

La Kerdanie

Type de gouvernement: Conseil.

Capitale: Étoile-du-matin

Population: 137 000 habitants (kerdaniens 73%, étrangers 22.3%, non-humains 4,7%)

Activités: Chasse, élevage, tannerie, métallurgie, mines, commerce.

exportation: Cuir, acier, métaux précieux, fourrures, laine, lait.

Importation: Épices, céréales, pierres précieuses, fruits et légumes.

Dieux prédominants: Baël, Kerengar, Argon.

une terre promise

Les Monts-Hurlants sont une contrée rude: le froid, les louvians et les tempêtes de neiges sont des dangers mortels pour qui n'est pas préparé à les affronter. Les premiers colons « civilisés » qui ont posé le pied sur cette terre, chassés par quelque fléau de leurs patries, ont ainsi perdu beaucoup des leurs dans les premiers temps. Mais les ressources qu'ils y ont trouvées les ont encouragés à persévérer. En effet, les Monts hurlants offrent bon nombre de richesses pour quiconque parvient à leur résister. Ils abondent de fer, de cuivre, d'étain, d'or et constituent une réserve importante de gibier pour se nourrir, se vêtir et se protéger du froid. Peu à peu, au prix de nombreux morts, les habitants des Monts Hurlants ont appris à survivre dans cette froide contrée. La récompense vaut dix fois le prix en vies humaines car aujourd'hui, les misérables fuyards sont devenus des négociants émérites. Ainsi est née la Kerdanie.

Le visage du pays

Les Monts-Hurlants forment une chaîne de montagnes hautes, une région froide, fournie en forêt de conifères, riches en rennes, lynx et lions de neiges à l'intelligence surnaturelle et en louvians, ces loups colossaux pouvant atteindre la hauteur d'un

poney de bonne taille. Les monts fourmillent d'animaux s'étant adaptés au climat de cette contrée hostile.

Une contrée de danger

Les Monts hurlants sont une terre parcourue par des prédateurs mortels. Mais en outre, les tempêtes, la brume, les crues et les avalanches du printemps sont des dangers également bien réels. Ces conditions sont parfaites pour tuer des voyageurs imprudents. Parfois, le mauvais temps s'allie aux prédateurs pour piéger ceux qui parviennent à échapper à ses mâchoires. Il conduit ses victimes sur le territoire d'une meute de louvians ou d'un grizzli, apporte leur odeur à un fauve affamé quand il n'attire pas sur eux un aigle-tempête frénétique.

De même, quand la nature est clémente, la mort est toujours présente. Les louvians sont assez intelligents pour encercler un groupe de chasseurs sans leur laisser d'échappatoire. Une mauvaise blessure est souvent fatale. Quelques fois, c'est un lion des neiges protégeant ses petits qui égorge plusieurs hommes parce qu'ils sont passés trop près de sa tanière. En Kerdanie, la malchance tue à chaque pas. Pour cette raison, la mortalité est élevée chez les enfants et les vieillards. Compte tenu du caractère impitoyable de la région, on tue les enfants trop faibles à la naissance pour préserver les chances des bien portant.

La démographie de la Kerdanie

La Kerdanie est un pays très étendu (presque la moitié des Monts hurlants) et à la fois très peu peuplé. Il est vrai que les populations se sont installées là où elles pouvaient survivre, or, ce genre de lieu n'est que peu répandu. Ainsi, les villes et les villages -environ entre 75 et 800 âmes- sont situés à proximité d'un lac qui fournit du poisson, de l'eau et des terres arables, d'une mine ou encore d'un territoire riche en gibier. La plupart des villages ont été construits à proximité d'une forêt ou à son orée. On constate en effet que la forêt est la source de denrées principale des kerdaniens pour la forge de l'acier, le gibier et le bois. Seuls les kerdaniens savent combien de bourgades compte leur pays. Pour une raison qui pourrait être de la méfiance, ils refusent de révéler l'existence d'une ville à proximité à un étranger. Cependant, il est facile de deviner que ces bourgades sont réparties surtout autour des forêts ou au flanc d'une

montagne où on peut trouver du minerai.

Les Kerdaniens

Contraints à vivre dans une région si hostile d'une part, si pauvre en maintes matières premières d'autre part, Les kerdaniens ont dû se diversifier pour survivre. Ainsi soit-il. Les Monts Hurlants ont forgé la combativité et l'ingéniosité des kerdaniens. A l'origine peuple si mou si l'on en croit leur histoire, ils sont devenus au contact des Monts, des gens rudes au caractère bien trempé.

Des commerçants hors-pairs

confrontés à leur milieu si inhospitalier, les Kerdaniens ont appris à tirer parti de leurs avantages. D'un côté, ils vivent dans une région riche en minerais et en gibier, de l'autre, ils vivent dans une contrée emplies de dangers. Rien d'étonnant, dès lors, qu'ils soient des artisans réputés et de redoutables négociants en plus d'être d'excellents guerriers.

En effet, impossible pour un humain de ne manger que de la viande, la seule nourriture en abondance dans les Monts-Hurlants. Il a donc été primordial pour les Kerdaniens de pouvoir se procurer d'une autre façon ce qui n'était pas disponible sur place, par exemple, en commerçant avec les pays voisins. Après après vaincu les Monts-Hurlants, les kerdaniens, ont commencé à tisser des liens commerciaux avec le **Daskinfe**. A force de persuasions, les ambassadeurs kerdaniens ont fini par atteindre leur but. La vie en Kerdanie s'est alors adoucie et la population a cru.

De nos jours, bon nombre de marchands de divers pays, profitant d'accords commerciaux ou venant de leur propre initiative, viennent négocier les métaux, le cuir et les fourrures de Kerdanie. Les forgerons et les tanneurs kerdaniens sont réputés parmi les meilleurs de Baerdron au point d'avoir supplanté l'empire varnide dans ces deux domaines, en particulier dans le domaine de l'acier. Notamment grâce à la pureté du fer trouvé dans les Monts Hurlant. D'ailleurs, l'empire n'a pas apprécié qu'on lui vole son monopole et tente de récupérer son prestige à coup d'espionnage et d'importation clandestine, sans grand succès.

Un peuple brassé

Les Kerdaniens sont, à la base, des réfugiés de plusieurs pays qui se sont mêlés les uns aux autres. Puis au contact du climat des Monts Hurlants, leur peau est devenu cuivrée et leurs cheveux sont passés à une teinte variant entre le noir de jais et le châtain clair en passant parfois par le noir bleuté ou le gris fauve. Ils sont de nature robuste. Leur taille par contre, est similaire à celle des autres peuple de baerdron, excepté peut être dans la péninsule est du sud du continent où les gens sont réputés pour être plutôt petits. Notons que régulièrement, de nouveaux arrivants viennent enrichir le sang kerdanien.

Des gens de valeur

Confrontés jour après jour aux dangers des montagnes du nord, les kerdaniens sont des gens rudes aux règles simples. Chaque jour, il faut se prémunir contre les attaques de prédateurs. Cela peut passer d'un ours qui rôde dans les environs jusqu'à une bande de louvians qui cherche un festin. Malgré la présence des chasseurs, personne ne doit se relâcher. Aussi, chaque kerdanien manie au moins la lance et l'arc. Vivant dans le combat aux quotidiens, ces hommes et ses femmes affinent sans cesse leur maîtrise des armes à l'entraînement ou face à un prédateur et seraient incontestablement beaucoup plus redoutables sur un chant de bataille que l'armée de l'empire varnide.

Lois et juridiques

Quelles lois sont nécessaires dans un pays comme la Kerdanie? Habituellement, le nouveau venu qui débarque dans ce pays singulier découvre que les kerdaniens ne s'embarrassent pas de procédures en cas de crime. S'il observe suffisamment ce peuple, il s'aperçoit également qu'ils font preuve d'une solidarité et d'une camaraderie qu'on ne voit nulle part ailleurs sur le continent. En réalité, le concept même de crime qui s'est développé dans les autres pays n'a jamais pu prendre racine chez ancêtres des kerdaniens. Les lois kerdaniennes peuvent se résumer à survie et liberté.

Crimes et peines en vigueur

Comme déjà dit, les Kerdaniens ne s'embarrassent de procédures judiciaires. Habituellement, les crimes commis sont punis au soir du lendemain. Heureusement, ils sont assez rares: les criminels savent que s'ils passent à l'action, ils n'auront aucune chance de s'en tirer. Les châtiments en vigueur dépendent de la gravité du crime commis. Cela va de l'emprisonnement pour le vol ou l'escroquerie jusqu'à l'exécution pour le meurtre en passant par l'exil pour des crimes plus complexes. On peut légitimement penser que les peines pratiquées par les kerdaniens sont cruelles. La vérité est tout autre: en regardant attentivement les textes de loi, les peines appliquées ne sont aucunement cruelles ou injustes. Elle sont proches de la nature.

Les cas litigieux

La kerdanie ne fait pas exception à la règle qui veut que les hommes soient en conflit permanents. Même là, il y a des raisons de se mettre en colère pour une querelle entre éleveurs ou marchands, entre particuliers etc. Dans ce genre d'affaire juridiques, les kerdaniens réagissent autant par la voie légale que par celle de l'arrangement à l'amiable devant témoins déclarés. Les deux voies sont légales. Dans le premier cas, il y a un moyen de prouver quoi est à qui, par exemple par la marque sur la croupe d'un élan ou par des papiers administratifs. Dans le second cas, le seul moyen de régler le conflit est de trouver un arrangement mutuellement profitable.

L'état civil

Les individus présents sur le territoire kerdanien sont enregistrés à l'hôtel de ville de la bourgade où au palais administratif d'Étoile-du-matin, citoyens comme étranger. Les étrangers non enregistrés rencontrés sur le territoire par les chasseurs ou les soldats sont fermement reconduits hors du pays.

Les états civil assurent la succession des individus envers leurs parents (parents, grands-parents, oncles, tantes). Les héritages sont souvent constitués d'un troupeau, une concession, mais bien sur aussi des biens comme les armes et les maisons.

Étoile-du-matin

Statut: Capitale

Population: 5 000 habitants

Étoile-du-matin est la première ville construite par les ancêtres des kerdaniens. Elle fut nommée ainsi en hommage à chaque nouveau jour qu'ils pouvaient contempler après avoir survécu au précédent. Étoile-du-matin est située sur la partie extrême ouest des Monts hurlants, à près de 200 km de la forêt Aînée, dans une vallée abondamment boisée. Les conditions y sont aussi rudes qu'ailleurs. C'est le confort de cette cité développée qui rend la vie plus supportable qu'ailleurs.

De manière globale, Étoile-du-matin représente le pouvoir du pays centralisé de manière relative, mais concrète. De plus, elle est le centre symbolique et administratif de la production et du commerce. Étoile-du-matin abrite également les ambassades des pays qui entretiennent des accords commerciaux avec la Kerdanie.

La capitale est coupée en quatre quartiers: le quartier central, le quartier étranger, la vieille ville et la grande Étoile. On l'aura compris, chaque quartier à sa fonction propre. Le quartier central est le quartier administratif, là où se trouve le palais, le siège des guildes et les ambassades. Le quartier étranger, plus une annexe de la ville qu'un véritable quartier en raison de sa superficie restreinte, héberge les étrangers résidant en permanence dans le pays, en grande partie des marchands mais surtout les représentants des pays ayant des accords avec la kerdanie. La vieille ville, toute simple, calme et n'ayant pas beaucoup changé depuis sa construction, n'est rien d'autre que le village du début du pays qui fut ensuite la base de la capitale. La grande Étoile, quant à elle, peut être définie comme le cœur d'Étoile-du-matin. Il s'y trouve le marché, les auberges pour les gens de passages, un nombre important d'artisans kerdaniens ainsi que la plupart des citoyens faisant vivre la ville par différents métiers.

Les personnalités

déterminantes de

Kerdanie

Annar Kovanon

Annar Kovanon, chef du conseil kerdanien, n'a jamais accepté son statut de dirigeant. Cet homme simple aspirant toujours à se fondre dans la masse, assume le fait d'être à la tête du pays seulement parce que la population l'a sollicité. Annar n'a jamais voulu être un leader mais son talent naturel à être obéi et respecté en faisait un candidat idéal.

Annar ne désire que la tranquillité des montagnes kerdaniennes mais son sens des responsabilités le pousse à s'investir, bien malgré lui, dans la politique du pays. Finalement, ce qui justifie le plus son accession à ce poste est justement le fait qu'il n'en avait pas envie. Humble, dévoué et sachant s'entourer de personnes de confiance, le premier conseiller Kovanon ne cherche qu'à faire prospérer son pays en évitant l'ingérence des autres nations de Baerdrion.

Il est toujours amusant d'assister aux entrevues des pompeux représentants de l'empire varnide avec cet homme qui vit et travaille dans une simple pièce de quelques mètres de coté et dotée de meubles fonctionnels. Richesses, gloire et notoriété n'ont aucune emprise sur lui, ce que les dirigeants des autres nations sont bien incapables de comprendre au grand dépit de leurs diplomates.

Annar Kovanon est un homme de 42 ans à la forte constitution héritée de son travail dans les mines. Ses cheveux poivre et sel toujours en bataille cachent souvent des yeux gris acier emplis de sagesse et parfois, brillant de malice. Bien qu'ayant désormais de nombreuses responsabilités dans la bonne marche de son pays, Annar Kovanon est toujours capable d'enfiler ses vieux habits pour partir quelques jours -en ne prévenant personne au grand dam de ses conseillers...- dans les montagnes et de botter les fesses au premier bandit croisé.

Krennön Frig

Krennön Frig vient d'être nommé à la tête de la guilde des chasseurs. Cet un homme solide d'environ 35 ans, manie la lance, la dague et l'arc avec une précision redoutables. Entré dans le corps il y a vingt ans, doté d'une volonté de fer et d'une rigueur qui en remonterait à un commandant varnide, Krennön a gravit les échelons de la hiérarchie de la guilde avec bien plus que ses compétences aux armes. Il a fait montre des le début d'un savoir faire remarquable qui s'est étoffé avec l'âge et l'expérience.

Le maitre de la guilde dirige l'organisation avec la poigne qu'on lui connaît. Il est aussi souvent dans la nature sauvage du pays aux cotés de ceux qu'il considère comme ses frères qu'au siège de la guilde d'Étoile-du-matin à observer les cartes, lire les rapports, participer au recrutement des nouveaux membres, etc. Étant de nature sérieuse, possédant l'expérience du terrain, Krennön à également rejoint le conseil dirigeant de Kerdanie et il se révèle être un conseiller de grande valeur.

Si on demande à quoi ressemble le chef de la guilde à ceux qui l'ont rencontré cette force de caractère, peut être répondent-ils que l'homme à été taillé dans l'airain. Car Krennön Frig, sans être spécialement imposant, est bien battit, façonné par des années à parcourir les étendues froides des Monts-hurlants. Dans ses yeux brille une force tranquille qui impose le respect. Un atout bien pratique pour enseigner aux jeunes recrues la discipline nécessaire pour survivre dans la nature.