête montagneuse. Les habitants de cette province en sont fiers et travaillent sans relâche à la conservation des panoramas dont la nature leur a fait don. Respectant la nature de tout leur cœur, les habitations et les temples construits dans cette province, semblent être en parfaite harmonie avec leur environnement. Dans certains cas, on peut à peine distinguer la maison de la paroi rocheuse où elle a été établie tant l'unité est au sein de cette œuvre à grande échelle. C'est parfois qu'à quelques centimètres d'un temple qu'on s'aperçoit qu'on y est rendu. C'est pourquoi des mauvaises langues veulent que les

gens de cette région soient malfaisants et hypocrites. Que leurs occupations malsaines expliqueraient ce besoin d'être caché à la face du monde.

Symbolique :

Rectangle : Jaune clair du marbre de l'intérieur des temples

Cercle : Montagne vert clair pour sa vivacité, ciel sombre orné d'une seule étoile, symbolisant l'union des gens de cette contrée dans le travail d'harmonie



Hadakauma (le cheval sans selle) Libre

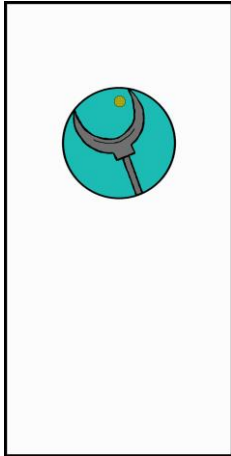
Cette province doit son nom à une légende locale voulant qu'un cheval fougueux soit un jour descendu du nord, transportant avec lui des rouleaux de parchemin révélant des connaissances philosophiques incroyables. En échange de ces rouleaux, il aurait demandé à emporter avec lui la fille du plus grand samourai de la région. Le père refusant l'échange, la jeune femme, elle monta à cru sur le cheval et parti avec lui sans dire mot. Cette histoire explique la valeur que peut avoir la connaissance pour l'homme et le sacrifice qu'il doit parfois accomplir pour l'obtenir, à la suite duquel il chérira ce don magnifique. On raconte également que le nom de la province n'est qu'une métaphore

de la situation géographique de celle-ci, qui, en période de guerre, a bien des avantages. Ces terres seraient pour l'envahisseur un casse-tête, puisque les habitants ont un choix varié en ce qui concerne leur fuite devant lui.

Symbolique :

Rectangle : Rouge passion pour la fougue des habitants de cette contrée

Cercle : Cheval beige pâle aux traits très simples sur un soleil radieux.



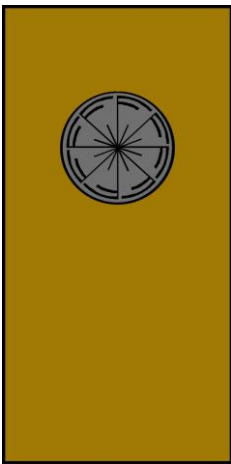
Ten'batsu (le châtime divin) Militarisée

Autrefois ramifiée d'un magnifique réseau de rivières et ruisseaux, cette région a été asséchée afin de construire un important centre de formation militaire. Adossé à la province contenant la capitale, l'emplacement est idéal pour la protection de celle-ci et la rapidité d'action si un besoin de troupes se faisait sentir rapidement.

Symbolique :

Rectangle : Blancher de la pureté divine, de l'ordre et de la justice.

Cercle : Arme argentée sur un ciel clair (paix) orné d'une étoile unique (Vilaw) (Brodée de filin d'or et d'argent)



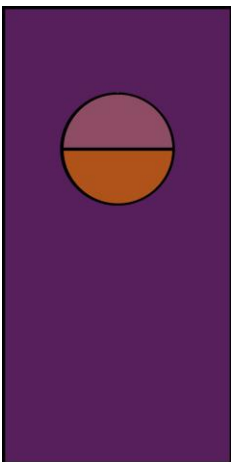
Myoujou (l'étoile du berger) Militarisée

Autrefois région plutôt sauvage et inhabitée à cause de son important ratio de vermine, ces terres ont été choisies par les prophètes pour s'y établir comme capitale de leur pouvoir. Au centre des autres provinces et touchant à 6 d'entre elles, il serait aisé de dépêcher dans celles-ci des forces militaires ou religieuses, selon le cas. Alimentée en vivres par ces six provinces, Myoujou ne manque de rien.

Symbolique :

Rectangle : Or, supériorité aux autres provinces

Cercle : Étoile en mouvement, comme la religion de Vilaw qui évolue (Brodée de filins d'or et d'argent)



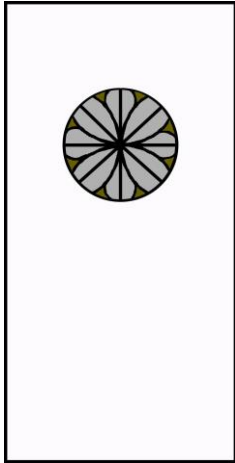
Giri (le devoir civique) Militarisée

Les habitants de Giri ont tout de suite compris l'avantage de leur proximité avec la capitale. Les taxes y étant très élevées, ils les paient en vivres qui abondent dans cette région agricole très fertile. Ce sont de très bons agriculteurs, mais d'excellents marchands en ce qui concerne leurs produits. Ils forment une forte alliance qui a à cœur les intérêts de ses membres.

Symbolique :

Rectangle : Douce couleur de la prune mure.

Cercle : Le soleil et l'arbre.



Jun'ketsu (la pureté) Militarisée

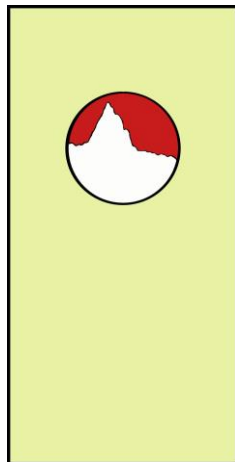
Anciennement une région inhabitée pour cause de ses importants marécages et traîtres fondrières où plus d'un aventurier a disparu sans laisser de trace, les nouveaux habitants de cette région sont en combat constant contre les forces naturelles qui repoussent toutes tentatives des hommes à faire cette contrée une lande douce et paisible. Quartier général de la religion du dieu unique, les temples sont construits sur piloris et le personnel de maintien, bonnes et serviteurs y abondent pour nettoyer sans cesse les planchers immaculés des temples.

Symbolique :

Rectangle : Blancher pure et immaculée de Vilaw

Cercle : Étoile (fleur) argentée et dorée, symbole divin (brodée

de filins d'or et d'argent)



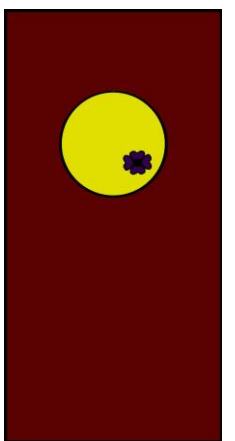
Yuubae (l'embrassement du ciel au couchant) Libre

Cette province montagneuse ne regroupe que très peu de villages établis. Quelques clans nomades y gîtent la majorité du temps. Très peu fréquentable puisque dangereuse, cette contrée compte plus d'un secret.

Symbolique :

Rectangle : Jaune clair du soleil qui descend dans le ciel avant son coucher.

Cercle : Orange profond des derniers instants du soleil avant qu'il ne disparaisse derrière l'horizon. Montagne pure et blanche, symbole de l'importance qu'elle a pour ses habitants.



Boya (le petit feu) Libre

Autrefois, sa proximité avec la capitale en faisait un véritable tison ardent. Il s'y cachait de nombreuses forces indépendantistes et libérales. La frontière entre cette province et celle de Myoujou était surveillée avec grand intérêt. Aujourd'hui, elle représente toujours la province libre avec la grande indépendance et une force de samourais considérable.

Symbolique :

Rectangle : Rouge clair de la passion et de l'ardeur intellectuelle.

Cercle : Jaune intense du soleil qui brille sur la vérité et la justice.

Fleur de prunier symbolisant l'importance du peuple dans le

grand tout.

Les Nouvelles Provinces



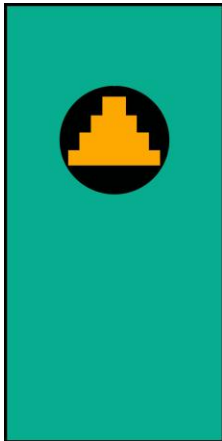
Tora (Le Tigre) Libre (La 17^e province)

Située sur l'île de Simora, c'est la première province à avoir été conquise à l'extérieur du continent occidental par le Daimyo Takao Otori et l'Augure Daoyi Lu Zhu en 202. Symbole puissant de la colonisation kaldosséenne, elle comprend en 209, les colonies du Tigre, de l'Éclipse Noire et du Jaguar Rugissant.

Symbolique :

Rectangle : Brun-rouge symbolisant la terre riche d'une nouvelle colonie.

Cercle : En forme de tête de tigre orange, symbolisant la force et la témérité d'un peuple jeune.



Saruwani (nom Unen K'in : Chimalcamina) Libre (La 18^e province)

Située sur le continent oriental sud de Nassir, elle a été conquise en 208 par le Daimyo Takao Otori et l'armée impériale, à l'issue d'une guerre contre des troupes du Pharaon Noir et les Tcho-Tchos. Emprisonnée dans un état de pétrification pendant des centaines d'années, la ville fut libérée et fédérée par l'Empire.

Symbolique :

Rectangle : Turquoise

Cercle : Noir avec une pyramide dorée

CE QUE PENSE L'EMPIRE DE KALDOS DE...

SYSTAR : Intéressés par leur fédération de clans, les gardent en respect. Systar et Kaldos sont les deux peuples les plus équivalents au point de vue géographique et démographique. Ne cherchent pas la querelle, mais ne cherche pas les alliances non plus. Le Daimyo Otori, maintenant Duc de la Sablonière et ayant prêté main forte au cours de la guerre contre le Pharaon Noire en 209, les relations entre Systar et Kaldos se sont tranquillement améliorées. Une tour de mage de trouve maintenant en territoire dolormien.

LA CONFRÉRIE DU SABRE : Lute sans cesse contre leurs invasions au long des berges kaldosséennes. Ils causent beaucoup de dommages monétaires à l'Empire. Les années 203 et 204 ont connu des affrontements sans précédent entre l'Empire et les forces du Roi Rightbone. Les forces s'affrontaient pour la

possession d'un objet de grande valeur qui fut dérobée à l'Empire. Aujourd'hui, les relations se sont quelque peu améliorées depuis la guerre de 209. Certains bateaux de la Confrérie ont même patrouillé les berges de Kaldos en l'absence de la flotte impériale pour les sécuriser contre d'autres ennemis maritimes.

TYRAËL : Aiment l'ordre instauré dans ce peuple priant inconditionnel de Vilaw. L'empereur et le Cardinal ont une bonne entente et la proximité des deux peuples en font des alliés naturels. Il ne faut cependant pas cacher que la grosseur démographique et géographique de Kaldos ne se compare pas du tout au peuple plus petit de Tyraël mais plus militarisé. La conversion agressive des villages des provinces du sud est un irritant constant pour l'Empire.

TARAST : Se soucient bien peu de ce petit peuple en voie de disparition. Le Daimyo Otori, lors de son mariage avec Pénélope de la Sablonière, a pris en adoption ses deux filles, issues d'un rapt tarastéen.

AB-AMARR : Ils en apprécient le système juridique et la rigueur de la milice, mais déteste leur utilisation de la nécromancie et leur société basé sur les castes et l'esclavage.

MOANA : Malheureusement des déserteurs de l'Empire. L'Empereur souhaite tout de même leur retour au bercail.

LE PEUPLE DU HIBOU : Souvent trop loin de l'Empire de Kaldos, les rapports entre Kaldos et le Hibou sont rare. Le peuple a cependant toute la confiance de l'Empereur et pourrait chercher asile en cas de danger à n'importe quel moment.

CYAX : La distante et isolée Cyax semble ouverte aux rapprochements avec Kaldos depuis l'intervention des forces de la Colonie du Tigre pour secourir une femme de très grande importance, la danseuse Padmavati.

GOBLIVAROKOR : Les accords commerciaux et les contacts se sont multiplié entre Goblivarokor et Kaldos, depuis l'annexion de la cité Unen K'in à l'Empire, vu l'intérêt commun pour la science et la technologie des deux peuples, et leur proximité géographique.

GORLASH RABISH : Louangé pour leur exceptionnel artisanat, l'Empire fait commerce avec eux, mais reste très prudent sur leur immigration, ne souhaitant pas de métissage avec cette race.

ERIGO : Après son éclatement, le peuple s'étant dissous, certains ont immigré à Kaldos, partageant le culte fort de Vilaw.

BLANCHEMURAILLE : Considéré un peuple de peu de vertu à cause de leurs mœurs légères et leur propension à faillir psychologiquement lors de traumatismes tel que des rencontres fortuites avec des engeances des Titans. Kaldos refuse tout accord commercial et tout échange social avec elfes et demi-elfes, le mariage ou la reproduction avec ceux-ci étant complètement proscrits.

*NATIFS DE SIMORA : Depuis son implantation, la Colonie du Tigre tente l'assimilation des tribus autochtones de Simora. Ils offrent asile et protection aux natifs qui se présentent à l'avant-poste militaire du Tigre. Les relations entre les kaldosséens et les natifs sont positives, mais supérieures aux relations de ceux-ci entretenues avec les autres colons de Simora. Leur culte voué à Vilaw, les rapproche également beaucoup.

Le panthéon selon Kaldos

Chaque dieu est une entité de pouvoir qui gère différents types de « Kami »; esprits des éléments, qui se distinguent selon leur température et leur quantité d'eau incluse dans leur corporalité. Ils sont souvent représentés par des animaux ou des mélanges hétéroclites de ceux-ci. Le dieu se retrouvant dans chaque entité mineure, le respect de celles-ci assure le respect du dieu. Les adorateurs d'un dieu particulier vont souvent s'entourer des animaux qui représentent sa divinité choisie, attendant l'apparition éventuelle d'un envoyé Kami. La vigilance est de mise puisque bien que certains apparaîtront avec une apparence modifiée et évidemment divine, tandis que d'autres s'amuseront à prendre une apparence tout à fait normale pour tester la foi des hommes et pouvoir les surveiller à leur guise.

Selon les Kaldosséens, les tout premiers êtres à avoir foulé le sol de cette terre sont devenus, de par leurs expériences, des entités de pouvoirs, c'est-à-dire, des dieux. Chacun aurait vécu une expérience traumatisante ou marquante qui aurait par la suite caractérisé ses fonctions divines. Même les dieux sont victimes des conséquences de la vie et de la mort. Ils ont chacun une personnalité bien particulière qui influence la façon dont on doit leur rendre hommage. Chaque entité, à sa venue sur terre, portait avec elle une tare de caractère qui causa en quelque sorte son éveil, au étant à l'origine du problème rencontré. Les Kamis, parfois imprégnés de cette tare qui jamais ne pourra s'effacer totalement, deviennent, dans un mauvais environnement, des démons associés à ces dieux. On en déduit donc, que les Kaldosséens ne considèrent pas leurs divinités comme étant « bonnes » par définition. Comme les humains, elles transportent leur lot de défauts et de qualités. On doit donc les vénérer pour leurs bons côtés et les respecter et les honorer pour tenter d'adoucir leurs défauts.

Uo (poisson) Azraël : Dieu de la Mort (kamis froids et humides; insectes à carapaces, phalènes, poissons d'eau profonde) il est prié des hommes afin de réduire ses conséquences au jour de leur mort. Les Kaldosséens considèrent ce dieu comme une entité colérique et imprévisible qu'ils doivent absolument apaiser par des offrandes (souvent des œuvres florales et de la nourriture). Selon les légendes, Azraël, une des premières entités à fouler le sol terrestre a connu un triste sort; celui de perdre la vie le premier. Il aurait été le tout premier être pensant à perdre ses fonctions vitales. Curieux comme un enfant, il se serait penché au-dessus d'un lac pour tendre la main vers une carpe qui glissait dans l'eau. Ne connaissant pas la limite entre la vie et la mort, il l'aurait vite expérimenté lorsque la carpe aurait reculé dans l'ombre, l'attirant vers le gouffre. Voulant à tout prix toucher à cet animal glissant et brillant, Azraël aurait plongé dans l'eau pour le suivre dans les profondeurs aquatiques. Au moment de poser la main sur le poisson, l'eau s'est engouffrée dans sa bouche affichant un sourire de conquérant. Il aurait alors expérimenté avec horreur les souffrances de la vie qui s'échappe du corps. Depuis, il vit avec frustration son état privilégié dans le monde des morts et accueille avec ironie les humains qui succombent. Puisque l'on doit obligatoirement passer par ses soins un jour, il est donc conseillé de commencer au plus vite à plaider sa cause. Célébré surtout en mai pendant la « fête des Morts ».

Tare : CURIOSITÉ

Ishi (pierre) Bérékiel : Dieu de la Magie et Connaissance; (kamis tempérés secs; dragons-vers, oiseaux pacifiques et souvent colorés) Ishi serait descendu sur la terre des hommes, animé d'une faim incommensurable pour les plaisirs du ventre. Il se serait donné comme mission de goûter tous les délices possibles et de répertorier chaque saveur. À la recherche de la saveur parfaite, il fit rapidement le tour du monde et vint un jour au bout des aliments possibles. Il fut alors pris d'une mélancolie sans borne, dépendant de nouvelles expériences et ne pouvant plus en posséder. C'est alors que commença sa décadence. Il goûta la terre, l'écorce âcre, les plantes qui le rendirent malade, ainsi que les diverses sortes de pierres qui s'offraient à lui. Une nuit qu'il se trouvait couché dans un sous-bois, saoulé de champignons qui avaient modifié sa perception des choses, une mélodie se mit à flotter dans l'air autour de lui. Ses sens s'éveillèrent légèrement, il ouvrit les yeux et le spectacle qui s'offrit alors à lui en était un à couper le souffle. Des dizaines de petites lumières s'étendaient autour de son corps morcelé. Il fut alors pris d'un désir comme il n'en avait plus connu depuis des mois. Il engloutit pierre après pierre, croyant déguster d'innocentes lucioles. Chargé d'un poids immense il s'effondra, repu. C'est alors qu'il eut les visions. Tous les temps, tous les mondes apparurent à ses yeux en une danse frénétique. En quelques minutes, il fut empli de toute la connaissance du monde, ce savoir comprenant les rites magiques anciens à la base de toute création. Il éclata en sanglot, ému par tant de beauté. Il se fit le gardien de cette connaissance qu'il avait acquise par erreur, tâchant de répandre celle-ci chez chaque humain, tentant de leur faire éviter la

déchéance due à l'ignorance. Son culte inspire les humains à s'instruire afin de s'élever dans la société. L'action d'étudier et de se questionner sur divers sujet est en quelque sorte lui rendre hommage. On dit qu'il sourit, bienveillant au-dessus des académies et veille sur ceux qui s'acharnent à la tâche de l'apprentissage. Chaque école, quelle qu'elle soit, comprend un autel au nom de ce dieu, où l'on dépose de la nourriture saine et efficace au corps humain (grains, fruits, noix...). Se célèbre principalement pendant « le temps changé » au cours du mois de novembre.

Tare : GOURMANDISE

Jin'sei (vie) Déméter : Déesse-Mère, représente la vie, la nature; (kamis chauds et humides; chevaux, animaux de bétail, cervidés...) Demeter apparut sur la terre, animée du désir ardent de vivre auprès d'Azraël. Cet être, sans qu'elle ne comprenne pourquoi, l'attirait d'une manière fulgurante. Ne pouvant se détacher de lui, elle ne trouvait pourtant pas le courage de lui avouer des sentiments auxquels elle ne savait pas même donner un nom, ignorant jusqu'au terme « amour ». Un jour qu'elle cherchait la force de nommer ces transports qui la soulevait, elle suivit Azraël dans l'une de ses promenades ayant pour but de découvrir de nouvelles choses. Demeter s'allongea dans les boisés, non loin de l'endroit où il s'était assis, près de l'eau. Elle resta là à réfléchir, laissant son corps se remplir de cette chaleur douce et destructrice qu'elle éprouvait quand son corps était près de celui d'Azraël. Soudain un mot nouveau surgit dans son esprit... « AMOUR ». Elle sut instantanément, c'était ce mot, c'était l'amour. Elle se leva prestement et courut vers celui qu'elle pouvait nommer maintenant comme son Amoureux. Ses pas s'arrêtèrent nets devant l'étang. Un corps flottait, face au fond. Elle ressentit tout de suite que la vie l'avait quitté. Elle se lança dans l'eau et tira le corps sur la berge. Trois jours elle resta à pleurer sur Azraël, tentant de le rappeler à elle. Lorsqu'elle ouvrit les yeux, des torrents de larmes s'étaient écoulés, nourrissant des gerbes de plantes magnifiques qui étaient nées de sa tristesse et de sa volonté. Comprenant que jamais elle ne pourrait revoir celui qu'elle aimait, elle s'enfonça dans les boisés, laissant couler ses larmes sur ce qui devint vite une forêt luxuriante.

On prie Déméter afin de retarder la mort, tout simplement, ou de chasser la tristesse de la disparition d'un pair. Elle est attentive à ceux qui savent aimer, les prenant en affection. Il n'est donc pas rare de voir des amoureux s'en remettre à elle pour des amours perdus ou désespérés. Les offrandes faites à cette déesse se déroulent dans des milieux naturels. Il n'existe pas vraiment de temples institutionnalisés de la déesse de la vie. On ne peut lui faire que des offrandes qui célèbrent la vie; des plats cuisinés, des plantes que l'on remettra en terre sans briser les racines ou simplement des larmes versées pour sa peine. Lui offrir un objet mort ravive sa douleur et éloigne du donneur sa compassion. On la célèbre en avril pendant la « floraison des cerisiers » et en octobre pendant « la fête des prunes ».

Tare : TRISTESSE

Doubutsu (animal) Artémis : Déesse de la Chasse et de la Lune (Sagitaire) (kamis tempérés humides; animaux chasseurs, renard, coyote, loup, furet...) Doubutsu est arrivée sur la Terre des vivants, animée d'un grand sentiment de crainte. Ses pairs, qui étaient sans cesse emportés dans la joie des nouvelles expériences sensorielles, la laissèrent rapidement en plan. Se retrouvant seule, elle commença avec réserve à tenter de nouvelles expériences. Rapidement, elle comprit que la nature et ses animaux recelaient deux types de créatures. Certains pouvaient gagner sa confiance tandis que d'autres savaient la garder dans un sentiment de totale horreur. Un jour qu'elle se rendait à un ruisseau afin de prendre une réserve d'eau pour quelques jours qu'elle conservait en cas de problème, un son inconnu vint à ses oreilles. C'était un cri comme jamais elle n'en avait entendu. Elle leva les yeux au sein des arbres et remarqua avec stupeur de grands oiseaux noirs qui semblaient se répondre en l'observant. Elle fut alors emplie d'une panique sans borne lorsqu'elle crut être traquée par ses volatiles. Elle laissa tomber sa cruche et s'enfuit dans la forêt sans deviner que les corbeaux ne tentaient que de la prévenir du danger qui venait droit vers elle. Ayant compris le caractère effrayé de la femme, les animaux chasseurs de la forêt avaient deviné en elle la proie parfaite. Désorientée, elle courrait en tous sens, ne pressentant pas la meute qui se resserrait rapidement autour d'elle. Bientôt, elle vit se détacher des bois de sauvages yeux jaunes. Elle s'arrêta immédiatement. Sa peur intense la plongea bientôt dans une étrange léthargie. Restant complètement immobile, son attitude décontenança les prédateurs qui sortirent peu à peu des bois pour s'approcher d'elle. On raconte qu'elle serait restée ainsi pétrifiée quinze jours. Les carnassiers n'arrivaient pas à comprendre son attitude. Ils ne savaient si elle allait recommencer à courir ou bien les prendre par surprise en les attaquant. Pris de lassitude après tant de temps, mais ne voulant pas perdre leur proie, ils se couchèrent à ses pieds, guettant un mouvement. Un loup qui n'avait pas suivi l'intrigue depuis le début, s'approcha afin d'attaquer la femme immobile. Les chasseurs, possessifs de leur victime, chassèrent le grand loup et retournèrent auprès d'elle. L'expérience se répéta, tant que les animaux oublièrent totalement la raison de leur présence aux pieds de la femme. Ils n'avaient d'intention que de la garder en vie, mais sans se rappeler pourquoi. Ils eurent peur qu'elle s'affaiblisse, alors ils lui portèrent de l'eau qu'ils forcèrent dans sa bouche, ainsi que de la viande mâchée. Lorsqu'après quinze jours elle bougea un doigt, ils furent tous heureux et enjoués de la voir reprendre vie. Doubutsu, elle-même ne savait plus pourquoi elle était là et pourquoi elle s'était arrêtée de vivre. Ne se rappelant plus où elle habitait, elle décida donc de les suivre dans les bois et d'apprendre à chasser les petits animaux. Après quelques semaines, l'hiver arriva et elle se vêtit de peaux. Après ce moment, personne ne sait ce qu'il advint d'elle. On raconte qu'elle serait toujours présente dans les forêts kaldosséennes afin de protéger les animaux sauvages et chasseurs souvent détestés des hommes pour leur faim inextinguible.

Tare : PEUR

Shisou (pensée) Astrée : Déesse de la sagesse et des Rêves; (kamis froids et secs; oiseaux de proie, insectes ailés; papillons, abeilles, libellule...) Lorsqu'Astrée est arrivée sur notre terre, elle a, comme ses pairs, exploré les contrées qui s'offraient à elle. Imbue de sa beauté personnelle, lorsqu'elle vit pour la première fois, des oiseaux multicolores et magnifiques, elle devint folle de jalousie. Elle se mit donc en quête de les pourchasser, tentant de les éliminer. Un jour, elle s'aventura dans une sombre caverne puisqu'elle y entendait résonner le chant de quelques oiseaux. Arrivée au fond de celle-ci, elle sentit la terre s'ébranler sous ses pieds. Notre monde en construction, luttait contre lui-même pour créer montagnes et vallées. Elle fut secouée en tous sens et projetée au sol. L'entrée de la grotte, elle, résidait maintenant bloquée par une chute de pierres trop lourdes à porter. Shisou resta quelques heures, inconsciente, couchée à même le sol froid et humide de la caverne. Lorsqu'elle s'éveilla, ses yeux s'ouvrirent sur un puits de lumière, juste au-dessus d'elle, révélant le ciel étoilé, découpé comme dans une grande toile noire. Éblouie par la beauté de ce fond sombre sur lequel brillait chaque astre comme un diamant pur, elle resta étendue à contempler ce qui se révélait à elle. Soudain, elle sentit le désir de ne vivre que pour cette contemplation et en oublia totalement les besoins de son corps. Plusieurs jours durant, elle restait ainsi, à réfléchir sur la profondeur de l'univers, sur sa position personnelle au sein de celle-ci. On dit qu'elle établit alors à ce moment des théories difficilement compréhensibles pour nous, humains, sur lesquelles travaillent sans relâche les moines. Le jour, elle commença à observer les effets de la lumière sous ses mains. Son ombre changeante, plus claire ou plus foncée, grande ou petite, la força à s'interroger sur sa propre condition. Sa main, telle qu'elle la voyait, était-elle bien réelle, ou était-ce le résultat projeté sur la pierre qui l'était?

Absorbée par ses pensées, elle se mit rapidement à dépérir physiquement. Ses joues se creusaient, sa peau se ridait. Les oiseaux et autres insectes volants qui l'observaient déjà depuis plusieurs jours, s'aperçurent de sa détresse corporelle. Ceux qui furent chassés par Shisou, prirent alors la décision de lui venir en aide, connaissant son état divin proche. Les libellules portèrent entre leurs pattes des gouttes d'eau fraîche qu'ils déposèrent sur ses lèvres, les oiseaux de proie lui forcèrent de la viande entre les dents, les rossignols écrasèrent des graines qu'ils saupoudrèrent sur sa langue et les abeilles déposèrent des fleurs dans sa bouche. On raconte qu'elle vécut ainsi des années durant et que lorsque les humains commencèrent à marcher sur la terre, elle dût quitter ce monde pour rejoindre celui des siens. Alors, pour réussir à la faire bouger, de petites mouches volèrent jusqu'aux étoiles et s'y frottèrent afin de récolter sur elles de la poudre de lumière. Elles revinrent sur terre, entrèrent dans la grotte par le puits et dansèrent devant les yeux de la Déesse Pensante. Comme hypnotisée, elle suivit alors les mouches à feu jusqu'à sa nouvelle demeure. Célébrée en juin pendant la « fête des étoiles ».

Tare : JALOUSIE

Heikou (balance) Pallas : Déesse de la Justice et du Courage, Patronne des paladins; (kamis chauds et secs; reptiles, dragons combattants...) Heikou arriva sur la Terre, animée d'un désir matériel particulier. Elle commença par collectionner un spécimen de tout ce qu'elle pouvait trouver. Bientôt, la cave où elle s'était établie, fut emplies d'objets, de substances, d'aliments et même de petits animaux dans de petites cages qu'elle avait fabriquées. En revenant de ses escapades de collection, elle remarquait chaque jour, que de petits objets disparaissaient; un joli petit œuf, une pierre lisse et brillante, une fleur étoilée... Insultée, elle sortit au dehors et alla trouver ses pairs. Elle tomba en premier lieu sur Jin'sei, accablée de douleur. Elle l'interrogea durement, jusqu'à ce qu'elle n'en puisse plus de ses pleurs. Ce fut ensuite Ishi qui fut la proie de ses insultes. Elle comprit rapidement qu'il n'aurait pu venir lui prendre ses biens, cloué au sol par le poids des pierres qu'il avait mangées dernièrement. Elle passa par tous les habitants des environs et les trouva tous en incapacité de vol. Revenu à sa demeure, elle constata que plusieurs autres objets étaient disparus. Faisant le tour de ses possessions, elle remarqua qu'un petit animal semblait se trouver dans un piteux état. Le petit reptile coloré avait le ventre gonflé et semblait respirer difficilement. Elle s'assied près de la cage et commença à discuter avec lui, inquiète de la santé de sa nouvelle acquisition. Bientôt, elle comprit que le lézard était rongé par le remords sans qu'elle ne puisse comprendre pourquoi. Après des heures de discussion, elle lut le mensonge dans son regard. Les morceaux se mirent alors en place; c'était le petit reptile qui avait subtilisé ses objets précieux. En colère, elle l'interrogea longuement et méchamment jusqu'à ce qu'il restitue les objets volés. Alors, le reptile l'informa avec tristesse que ses objets lui appartenaient réellement, avant qu'elle ait l'idée de l'enfermer dans une petite cage. Accablée de honte, elle se rendit alors compte de son erreur. Elle partit alors dans les bois, aidée du petit reptile coloré afin de rendre à chaque habitant de la forêt ce qu'elle avait volé, croyant que tout lui était dû. Elle ne quitta plus son nouvel ami, qui l'informa sur les conflits qui animaient les membres de la communauté de la forêt. Ils allèrent, ensemble, rendre justice en toute situation malhonnête.

Tare : AVARICE

Myoujou (étoile polaire) Vilaw : Étoile Polaire, Empereur de Thanagar qui fut déifié, Patron de l'Humanité. Pour les Kaldosséens, Vilaw est considéré comme une entité divine qui aurait dû apparaître au début comme les autres, mais qui, pour une raison qui dépasse la compréhension des hommes, a choisi d'attendre qu'il rencontre des problématiques en lien avec la venue des Titans. Vilaw aurait senti l'importance de patienter afin de pouvoir aider les humains et leur prouver sa valeur divine. Seul lui pourrait combattre le mal incomparable des Titans et sa prévoyance a fait de lui le dieu le plus populaire de tous. Les humains apprécient que l'on se soucie d'eux et le prient en espérant qu'un jour, lorsque la situation serait insurmontable, il choisirait un autre corps afin de venir sauver ses disciples. Il est venu sous l'apparence d'un humain et est reparti en dieu. Parfois lorsqu'un

enfant naît avec une particularité physique, tel que des cicatrices ou marques sur la peau, on croit à la venue de celui qui s'est élevé. L'enfant est alors pris en charge par le culte qui le soumet à une stricte discipline physique et mentale, à une éducation sans faille, afin de le préparer à l'épreuve qu'il aura à vivre plus tard. Alors que cet homme se met à vieillir, il tombe tranquillement dans l'oubli, relégué au stade de simple humain. Certains considèrent que les Kamis de ce dieu consistent en ces humains particuliers alors que d'autres affirment que Vilaw, par sa grandeur, ne peut supporter de voir des Kamis associés à lui, réduisant sa grandeur à de simples fragments divins. On lui rend hommage principalement en laissant partir au vent de genre de cerf-volant composé de multiples prières, auquel on accroche des vœux qui lui sont adressés. Célébré en décembre pendant « les semaines rouges ».

Tare : ORGUEIL

Us et coutumes

Langage :

-En régions urbaines et à l'étranger, les gens de notre peuple utilisent la langue commune, partagée avec les autres peuples. La bonne connaissance de celle-ci est essentielle afin d'optimiser la communication avec qui que ce soit.

-En régions rurales ou en privé, il arrive que les Kaldosséens utilisent des dialectes propres à notre peuple. Il est toutefois très impoli d'utiliser les dialectes devant des personnes qui ne le comprennent pas, par désir principal de n'être pas compris de ceux-ci. Ces gens se sentiront diminués et comprendront tout de suite que vous vous moquez d'eux, que vous parlez d'eux. Or, en situation d'urgence ou en présence de personnes qui mettent votre vie en danger, il est possible d'utiliser cette tactique pour vous sortir d'un péril. Il faut donc user de discernement avec les langues.

-La calligraphie; son apprentissage est fortement encouragé afin de transmettre la tradition de la beauté écrite. Les prêtres et les maîtres de thé s'en servent dans leurs cérémonies et rituels, puisqu'une force spirituelle certaine y est inhérente.

Liens et hiérarchie :

-L'oijigi consiste en l'inclinaison du corps face à votre interlocuteur, l'homme ayant les bras le long des jambes, la femme devant les avoirs devant elle. Le degré, le nombre et la durée de l'inclinaison varient selon les circonstances, l'âge de votre interlocuteur et votre position hiérarchique. L'oijigi est utilisé aussi bien pour remercier, s'excuser, se dire « bonjour » que se séparer.

-Éviter de dévisager les personnes en public ou de les regarder avec insistance.

-Ayez un comportement décent sans excès ni exubérance.

-Éviter tout contact à connotation intimiste.

-Vous devez vous asseoir en seiza, c'est-à-dire à genoux. Lors de dîner informel et lorsque l'on vous y invite, vous pourrez vous asseoir en tailleur. Attention s'asseoir avec les jambes repliées sur le côté est réservé aux femmes. Vous ne devez jamais étendre vos jambes ni et surtout les pointer en direction de votre interlocuteur.

-N'oubliez pas, en visite, d'apporter un cadeau. Lorsque vous le remettrez, vous le présenterez comme étant quelque chose de peu de valeur. Vous diminuerez volontairement son importance. Si vous en recevez un, vous porterez une attention minutieuse à son déballage. Vous déferrez soigneusement les rubans, papiers et tissus qui l'entourent, afin de ne rien déchirer ou froisser. Vous mettrez le même respect à le déballer que votre interlocuteur a mis à l'emballer.

-On donne et reçoit toujours un objet avec les deux mains, en signe de respect et d'attention au geste posé.

-La ponctualité est signe d'une âme bien organisée et solide. Faire attendre quelqu'un est un manque de respect impardonnable. La bonne organisation permet également d'éviter tout imprévu, ce qui pourrait mettre en péril l'équilibre que vous avez mis tant de mal à construire.

Cultes :

-Vous éviterez de diminuer quelque culte que ce soit. (Cela exclu les cultes barbares concernant les dieux de mauvais aloi tels les Titans. Ceux-ci ont des principes en contradiction totale avec notre propre façon de voir les choses. Ceux qui les prient prônent la facilité dans l'obtention de pouvoirs et leurs rites brisent les règles de respects de son propre corps ainsi que celui des autres.)

-Le lieu de culte d'un prêtre est un endroit tout à fait sacré. Vous n'y mettrez les pieds qu'en étant invité et ne le souillerez d'aucune façon. Il doit être entretenu rigoureusement par celui-ci, exempt de saleté. (À ne pas confondre avec la reprise de possession de la nature. Lorsque des plantes se mettent à pousser dans un temple ou que des insectes et animaux les visitent, il faut respecter leur volonté et laisser libre cours à leur évolution. Rappelons-nous qu'il s'agit peut-être d'un Kami venu visiter votre temple et qui désire s'y établir. Vous lui ferez honneur en le mettant alors en valeur dans la disposition du lieu, qui doit comme la nature, être en constante évolution.

ANNEXES

Le code criminel

Lois établies par Sima Kuan Ti, deuxième dynaste Empereur.

Le vol (crime contre la personne)

La sentence du crime de vol est établie en lien avec le dommage causé à la victime plutôt qu'à la valeur de l'objet volé. Une pièce de bronze volée à un homme pauvre compte pour davantage qu'une pièce d'or volée à un riche bourgeois.

Le voleur recevra une sentence d'emprisonnement légère ou modérée et/ou de mutilation physique brûlure ou retrait d'un membre visible.

La fraude (crime contre la personne ou contre l'État)

La sentence du crime est établie en lien avec le montant d'argent détourné, les victimes de fraude étant souvent des seigneurs eux-mêmes ou l'État.

Le fraudeur recevra une sentence d'emprisonnement modérée et/ou de mutilation physique par retrait d'un membre visible.

La trahison (crime contre l'État)

La trahison est comprise dans tout acte commis contre quelque autorité installée que ce soit ; daimyo, ministre, Empereur. Il n'existe qu'une peine possible.

Le traître recevra une sentence d'exil de son conté, de sa province ou de l'Empire.

Le viol (crime contre la personne)

Le viol comprend tout attouchement physique non désiré, que ce soit une relation sexuelle complète ou un contact physique déplacé, à l'endroit d'une femme, d'un homme ou d'un enfant. Cet acte compromet l'honneur de la victime et de l'agresseur. La sentence du crime est donc établie selon les dommages causés à la victime.

Le violeur recevra une sentence de mutilation physique par retrait des organes génitaux et de travaux forcés.

La séquestration (crime contre la personne ou contre l'État) :

La séquestration concerne à la fois les prisonniers politiques et les enlèvements. Chaque être humain ayant la même valeur aux yeux de la société, il n'existe qu'une seule sentence, qui peut toutefois être combinée à d'autres s'il y a mauvais traitement de la victime de la prise d'otage.

Le criminel recevra une sentence d'emprisonnement lourde.

Le voie de fait (crime contre la personne) :

Les coups et blessures portés à un individu sont jugés selon la gravité de ceux-ci. L'agresseur recevra une sentence de torture physique et/ou d'emprisonnement.

L'homicide (crime contre la personne) :

Le plus grave des crimes commis, le meurtre est jugé selon la préméditation.

Le meurtrier recevra une sentence d'emprisonnement lourde et/ou de mise à mort.

1. Toutes sentences sont possibles d'être combinées afin de répondre aux besoins de la cour, dans le cas de crimes multiples pour un seul et même accusé.

2. Les lois concernent tout acte commis à l'intérieur des limites de l'Empire de Kaldos, que l'accusé ou la victime soit un Kaldosséen ou un étranger.

3. Un crime commis hors frontière par un Kaldosséen devra être jugé par le gouvernement en place à l'endroit où s'est déroulée la faute. Si aucun gouvernement n'existe en ce lieu, un envoyé sera dépêché par le conseil impérial afin de faire valoir les lois de l'Empire.

Méthode établie par Sima Yan, cinquième dynaste Empereur.

Tous les crimes, excluant ceux portés contre l'État lui-même, seront traduits en justice à la cour des ministres impériaux, daimyos des 18 provinces. L'accusé devra trouver un homme apte à défendre ses intérêts à son procès, ou assurer sa défense lui-même. Il sera jugé par le daimyo de sa province et sa sentence mis à exécution par un bourreau choisi de celui-ci.

Les crimes contre l'État, seront traduits devant une cour composée des 18 ministres impériaux, à la province capitale. L'accusé devra trouver un homme apte à défendre ses intérêts à son procès, ou assurer sa défense lui-même. Sa sentence mise à exécution par le bourreau impérial, en présence de l'Empereur, qui ne possède le pouvoir de rédemption que dans ce cas précis.

La rédemption ; il peut arriver que l'Empereur, ému par le regret d'un accusé de crime contre l'État, applique le pouvoir de rédemption. Celle-ci consiste en une diminution de la peine, sans jamais que celle-ci ne soit lavée complètement. Par exemple, un condamné à mort pourra se voir attribuer le sort d'emprisonnement à vie, ou un condamné à l'exil recevra une peine d'enfermement. Or, ces cas sont rares et interdits lorsque l'accusé entretient un lien d'amitié ou de famille avec l'Empereur. Il n'est permis que lorsqu'il est étranger au souverain, afin d'éviter un abus.

Les Sept vertus

Instaurées par les moines de Kin'paku, ces grandes vertus ont été l'objet de réflexions philosophiques. Toujours en mouvement, elles sont sans cesse revisitées

par les sages qui parfois en changent la composition lors de révélations. Voyant la société comme le reflet d'un humain, celui-ci, pendant sa vie, peut toujours s'améliorer personnellement. Voici pourquoi ces valeurs changent, évoluent et se multiplient. La dernière à avoir été ajoutée à la liste est la sincérité.

Tout Kaldosséen est encouragé à vivre selon ce code d'honneur. Il est par contre suivi à la lettre par les hommes prenant la voie du bushido, tel que les samouraïs.

Droiture

Courage

Bienveillance

Politesse

Honneur

Loyauté

Sincérité

Fêtes et traditions kaldosséennes

FÉVRIER

Deux dernières semaines de février : **Festival de la neige**. Processions au crépuscule avec de multiples lanternes. On offre des sucreries aux êtres chers. Moment idéal pour aller au bain thermal afin de purifier son corps de ce qui aurait pu s'accumuler pendant l'hiver. À partir de ce moment, les guerriers reprennent un entraînement normal, lorsqu'ils ont passé l'hiver à endurcir leur corps au froid. Ils fêtent ce renouveau en organisant des tournois amicaux en plein air.

AVRIL

Tout le mois d'avril : **Floraison des cerisiers**. Tous affluent vers les jardins magnifiques des temples de Kin'Paku, afin de contempler la beauté de la nature qui s'éveille. Les femmes viennent pleurer aux autels dédiés à **Jin'sei (Déméter)**, afin de protéger leur famille de la mort pendant l'année à venir et de remercier la déesse. Dans les foyers, on dresse des plateaux d'offrandes que l'on enterre sous un arbre devant la maison.

MAI

Troisième semaine de mai : **Fête des Morts**. Ce rite célèbre le retour des esprits des ancêtres dans leur maison pour trois jours. Les maisons et les pierres tombales sont

nettoyées et des danses sont organisées. On offre des œuvres florales à **Uo (Azraél)** afin d'apaiser sa colère et de se placer dans ses bonnes grâces.

JUIN

Deuxième semaine de juin : **Fête des étoiles**. On accroche ses souhaits pour l'année aux plus grands arbres sur de somptueux papiers de couleurs. Cette période est généralement axée sur l'enrichissement de l'esprit. Les scribes et maîtres de thé sont portés en éloge par leurs proches, qui leur offre des cadeaux, en remerciement de leur contribution au maintien du niveau intellectuel et social du peuple. On leur offre généralement des nécessaires à calligraphie, des papiers fins, de nouveaux bols à thé, du matcha rare, etc. Afin de purifier le corps, cette semaine doit faire l'objet d'un carême. On ne se nourrira que de riz et de poissons non assaisonnés, ainsi que de légumes vapeur. L'alcool est proscrit et tout aliment sucré ou gras interdit. On cherche de cette façon à amener le corps à un état de réception idéale lors de prières à **Shisou (Astrée)**.

JUILLET

Troisième vendredi de juillet : **Grands feux d'artifice**; éloigner les mauvais esprits en les effrayant avec de la lumière et du bruit. Occasion de se rassembler et de festoyer. On profite de cette fête pour rendre hommage à **Doubutsu (Artémis)** en organisant de grandes chasses au gibier et en partageant la pitance avec les moins nantis.

AOÛT

Premier samedi d'août **Jour des kamis**; aucune destruction de vie possible. On mange végétarien. Une attention particulière est portée aux animaux, insectes et humains étrangers que l'on croise puisqu'il peut s'agir d'un kami. Il est de tradition que les mages prennent cette journée comme un point d'ancrage dans leur vie et se remettent en question. Ils passeront la pleine journée à mettre par écrit les événements de l'année qui vient de passer depuis le dernier Jour des Kamis et en tireront des conclusions sur leur propre évolution personnelle. Cette réflexion doit être faite seule et dans le calme.

SEPTEMBRE

2e semaine de septembre : **Fête des prunes**; souligner les moissons et la luxuriance de la nature. Partage des denrées avec tous les habitants de la région. Échanges sociaux et intellectuels. Moment propice aux offrandes à **Jin'sei (Déméter)**.

OCTOBRE

2e semaine d'octobre : **Culte des ancêtres**; période au cours de laquelle on effectue des cérémonies d'hommage aux ancêtres. Ceux qui possèdent des plaquettes funéraires ou des reliques de leurs ancêtres devront y porter une grande attention. Ceux-ci devront être placés bien en vue dans la demeure et être entourés d'offrandes. Les prêtres chanteront des psaumes demandant aux

esprits anciens de bien vouloir les visiter. Tous devront par la suite être vigilants à l'apparition d'un signe quelconque. Les ancêtres viendront communiquer une pensée de sagesse à leurs descendants. Afin de protéger la demeure d'esprits indésirables, le prêtre prendra soin de faire un cercle de riz et de sel autour de l'endroit nommé. (Début de l'entraînement au froid des guerriers. Ils s'exilent généralement dans des académies lointaines afin de se concentrer totalement à cette tâche.)

NOVEMBRE

Tout le mois de novembre : **Le temps échangé** : Deuxième période maigre de l'année, elle est consacrée à l'apprentissage de la connaissance. On a pour habitude de tenter des expériences nouvelles. Par exemple, les moines **d'Ishi (Bérékiel)** organisent de grands échanges au cours desquels les participants essaient le métier de son voisin. On tente d'en apprendre un peu plus sur les autres en marchant dans ses souliers. Un guerrier apprendra à un scribe à se battre tandis que celui-ci lui enseignera l'art poétique. On s'offre des livres et des parchemins en cadeau.

DÉCEMBRE

Deux dernières semaines de décembre : **Les semaines rouges** : Correspond à la période où **Myoujou (Vilaw)** aurait vaincu les Titans. Partout on accroche des banderoles de papier représentant l'Étoile sainte. On laisse voguer sur les flots de petits lampions afin de reproduire une voûte étoilée. Les grands procès concernant des accusés en lien avec les cultes interdits prennent cours lors de cette période et se termine généralement par la mise à mort de ceux-ci, en symbole de la victoire de Myoujou sur les Titans. On consacre cette période à la prière, afin de demander aux dieux de nous préserver du retour de ceux que l'on craint tant.