



 DÉCHAÎNÉS

Lîle de Jade
Histoire du peuple des mers



Astria 2012

Visite Guidée, Avant Propos...

Pourrai-je dire un jour que je suis l'un des leurs ?... Je n'en suis pas certain. Même si mon histoire, mon destin, sont mêlés à ce peuple étrange. En portant un regard lointain sur le peuple jadien, un regard d'Andorien, on ne voit que sang, batailles, querelles ou ivresse. Il faut admettre que les Jadiens ont un goût prononcé pour ces choses. Ce qu'il faut bien saisir, c'est qu'être Jadien se résume en un seul mot : liberté. Les Jadiens estiment que l'homme ne peut s'épanouir que s'il est capable de réaliser ses motivations profondes. Pour chaque individu, celles-ci tendent à être différentes. Ainsi pour se réaliser, chacun doit être totalement libre de faire et de penser. Les Jadiens n'aiment rien moins que d'être contraints et cela dès leur plus jeune âge. Cette façon d'être dépasse toutes les peurs et toutes les prudences. On en conclut souvent à la hâte que le Jadien est un être amoral et violent. Mais il s'agit d'un leurre. Cet attachement à une liberté sans limite se manifeste parfois de façon étrange. Dans une rixe gagnée, sur une mer déchaînée à laquelle on s'est mesuré et dont on a triomphé, dans le sang ou dans toute épreuve présentant un réel danger. Être capable de se surpasser est l'acte ultime qui permet de montrer son véritable statut, celui d'homme libre.

La seconde forme par laquelle ce courant de pensée s'exprime est le positionnement du peuple Jadien au-dessus de toutes les autres espèces. Celui qui est libre est forcément le plus fort. Cette force est la garantie de la supériorité jadienne. Les autres races et notamment les Andoriens ne sont rien que du gibier. Un esclave Andorien n'a aucune autre valeur que celle du troc, c'est un animal qu'il faut dresser.

Parfois, un miracle arrive. C'est ainsi que moi, Vrack-Trois-Doigts, je suis devenu un Jadien. Il est dans l'esprit jadien que toute créature est en droit de s'affranchir pour autant qu'elle soit capable de montrer sa force. Un chien ayant arraché la jambe de son maître sera considéré comme digne de respect et membre de la communauté. Plus rien ne lui sera demandé, il pourra faire ce que bon lui semble. Le statut de l'esclave est le même que celui du chien, il lui est peut-être même inférieur. Au final, un chien dispose, aux yeux d'un Jadien, de plus de qualités qu'un Andorien. Il est bien plus doué pour la chasse, mange moins, nécessite moins d'attention et sait où est sa place.

Il y a tant à dire sur les Jadiens et comme tous les êtres uniques, il est impossible de les comparer à d'autres. On pourrait croire que les Jadiens n'ont aucune notion d'honneur ou ne font pas de différence entre le bien et le mal. C'est absolument faux même si évidemment il y a quelques exceptions. Il y a en mer des règles très strictes qu'aucun Jadien ne transgresserait même si cela devait coûter la vie à son équipage. Les enfants sont aussi particulièrement respectés. Jamais un Jadien ne donnera la mort à un enfant pour faciliter son ascension sociale où en tirer un quelconque bénéfice. La parole d'un Jadien est plus solide que l'acier le mieux trempé. C'est l'engagement qui différencie le Jadien des autres races inférieures.

Il en est de même pour la religion. Le culte unique, celui de la Déesse, est la seule voie sur laquelle le Jadien peut compter. Il n'y a pas d'idolâtrie, la foi de chaque Jadien est sincère et profonde. Et chacun d'entre eux rendra grâce à la Déesse tant qu'il lui restera un souffle de vie. La Déesse peut à son gré décider du sort de l'un ou de l'autre. Les Crystals, ses représentants, ne sont donc pas des Jadiens comme les autres.

Je reviendrai en détail sur tout cela au fil de mon récit. Il y a tant à dire, je ne sais par où commencer...

Radhruin Loerdel de la menestrandie Kerloise



Sommaire

CHAPITRE I - DE L'HISTOIRE DE JADE.....	5
A. CALENDRIER.....	5
B. LE VENT DU PASSE.	6
C. CHRONOLOGIE.....	12
CHAPITRE II - DES HEROS.....	13
a. Reykland Parks :	13
b. Isane Cobérian :	14
c. Jebbar Semiolis :	14
d. Isgard l'Invincible :	15
e. Jarder Kredsen.....	15
CHAPITRE III - DU PEUPLE JADIEN ET DE SES TERRES.....	17
A. CARACTERISTIQUES PHYSIQUES.....	17
B. LES VETEMENTS.....	17
C. CARACTERISTIQUES MORALES.....	17
D. US ET COUTUMES.....	18
a. Les jeunes :	18
b. Les relations hommes-femmes :	18
c. La mort :	19
d. Les fêtes et les cérémonies :	19
e. Le comportement à bord :	20
f. Les postes importants :	20
g. Les règles de vie à bord :	22
h. Les superstitions :	22
E. L'ART ET L'ARTISANAT :	23
F. LES PERLES :	23
G. DU POUVOIR CHEZ LES JADIENS :	24
H. DE LA JUSTICE JADIENNE :	24
I. DES RELATIONS EXTERIEURES :	25
CHAPITRE IV - DE LA GEOGRAPHIE DE L'ILE DE JADE.....	26
A. LES TERRES DU NORD.....	26
B. LES TERRES DU SUD.....	26
C. LES LIEUX REMARQUABLES.....	28
a. Gundir le Croc de l'Océan :	28
b. Parkkyel : le Tertre des héros.....	28
c. Le Lac Intérieur d'Eddon :	29
d. La Forêt du Rheyliir :	29
e. Le Pont de Feylandil :	29
f. L'Atling :	29
g. Le Temple d'Andil :	30
h. Les Marches Oubliées :	30
i. L'Irgandil :	30
j. Les Cascades Furieuses d'Amoth-Comb :	30
k. Le Temple de Faren-Morh :	31
l. Le village troglodyte :	31
m. Gérus : le village sur pilotis :	31
n. Les colonnes de Raddukan :	31
o. Taylumiar : le volcan englouti :	31
p. La Presqu'il de Mong :	32
q. Shimiar : le volcan éteint :	32
r. Satrang : L'île interdite :	32
s. L'île de Jade telle que nous la découvrons aujourd'hui :	32
CHAPITRE V - DE LA SOCIETE DE JADE.....	34



A. LE GRIMWELD HURLANT.....	34
B. LE VIF ARGENTE.....	34
C. LE PASSEUR ECUMANT.....	34
D. L' AUBORE SANGLANTE.....	35
E. LES QUATRE VENT.....	35
F. LES MARCHEURS D' ECUME.....	35
G. LES FILS DU TONNERRE.....	36
H. LE FLOT BOUILLONNANT.....	36
I. LA NEF DE VERRE.....	36
J. LA LAME DU CIOBAN.....	36
K. L' ENFANT DU CREPUSCULE.....	37
L. LE SERPENT DES MERS.....	37
CHAPITRE VI - DES MYTHES ET DES LEGENDES.....	38
A. L' IRGANDIL ET LE PONT DE FEYLANDIL.....	38
B. SATRANG L' ILE INTERDITE.....	39
C. LES MARCHES OUBLIEES.....	39
D. LE DESTRUCTEUR.....	39
E. LES MINES D' ORICHALQUE DE TAYLUMIAR.....	40
CHAPITRE VII - DE LA RELIGION DU PEUPLE DE JADE.....	41
CHAPITRE VIII - DE LA GEOGRAPHIE DU ROYAUME.....	45



Chapitre I - De l'Histoire de Jade

A. Calendrier.

Pour évoquer l'histoire de ce peuple, il faut déjà connaître leur système de datation. Il va de soi que la perception des Jadiens et leur façon de graduer le temps est forcément différente de celle qu'utilisent les Andoriens. La tradition jadienne ne reposant pas sur le culte Elémentaire, il est totalement impossible que les Jadiens puissent nommer une période Krahalore ou Argrore. Il faut également souligner que les saisons sont nettement moins marquées sur Jade que sur le continent même si elles existent. Le climat de l'île est plutôt humide et fouetté par une brise marine. Les journées de soleil s'enchaînent sans qu'il y ait de grosses variations de température. L'alternance ne se fait qu'avec des jours de pluie, cela pendant toute la durée d'un cycle. Un cycle est lié à une période de marée. Il existe trois périodes de marée qui forment donc trois cycles dont l'ensemble est appelé Kalaril (le grand cycle). Le premier cycle de Kalaril est Andaril, le cycle du remous. C'est un cycle d'alternance de marées modérées. La mer est moyennement agitée (selon les critères Jadiens) et globalement praticable. Les vents qui soufflent sont relativement forts mais sans danger pour les habitants de l'île, habitués à des bourrasques bien plus puissantes. Ce cycle - comme les deux autres - dure cent vingt jours. Par rapport au calendrier Astrien, le premier jour d'Andaril correspond grossièrement au premier d'Argrore. Vient ensuite Blendril, le cycle des tempêtes. C'est un pur déchaînement naturel. Les vents sont violents, la mer agitée devient souvent furieuse. De hautes vagues viennent frapper les

côtes. L'apaisement n'a lieu que lors de brèves périodes. Le déplacement terrestre se fait souvent dans des conditions difficiles où le fouet de l'air s'abat sans relâche sur ceux qui osent le braver. On pourrait penser que les Jadiens se mettent à l'abri et que l'activité est ralentie. Ce n'est pas le cas. Les navires sillonnent la mer et affrontent la houle furieuse. La pêche est rendue difficile, mais étant indispensable à la survie des habitants, elle est pratiquée autant que faire se peut. C'est évidemment une période difficile mais les Jadiens y sont habitués et paradoxalement, c'est le cycle que la plupart d'entre eux préfèrent. Kalaril s'achève avec Cardril, le cycle de la vague. C'est une période de calme où la vague légère remplace les creux monstrueux de Blendril. C'est le meilleur cycle pour la navigation et c'est aussi la période la plus propice pour la pêche. Dans les terres, c'est l'époque de la floraison et des récoltes. Il convient malgré tout de rester prudent, les pluies les plus importantes du grand cycle ont lieu en Cardril. Il arrive qu'elles durent plusieurs jours, ce qui n'empêche pas d'avoir un soleil de plomb et une chaleur étouffante principalement à cause de l'air saturé d'humidité. Mais la plupart du temps, Cardril est sillonné de belles journées. Ce qui en fait le cycle le plus agréable. C'est également pendant cette période que les marées sont les plus grandes. Les plages se découvrent alors et exposent des richesses cachées tout le reste du grand cycle.

Kalaril dure donc 360 jours et se décompose en trois cycles de 120 jours (Andaril, Blendril et Cardril). Ce système de datation est relativement récent même si l'histoire de Jade et des Jadiens remonte à de très nombreux cycles. Ce sont les cristaux qui en sont les



dépositaires à travers une tradition orale ancestrale. Ce n'est que depuis environ deux cent cinquante grands cycles que l'histoire de Jade est inscrite dans des ouvrages. A noter que les crystals ne sont pas dépositaires des secrets de l'écriture Jadienne. Pour eux, le savoir ne peut pas être figé dans un livre. Le savoir est vivant et l'enfermer est une offense à sa nature profonde. Ils ont malgré tout accepté sous la pression de l'Atling de relater certains faits historiques qui ont ensuite été consignés. En voici une partie telle qu'ils se trouvent écrits.

B. Le vent du passé.

Il est totalement impossible de savoir avec précision à quand remonte l'apparition du peuple de Jade. Il est probable malgré tout qu'elle s'étende sur plus de trois mille grands cycles.

Sur l'origine, la tradition orale des crystals n'a pas fait son œuvre et pour cause. Les crystals ne sont apparus pour nous guider que depuis neuf cent grands cycles. Peut-être un peu moins. En tout cas guère plus. Dans une hypothèse controversée, il semblerait qu'au commencement, le peuple Jadien était plus puissant, plus instruit et plus avancé que ce qu'il est aujourd'hui. Nous en voulons pour preuves les vestiges de ces temps anciens qui montrent combien notre civilisation était supérieure aux autres. Encore aujourd'hui, il est de grands mystères que nous n'avons pas réussi à percer, notamment certains documents très précieux écrits dans une langue dont nous avons perdu la compréhension. Il en va de même pour plusieurs endroits de l'île qui montrent que nos racines remontent loin dans le temps. Il reste tant de signes que nous ne savons pas interpréter. Nous avons en tout cas la certitude que de tout temps, nous étions tournés vers la

mer et que nous avons depuis l'aube du premier soleil toujours été les meilleurs navigateurs que ce monde ait portés.

Il est difficile pour un peuple comme le nôtre de penser que nous ne sommes que l'ombre de ce que nous avons été. Aussi, certains réfutent cette hypothèse et soutiennent que nous sommes apparus armés et que nos glorieux ancêtres ont chassé et massacré ceux qui occupaient nos terres. Cela relève bien sûr de la croyance plus que de l'histoire car nous n'avons aucune preuve et rien sur quoi nous appuyer.

Avant l'apparition des Crystals, tout n'est que supposition. Les Jadiens vivaient alors en clans, ce qui globalement diffère assez peu de maintenant, et se faisaient continuellement la guerre. Toujours, ils étaient tournés vers le large. Le temps passant, des progrès ont été faits dans de nombreux domaines et progressivement nous sommes sortis de cette période barbare. Cela dura presque deux mille grands cycles.



Depuis toujours, nous étions les enfants de la Déesse issue de la mer. Bien que depuis longtemps nos esquifs glissaient sur la vague, nous n'avions pas conscience des limites de ce monde. Elles s'arrêtaient jusqu'où nous pouvions aller. Puis vint Isane Cobérian qui parlait avec la Déesse. Elle prit la parole et nous annonça une ère nouvelle dans laquelle



nous serions les maîtres du monde. Un monde qui ne se limitait pas à notre île mais bien au-delà de tout ce que nous avons pu imaginer. Isane devint la prophétesse de notre peuple. Sa longévité fut hors du commun. Elle exhorta notre peuple à se tourner vers ses racines, c'est-à-dire vers la mer. Sous son impulsion et celle de la prophétie, de nombreux chantiers furent lancés pour construire de nouveaux types de navires.

Pendant plusieurs grands cycles, l'île fut en effervescence. Mais ce qui devait être le chemin qui mènerait notre peuple à son apogée se transforma rapidement en un bain de sang. A travers ce défi énorme naquirent les germes de ce qui allait donner le grand schisme.

Une vingtaine de grands cycles après la prophétie, l'île connut sa plus grosse et plus longue période de guerre. Les Jadiens des différents équipages se dressèrent les uns contre les autres tant sur mer que sur terre. Partout, la bataille faisait rage. De nombreux navires furent coulés et nombre de jadiens retournèrent à la mer pour affronter l'éternité. Cette guerre fut appelée plus tard « Grendilia », la guerre de l'inutile dans la langue du peuple de Jade. Elle ne prit fin qu'après plusieurs grands cycles par un événement majeur : l'arrivée des Crystals.

En un jour, plusieurs Jadiens révélèrent des pouvoirs jusque-là enfouis. Ils apparurent porteurs de la marque de la Déesse et se présentèrent comme les porteurs de sa parole. Ils exigèrent l'arrêt immédiat des combats. Les crystals eurent à faire la preuve des forces qu'ils avaient reçues. Certains pouvaient influencer le feu ou la foudre, d'autres maîtrisaient le vent. La Déesse leur avaient offert de nombreux pouvoirs. Ainsi d'autres pouvaient influencer les rêves, ou connaître le passé. D'autres encore savaient entrevoir le futur ou disposaient de magie de guérison. Les plus puissants se mirent immédiatement en marge des autres Crystals. Parmi eux se trouvaient les Crystals esprits, les gardiens des secrets de l'au-delà. Tous se regroupèrent et arpentèrent les chemins de l'île afin de se faire entendre. Ils firent usage de leur magie,

marchant par-dessus le gouffre insondable et libérant des forces incommensurables. Les Jadiens n'entendaient pas raison facilement et n'étaient pas dociles par nature. Malgré le déchainement de forces dont ils étaient capables, il fallut du temps aux Crystals pour faire reconnaître leur légitimité.

Ils réussirent à s'imposer au prix de grands sacrifices. Nombre d'entre eux retournèrent à la Déesse, tel était le prix de leur mission.

La période de paix qui suivit permit au peuple Jadien de faire de grandes choses. La première fut la création de l'Atling, sous l'impulsion de Jarder Kredsen. Il va de soi qu'il avait le plein soutien des Crystals. Rapidement, il organisa de toute pièce une forme de commandement central. Une structure souveraine à même de gérer et d'arbitrer les conflits entre les différents équipages. Il dut ensuite aller convaincre chaque équipage et de tous ses exploits, ce fut le plus admirable. Le premier Atling eut lieu et il posa les règles qui existent encore aujourd'hui. Jarder disparut après le premier Atling et nul ne sait ce qu'il est devenu. Quoi qu'il en soit, les dés étaient jetés et il faut reconnaître que l'Atling, sans doute davantage que les Crystals, est la garantie de l'unité Jadienne.

Pendant plusieurs dizaines de grands cycles, les Jadiens vont encore perfectionner leur maîtrise de la mer en étudiant mieux les phénomènes de marées, de courants et de vents. Les bateaux qui furent alors construits correspondront davantage à l'exigence de la navigation. Jusqu'à présent, les ressources naturelles avaient réussi à subvenir aux besoins grandissant des Jadiens. Progressivement, il devint évident qu'il fallait faire quelque chose pour éviter la déforestation. Il y a 870 grands cycles, l'Atling imposa de nouvelles règles pour gérer les forêts et les ressources en bois. Les Crystals furent mis à contribution contre leur gré. Ce fut la première fois que l'Atling s'opposa ouvertement à leur volonté et exigea quelque chose de leur part. Les Crystals cédèrent sous la menace et acceptèrent de mettre leurs pouvoirs à disposition du peuple Jadien en agissant contre l'ordre naturel. Leur magie servirait désormais à accroître la vitesse



de pousse des arbres et influencerait le ciel pour un climat plus adapté aux besoins. La toute-puissance des Crystals même si elle demeura fut reléguée au second rang.

Il y a environ 850 grands cycles, les Jadiens décidèrent de coloniser la dernière île des îles de Jade. De solides navires furent construits. Les Crystals prédirent une catastrophe et interdirent cette expédition. Pour la seconde fois, l'Atling s'opposa aux Crystals et alla contre leur avis. Plus de quarante navires flambants neufs furent mis à l'eau et voguèrent vers ce qui devint ensuite l'île interdite. A peine avaient-ils quitté les quais qu'une brume épaisse se leva, masquant la visibilité. Les différents capitaines engagés refusèrent de rebrousser chemin et allumèrent des feux pour pouvoir repérer les autres bateaux dans la mélasse. Rapidement la mer commença à s'agiter comme si une créature énorme nageait au-dessous. Les vagues commencèrent à enfler se transformant rapidement en véritable mur. Des creux énormes se formèrent transformant les embarcations en vulgaires coquilles de noix. On raconte alors qu'une pluie de feu s'abattit du ciel pendant qu'un vent monstrueux renvoyait les vestiges de cette flottille s'échouer sur l'île principale.

Depuis lors, cette île est regardée avec crainte et respect. On dit qu'elle a volé les esprits des centaines de marins qui ont perdu la vie dans cette triste aventure. Au fil du temps, de nombreuses légendes prirent forme sur l'île elle-même ou sur des créatures qui en sortiraient pour venir se venger et faire les pires choses. Cette île fut dès lors appelée l'île interdite. Cela n'empêcha pas quelques fous furieux de vouloir tenter leur chance, l'occasion était trop belle de montrer sa bravoure. Tous succombèrent ou furent retrouvés à moitié fou.

Il faudra ensuite attendre plusieurs centaines de cycles pour que l'île de Jade connaisse une autre catastrophe. Les rumeurs les plus folles circulent sur son origine. La plus commune est celle du manque de respect des Jadiens pour la nature et pour les Crystals. C'est du moins l'avis de ces derniers. Il n'empêche qu'au beau

milieu de la nuit, en plein Cardril l'île fut frappée par une immense vague haute de plus de cinquante pieds. Elle s'écrasa sur l'île et dévasta tout sur son passage. Elle se heurta aux montagnes et l'eau salée détourna sa route pour les contourner. Personne ne l'avait vue venir et rien de la laissait prévoir. Il n'y eut aucun signe avant-coureur, pas même la plus petite tempête. Il n'y eut heureusement qu'une seule vague mais cela suffit à la catastrophe. Un quart de la population fut emportée et les deux tiers des navires sombrèrent. Une légende raconte que ces bateaux se sont regroupés en une flottille conduite par des équipages fantômes et qu'elle est condamnée à sillonner les mers jusqu'à la fin des temps. De nombreux arbres furent également arrachés et les cultures furent presque totalement détruites. Peu de bétail survécut sauf dans les zones montagneuses. Il fallut de nombreux grands cycles pour effacer les traces de ce désastre.



Il fallut encore attendre pour qu'arrive enfin l'écriture dans une forme assez proche de ce que nous connaissons aujourd'hui. Paradoxe ironique, nul ne sait qui en est l'inventeur. Personne ne la revendique. Il faut dire que l'écriture n'était pas bien vue par les Crystals et que sa venue souleva de gros conflits. C'est encore une fois l'Atling qui dû prendre la décision de l'adopter. Elle fut acceptée avec une très courte avance de voix en même temps que la datation telle que nous la connaissons. Cet Atling prit une signification particulière et reçut le nom de « Belvarnis » ce qui veut dire en Jadien le début ou le commencement. Belvarnis fut la datation zéro, le premier des grands cycles, le premier Kalaril. Nous sommes actuellement en Kalaril 248 à mi Blendril.



Avec la datation l'écriture fut progressivement mise en place. Les Crystals refusèrent catégoriquement de s'y mettre. Aussi, l'art d'écrire fut confié à des Gabatelans, les gardiens de l'écriture. Les Gabatelans eurent à faire à fort partie avec les Crystals et il va sans dire que la collaboration de ceux-ci ne se fit jamais. Ainsi, il n'existe aucun document antérieur au Kalaril zéro, sauf ceux trouvés dans la langue oubliée. La mission des Gabatelans était énorme et ils se mirent bravement au travail. Compte tenu de la nature de leurs travaux, ils prirent une place importante dans l'organisation des équipages. Ils devinrent les troisièmes hommes derrière le capitaine et le Crystal. Leur influence grandit encore quand en Kalaril 52, ils présentèrent devant l'Atling réuni les premières cartes de l'île de Jade. Les documents des Gabatelans sont consignés dans leur village. Les plus précieux sont les comptes rendus des Atlings qui sont conservés dans les archives de la salle de nacre.



C'est en Kalaril 195 que tout va basculer pour les Jadiens comme pour les Andoriens. Difficile de dire s'il était le plus talentueux des capitaines que la mer n'ait jamais portés ou s'il était simplement l'élus, celui par qui tout devait arriver. Quoi qu'il en soit, Reykland Parks fut

le premier à ouvrir la voie. A bord du Passeur Ecumant, il trouva les passages pour arriver de l'autre côté, sur les terres de l'est, les terres d'Astria. L'évènement ne fut pas apprécié des deux côtés avec le même enthousiasme... Lors de son premier voyage, Reykland Parks accosta dans les Provinces Fédérées et reprit la mer quelques jours plus tard les cales chargées à ras bord de diverses marchandises, dont des esclaves Andoriens. Son retour triomphal marqua véritablement le début d'une ère nouvelle.

Les raids vers les Provinces Fédérées se multiplièrent. Cela eut plusieurs conséquences. D'abord sur la population de l'île. Rapidement, de nombreux esclaves vinrent augmenter la population de façon disproportionnée. Il advint qu'en moins de dix Kalaril, le premier problème de Jade fut la surpopulation. Avant la première traversée, les ressources que l'île pouvaient offrir étaient déjà très largement sollicitées. Même si les esclaves étaient maltraités et fort peu nourris, de nombreux Jadiens voulaient posséder ces nouveaux jouets.

En Kalaril 240, plusieurs navires furent armés et firent la traversée. L'Atling voulait frapper un grand coup et s'enfoncer plus loin dans les terres pour faire main basse sur davantage de ressources alimentaires, notamment du bétail. Les chèvres et les moutons qui avaient été rapportés s'adaptaient particulièrement bien sur l'île contrairement aux bovins. Les porcs étaient également très appréciés. Il en existait une race assez similaire dans les montagnes. Les Jadiens qui considéraient les Andoriens comme une race attardée et peu évoluée furent surpris de voir qu'une flotte imposante les attendait. Il existe de nombreux récits sur cette bataille navale qui fut la seule que les Andoriens menèrent contre le peuple Jadien. A tout dire, ce fut un massacre. Plus de cinquante navires andoriens furent coulés et envoyés par le fond contre seulement quatre navires Jadiens. La mer charria longtemps les cadavres des marins andoriens tant ils étaient nombreux. Le reste de la flotte Jadienne accosta et se livra au pire pillage que l'histoire eut connu. Le Comté de Kerhonia fut le théâtre de scènes



sanglantes. Sur terre, l'armée des Provinces eut plus de chance qu'en mer et bien que les Jadiens paraissaient insaisissables, des pertes modérées leur furent infligées. Cela n'empêcha pas les trois quarts de la flotte de mettre le cap sur Jade six jours seulement après avoir débarqué sur les plages.

Pendant les cinq Kalaril qui suivirent, des raids de moindre importance eurent lieu. La défense côtière des Provinces se renforça mais cela ne changea pas grand-chose. C'est au cours de Kalaril 246 que les Crytals réunirent le peuple Jadien pour lui dire que le moment de la prophétie était venu. Les vastes terres de l'est seraient bientôt les leurs, telle était la volonté de la Déesse.

C'est dans la plus totale fébrilité que les préparatifs eurent lieu. Les étincelles de vie de nombreux esclaves furent soufflées pour contribuer à l'effort de construction. Il fallait des armes, des provisions et des navires en grosse quantité. C'est le peuple Jadien qui allait prendre la mer. On estimait le nombre de Jadiens capable de prendre la mer à plus d'un million d'âmes... A cela s'ajoutait quelques esclaves, outils indispensables et sacrificables.

Pendant ce temps, les peuples Astriens traversaient la période la plus noire de leur histoire. La grande épreuve, la Mesnil Toria ravageait et emportait toute forme de vie. Les peuples des Quatre Fils s'étaient réfugiés dans la forêt sacrée pour un ultime combat.

Les Jadiens accostèrent sur les plages des Provinces, le soleil allait se coucher.

Une dernière nuit tomba...

Au matin, l'armée de la Mesnil Toria s'effondra comme une poupée désarticulée.

Les Jadiens étaient encore sur la plage, les éclaireurs faisaient leurs rapports. Soudain, une brume épaisse se forma et recouvrit la région. Des bruits sinistres s'en échappèrent et la température chuta brutalement. Des créatures mortes firent alors leur apparition et s'attaquèrent aux Jadiens. De longues journées

de combat commencèrent. L'ennemi n'était pas celui que l'Atling attendait et les Crystals furent sommés de donner des réponses. Les morts vivants étaient repoussés et détruits mais il en revenait sans cesse et toujours davantage. Les Jadiens durent reconnaître que le Dieu des morts des Andoriens était puissant car c'était ses légions qu'ils combattaient.

Le pire arriva quelques jours plus tard quand des embarcations de fortune vinrent mordre le sable des Provinces. Il s'agissait des vestiges du peuple Jadien. Tous ceux qui étaient restés sur l'île avaient fui devant le Dieu de la Mort des Andoriens, celui qu'ils nommaient Anordel. Son souffle avait ravagé l'île. Des créatures étaient sorties des brumes et avaient fait un véritable massacre. Ceux qui étaient restés n'étaient pas les meilleurs et les plus combattants. Les Jadiens avaient embarqué sur tout ce qui pouvait flotter afin de fuir l'île. Ils racontaient que la mort avait tout pris. Que les arbres, l'herbe, l'air lui-même était mort. Il ne restait plus rien que des cendres. Ce fut évidemment une tragédie pour le peuple Jadien. La moitié des esclaves encore en vie furent sacrifiés. Mais la Déesse semblait avoir tourné le dos à ses enfants car sous les yeux horrifiés des Jadiens, les corps des esclaves sacrifiés revinrent dans une parodie de vie pour mener un dernier combat.

Ainsi en Kalaril 247, lorsque les Jadiens apprirent que les chefs Andoriens devaient se réunir dans une grande cité forteresse, ils décidèrent d'envoyer une délégation pour reconnaître la valeur des Dieux Andoriens et demander à ce que les hordes de morts vivants cessent de décimer leurs rangs. Une magie puissante fut utilisée pour permettre au capitaine Torn Praxys et à quelques membres de son équipage de passer le front des morts vivants.

Cette mission fut un succès. Quelques jours plus tard, les séides de l'Anordel disparurent, rappelés par leur terrible maîtresse. Plus de deux cent cinquante mille Jadiens avaient perdus la vie...

Les Jadiens avancèrent alors dans les terres, prenant ce qui leur était indispensable pour vivre. Les Andoriens menèrent de nombreuses



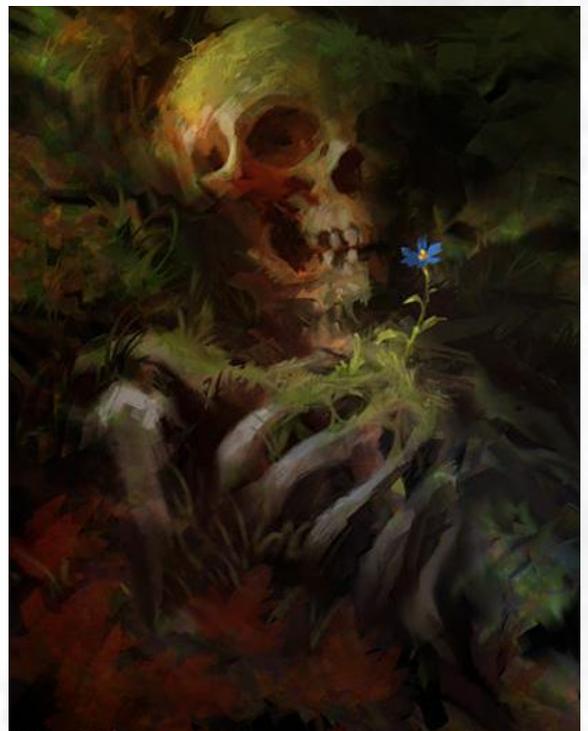
ambassades visant à intégrer les Jadiens au milieu de leur médiocre population. C'était un affront même devant la puissance de leur divinité. Le Capitaine Torn Praxys partit vers l'est avec son équipage et tous ceux que son prestige lui avait permis de rallier. Il devait prendre des terres. Lorsqu'il pénétra dans ce royaume que les andoriens nomment les Marches de l'Est, une armée se dressa contre lui. De nombreux cavaliers abattirent leurs lances sur eux et ce fut une grande injustice et un outrage qui eurent lieu. Le capitaine ne s'échappa que de justesse.

Quelques Jadiens décidèrent que leur avenir était là quelque part et ils étaient libres. Alors ils partirent un peu partout dans le royaume Andorien.

Rien ne pouvant s'opposer à nous, notre avancée progressait de jour en jour vers l'est mais aussi sur un axe nord sud. C'est au sud que les Jadiens rencontrèrent enfin des Andoriens dignes de les combattre. L'avant-garde que nous avons affrontée nous coûta de nombreuses vies. Il fallut plusieurs combats et des jours de tortures pour que nous puissions enfin découvrir qui nous faisait face. Il ne s'agissait pas d'Andoriens mais d'une race ancienne et puissante qu'ils appelaient démons. Les démons étaient sous certains aspects notre idéal : des guerriers nés pour dominer le monde. Plus proches du feu que de l'eau, ils n'aimaient pas la mer et étaient sans doute de piètres marins. Sur terre toutefois, les démons étaient féroces, puissants et sans pitié. Un grand respect naquit pour ce peuple. Les combattre était un honneur et leur survivre la preuve de notre bravoure. Ainsi de nombreuses batailles eurent lieu même si elles furent modestes quand aux forces engagées. Il advint toutefois que ce peuple disparut en un claquement de doigt. Ce fut si rapide et si brutal qu'un bref instant nous avons douté de leur existence. Certains avaient une apparence terrible et monstrueuse, d'autres étaient d'une rare beauté avec une lune noire sur le front. Nous ne savons rien d'eux mais les rencontrer sur un champ de gloire sera toujours un plaisir.

Kalaril 248 est arrivé et la mer nous appelle. Nombre de Jadiens sont morts et ne reverront jamais les verts rivages de l'île. Plusieurs navires sont retournés vers Jade pour savoir ce qu'il en est. Tous disent la même chose. Ce que nous avons connu n'existe plus. L'île est morte. Elle est toujours envahie par les brumes et de nombreux spectres flottent au dessus des eaux, attaquant les équipages assez courageux pour s'approcher trop près.

Nous ne sommes pas loin de penser que tout espoir de retour est vain. Toutefois, les témoignages que nous avons croisés coïncident : l'île interdite n'est pas morte même s'il semble qu'une faible partie soit désormais corrompue par le souffle de mort. Cela nous invite à penser qu'il y a sur l'île une force capable de repousser l'Anordel. Nous n'en savons évidemment pas plus mais notre dernier espoir de retour est là. L'Atling et les Crystals sont exceptionnellement d'accord. Il nous faut braver l'interdit et aller sur l'île pour y découvrir la graine de vie qui fera renaître l'île de Jade.



C. Chronologie.

- Il y a plus de 3000 grands cycles : apparition du peuple de Jade.

- Pendant plus de 2000 grands cycles, le peuple Jadien sort de la barbarie et progresse lentement vers son état actuel.

- Il y a environ 1000 grands cycles, la prophétesse Isane Cobérian parla par la voix de la Déesse.

- Il y a environ 950 grands cycles, schisme et guerre entre les équipages.

- Il y a environ 948 grands cycles, apparition des crystals et fin de Grendilia, la guerre de l'inutile.

- Il y a environ 943 grands cycles, Jarder Kredsen regroupe les équipages sous une bannière unique : celle de l'Atling.

- Il y a environ 870 grands cycles, l'Altling se positionne contre les Crystals et exige leur aide pour accroître les ressources naturelles de l'île.

- Il y a environ 850 grands cycles, la colonisation de la dernière île contre l'avis des Crystals se solde par un carnage. Cette île prend le nom d'île interdite.

- Il y a environ 400 grands cycles, une vague monstrueuse frappa l'île faisant disparaître en quelques minutes un quart de la population et brisant son économie.

- Il y a 248 grands cycles l'écriture et un nouveau calendrier sont adoptés par l'Atling contre l'avis des Crystals. C'est l'an 0, le premier Kalaril.

- En Kalaril 52, la cartographie est présentée à l'Atling. Il a fallu plus de 10 Kalaril pour cartographier l'île de Jade. Les Gabatelans renforcent leur influence.

- En Kalaril 195, le premier navire Jadien ouvre la route vers le continent et pille les villages côtiers des Provinces Fédérées.

- En Kalaril 240, la flotte Jadienne envoie la flotte Andorienne par le fond et ravage les côtes.

- En Kalaril 246, plus d'un million de Jadiens accostent sur le continent. Débute alors une guerre contre les morts vivants de la Déesse Anordel.

- En Kalaril 247, le capitaine Torn Praxys et quelques membres de son équipage se rendent à Parn pour négocier l'arrêt des attaques des morts vivants. Il ira ensuite à Eghen pour un autre sommet.

Les Jadiens agrandissent leur territoire et découvrent un peuple guerrier admirable : les démons. Ils engagent aussitôt le combat.

- En Kalaril 248, le peuple Jadien n'est pas décidé à s'intégrer et a soif de liberté. Le vœu le plus cher des véritables Jadiens est de reprendre la mer et de retourner sur Jade mais une Jade telle qu'elle était avant...



Chapitre 00 - Des Héros

Les habitants de l'île de Jade constituent un peuple libre, fier et indépendant. Nombre d'entre eux sont valeureux, auteurs de véritables exploits dans le domaine de la guerre, de la navigation... Mais certains noms sont tout de même restés dans toutes les mémoires, et même ceux qui n'ont pas accès aux livres et à la lecture ont entendu parler d'eux...

a. Reykland Parks :

Le Passeur Ecumant est l'un des plus fameux navires de toute l'île de Jade. Les membres qui composent son équipage sont des marins hors pair. Malgré toutes leurs incroyables qualités lorsqu'il s'agissait de manœuvrer leur magnifique bâtiment, les Passeurs ne parvenaient pas plus que les autres équipages à aller au-delà des flots tourbillonnants qui rendaient les Jadiens prisonniers de leur île depuis toujours.

Et puis il y eut un homme. Un garçon plutôt chétif lorsqu'il était jeune et sur lequel pas un Passeur ne voulait miser quoi que ce soit. Il se nommait Reykland Parks et était né dans une famille de fiers navigateurs. Ses parents, voyant que sa faible constitution ne s'améliorait guère avec le temps finirent par le cantonner à des besognes annexes qui interdisaient au jeune garçon l'apprentissage de l'art subtil de barrer un voilier. Reykland en conçut une vive déception et une rancœur croissante. A mesure qu'il voyait les jeunes gens de son âge progresser et s'aguerrir, il devenait hargneux et vindicatif. Il entreprit

donc de commencer son entraînement en cachette, loin du regard de ses aînés.

De frêle esquif en bâtiments plus volumineux, Reykland Parks progressait à une vitesse incroyable. Et bien qu'il n'y eût aucun témoin de cette vertigineuse ascension, le jeune marin n'en était pas moins fier de lui. Lorsqu'il se sentit suffisamment aguerrri pour tenter l'opération, il mit le plan qu'il fomentait depuis de nombreuses semaines à exécution. Il gagna à l'aube le bord du Passeur écumant et, complètement seul, largua les amarres pour faire route à travers l'Irgandil. Il avait de toute évidence la navigation dans le sang. Lorsqu'il ressortit de la faille, le village s'éveillait à peine pour constater l'absence de son navire. Seul à la barre, Reykland manœuvra pour accoster et le fit sans encombre. Les habitants du village ne l'auraient pas cru s'ils ne l'avaient pas constaté de leurs propres yeux.

A la mort du vieux Capitaine, Reykland fut quelques années plus tard tout naturellement élevé Capitaine à sa place sans qu'il ait besoin de beaucoup argumenter pour accéder à cette position. Tous s'accordaient à dire qu'il s'agissait là du meilleur marin que l'île de Jade ait jamais porté. Il n'eut aucun mal à recruter un équipage composé de valeureux équipiers pour entreprendre la plus périlleuse des traversées, celle qui devait mener les premiers Jadiens sur les terres du continent. Reykland revint victorieux de son expédition, fort des premiers esclaves et des premiers butins tirés des terres astriennes.

b. Isane Cobérian :

En des temps anciens, en cette période où les Jadiens sortaient de la barbarie, il fut une femme dont le destin devait marquer toutes les générations suivantes. A cette époque, le peuple des mers ne l'était encore pas tout à fait. Les Jadiens n'avaient pas encore dompté les flots et les embarcations sommaires ne s'aventuraient pas trop loin au large des côtes de l'île. Les clans se cherchaient une place et ne cessaient d'entrer en rivalité les uns contre les autres. Aucun organisme ne fédérait les groupes. Du monde extérieur, personne ne savait rien. On ne soupçonnait même pas l'existence de terres au-delà des vagues déchaînées qui entouraient leur île.

Isane de Cobérian était la fille de l'un des clans du Sud, celui qui donna par la suite l'équipage du Flot Bouillonnant. La légende rapporte qu'elle était une jeune femme ambitieuse qui vouait à la Déesse une haine farouche et secrète car elle avait vu disparaître tous ses frères et sœurs des suites d'une étrange maladie qui s'était répandue à toute vitesse dans le village sans que personne ne parvienne à endiguer le mal. Sans rien dire à personne, Isane prenait souvent l'embarcation de pêche de ses défunts frères et naviguait à quelques lieues des côtes Sud de l'île pour lancer sa rage et sa rancœur à la face de la Déesse.

Un jour, la Déesse se mit en colère. Le feu jaillit des flots à l'endroit même où Isane lançait son fiel en des termes extrêmement violents. Des vagues rougies par l'ire d'Antéa, naquit Taylumiari, le volcan sous-marin encore en activité maintenant. Isane entendit une voix raisonner et couvrir le vacarme des eaux déchaînées. Cette voix énonça à Isane la prophétie qui devait conduire les Jadiens vers leur destin :

*Par de là les mers et les océans,
Les forces de la vie et de la mort défiant,
Survivra l'épreuve du néant.
Aux hommes de Jade, Mésnil-Toria,
La terre entière offrira,*

*Prouvant ainsi au créateur la fragilité,
D'un ordre pâlement imité.*

La Déesse avait donc un projet particulier pour ce peuple de l'île de Jade. Il y avait donc d'autres peuples qui vivaient au-delà des océans et qui devraient un jour courber le dos devant la volonté d'Antéa et la suprématie des fils des flots...

c. Jebbar Semiolis :

Avec les premiers raids des Jadiens sur le continent astrien vinrent les premiers esclaves. Ils n'étaient guère mieux considérés que le bétail qui fournissait peau et nourriture au peuple des mers. Leur sort était extrêmement peu enviable et la vie qu'il menait très pénible. Les travaux les plus durs leur étaient réservés, les tâches les plus ingrates aussi.

Il advenait régulièrement que pour se distraire, les Jadiens faisaient s'affronter dans des combats à morts les plus solides Andoriens qu'ils possédaient. Ils organisaient donc des sortes de tournoi parmi les esclaves de l'équipage. Le vainqueur devait affronter le champion des autres équipages à l'issue de l'Atling. Cela donnait lieu à une grande fête très prisée des Jadiens qui se tenaient juste avant les expéditions programmées sur le continent pour remplacer les malheureux candidats.

Jebbar Semiolis était le champion de l'équipage du Grimweld hurlant. Il avait massacré tous les solides esclaves qu'on avait mis sur son chemin au pied de Gundir. Il voulait juste survivre. Il avait même résisté aux travaux les plus difficiles exécutés sous des rafales de vent qu'aucun autre Andorien n'aurait enduré. Lors de l'épreuve qui l'opposa aux autres champions, il ne fit pas de quartier. Et à l'issue du sanglant combat, il prit les geôliers chargés de lui remettre les fers par surprise. Il fracassa le crâne d'un Jadien avec

la masse qu'on avait imprudemment laissée à sa portée et étrangla le deuxième avec sa chaîne sous l'œil amusé des autres capitaines. Il gagna ainsi le respect de tous et devint un Jadien à part entière comme le voulait la loi des insulaires.

δ. Isgard l'Invincible :

C'est lors de la guerre qui opposa les Jadiens aux soldats Andoriens des Provinces Fédérées que s'illustra le plus prodigieux des combattants de ce peuple. Isgard faisait partie de l'équipage de l'Aurore Sanglante, mais n'en était pas le Capitaine. C'était un homme d'une constitution parfaitement hors norme, même pour un Jadien. Il dépassait en force et en carrure tous ses équipiers. Dans son village d'origine, on racontait qu'il était sans doute le fruit des amours illégitimes d'une Jadienne et d'un géant qui vivait dans les montagnes du nord de l'île ou d'un membre d'une ancienne tribu barbare encore cachée dans ces lieux reculés.

Il ne faisait aucun doute pour les Jadiens que leurs intrépides marins dotés d'une puissance largement supérieure à celle de n'importe quel Andorien viendraient facilement à bout de leurs ennemis. Un jour cependant, alors que l'Aurore Sanglante s'appêtait à lancer une nouvelle attaque pour permettre aux troupes jadiennes de s'enfoncer plus avant dans les terres d'Astria, l'équipage fut atteint par un étrange sortilège qui eut pour effet d'amoindrir grandement les capacités physiques des hommes qui étaient atteints.

Fort heureusement pour le reste du groupe, Isgard ne fut pas aussi sensible que ses compagnons aux effets du sort. Il fit mine de ne plus pouvoir se mouvoir et lorsque ses ennemis furent suffisamment proches, il brandit son cimenterre et l'abreuva du sang des Andoriens qui avaient osé s'opposer à la volonté de la Déesse. A lui seul, il défit l'intégralité des quelques cinquante soldats que comptait l'embuscade. Ses équipiers, spectateurs impuissants de cette tuerie,

témoignèrent ensuite de l'incroyable déploiement de force et de cruauté d'Isgard qui entra ainsi dans l'Histoire et devint une légende vivante.

e. Jarder Kredsen

Au début de leur conquête des mers, les équipages, qui n'en étaient pas encore, formaient des clans indépendants. La passion de la liberté qui caractérise tous les Jadiens engendrait des conflits perpétuels entre les différents groupes. Les plus braves marins perdaient ainsi parfois la vie lors des escarmouches qui opposaient leur village à l'équipage voisin. Pour un rien, la nature impulsive et belliqueuse des Jadiens se manifestait et se terminait invariablement dans un bain de sang.

C'est ainsi que Jarder Kredsen, Capitaine du navire le Fils du Tonnerre, perdit son fils unique. A la suite de cette terrible épreuve, il eut l'idée d'essayer de fédérer les clans en un Conseil. Celui-ci permettrait d'éviter la plupart des querelles bénignes et ainsi d'épargner aux Jadiens une succession d'explosions de violence qui était devenue une véritable menace pour la prospérité du peuple insulaire. Des mois durant, Jarder arpenta l'île d'ouest en est et du nord au sud. Il parla à tous les Capitaines, à tous les chefs de village qui lui répondirent tous la même chose. Ils lui demandaient ce qui pourrait les inciter à écouter le Capitaine des Fils du Tonnerre. Ils voulaient savoir pourquoi ils lui feraient confiance.

Il fallait donc que Jarder parvienne à prouver sa valeur et sa bonne foi. Comme la coutume jadienne l'exigeait, il demanda à chaque Capitaine de proposer une épreuve qu'il devrait passer et réussir pour emporter l'adhésion du chef de village. Pendant les mois qui suivirent, Jarder sillonna l'île et vint à bout des plus terribles dangers. Il retraversa ainsi l'Irgandil qu'il avait déjà traversé le jour de son accession au poste de Capitaine, il plongea dans les eaux bouillantes aux abords de

Taylumiari pour remonter une pierre incandescente. On raconte même qu'il aurait réussi à atteindre le terme des Marches oubliées et en aurait remonté un terrible secret... A l'issue de toutes ces épreuves, Jarder put enfin réunir l'Atling qui lui tenait tant à cœur. Depuis ce jour, les équipages vivent dans une relative entente. Les quelques règles de base établies par le Conseil permirent à tous les villages de préserver leurs meilleurs éléments.

Après le premier Atling, Jarder disparut. Certains disent que ce qu'il a vu au bas de Marches oubliées était si exceptionnel, qu'il n'a pas pu s'empêcher de retourner là-bas pour contempler de nouveau sa découverte. D'autres prétendent qu'il est mort d'épuisement... On ne sait pas exactement ce qu'il est advenu de lui.





Chapitre III - Du Peuple Jadien et de ses terres.

Je n'ai qu'une vision restreinte de l'organisation du peuple insulaire. Je ne suis qu'un élément récent, accepté et intégré depuis quelques années seulement. Ce qui m'a été donné de voir, c'est ce que les Jadiens ont bien voulu me montrer. Et puis, je n'ai pas vécu parmi les membres de tous les équipages. Les coutumes diffèrent d'un clan à l'autre et je ne rassemblerai donc dans ces pages que les éléments qui me semblent être communs à tous les groupes sans ambitions d'être exhaustif.

A. Caractéristiques physiques.

Les habitants de l'île de Jade sont des êtres doués d'une force et d'une constitution bien supérieures à celles des Andoriens. Inutile d'avoir vécu parmi eux pour s'en rendre compte. Il suffit de parcourir les nombreux récits de batailles qui narrent les affrontements entre les deux peuples pour s'apercevoir qu'à âge égal et physionomie équivalente, un combattant Jadien a presque toujours le dessus sur un Andorien. Lorsque j'en ai fait la remarque à mes nouveaux congénères, ceux-ci m'ont répondu en riant qu'ils étaient sous la protection de la Déesse et qu'il ne pouvait donc rien leur arriver de fâcheux... tant qu'ils vénéraient Antéa comme il se devait, leur victoire était assurée.

B. Les vêtements.

Leur résistance est d'autant plus impressionnante que les Jadiens portent des vêtements adaptés à la navigation en mer. Pas d'armures lourdes, donc, mais plutôt des

plastrons et des protections en cuir bien plus légères et permettant de nager et de se sortir vivant d'une éventuelle chute dans l'océan. Pour les vêtements, pas de phénomène de mode ou de fioritures inutiles ni pour les dames ni pour les hommes, comme on peut le voir souvent chez les Andoriens. Les femmes étant à l'égal des hommes, il leur arrive fréquemment de porter les mêmes tenues fonctionnelles que ces derniers. Les étoffes également sont plus pratiques qu'esthétiques et n'ont pas de propriétés particulières si ce n'est leur résistance et leur légèreté.

Seul un code couleur permet de différencier les différentes castes qui composent la société jadienne. Le bleu est plutôt réservé aux marins de carrière, le vert aux forestiers et à ceux qui s'occupent des cultures, quant aux guerriers et aux dirigeants, le rouge leur est réservé. Les tatouages sont la seule fantaisie que les Jadiens s'autorisent quelle que soit leur caste d'origine. C'est là que les talents artistiques s'expriment. On peut parfois lire toute la vie d'un Jadien rien qu'en regardant sa peau couverte de dessins et d'inscriptions. Les crystals sont les seuls à pouvoir se tatouer le visage. La taille du dessin reflète la puissance du religieux et c'est tout naturellement que j'ai appris à me méfier de ceux qui n'avaient plus un seul centimètre de peau visible au niveau du visage.

C. Caractéristiques morales.

Les Jadiens ont la réputation d'être pugnaces et violents, voire cruels. Mais ils n'apparaissent sous ce jour que pour les Andoriens qu'ils considèrent comme des animaux nuisibles s'ils

ne sont pas dressés correctement. Entre eux, les Jadiens ne se comportent pas de la même façon. Ils restent fiers et violents la plupart du temps et ils aiment montrer leur supériorité quand ils en sont convaincus. Mais ils sont capables également de respecter la parole donnée et de reconnaître la valeur d'un adversaire. Leur goût prononcé pour la compétition et la joute verbale en font des orateurs nés. Ils se montrent solidaires, surtout en mer lorsqu'ils en viennent à affronter les éléments déchaînés. Ils n'ont peur de rien et sont souvent, il faut bien le reconnaître, braillards et grandes gueules.

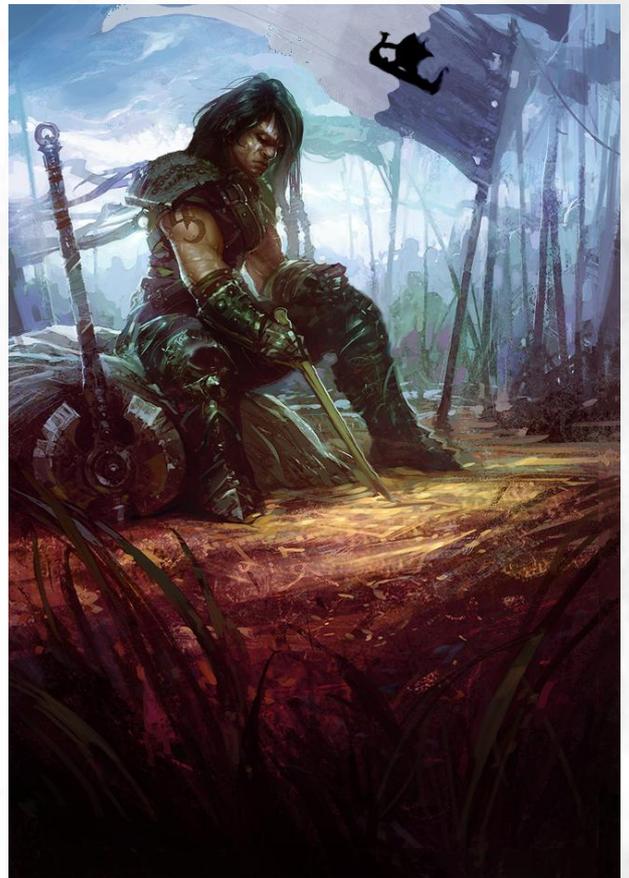
D. Us et coutumes.

a. Les jeunes :

La naissance est considérée, chez les Jadiens, comme un événement on ne peut plus naturel qui ne nécessite donc aucune cérémonie particulière ni aucune manifestation de liesse. Il y a des enfants qui survivent et continuent à grandir après des premières années difficiles dans un environnement et un climat dangereux et d'autres qui meurent. Tout cela fait simplement partie du cours des choses et aucun Jadien ne s'en émeut particulièrement, pas même les parents des nourrissons ou des jeunes enfants qui disparaissent. C'est en partie à cause de cela que les insulaires ont acquis leur réputation de peuple sans cœur.

Mais une fois que les jeunes filles et les jeunes garçons atteignent l'âge de sept ans, c'est une toute autre affaire. L'attention que toute la communauté apportait alors à élever ces jeunes s'accroît. Car l'éducation des enfants est l'affaire de tout le clan. Chaque membre d'équipage a un rôle à jouer. Les enfants vivent chez leurs parents, mais il leur arrive fréquemment de passer leurs journées chez d'autres membres de l'équipage en fonction des affinités de chacun. En matière de relations humaines, le maître mot est encore une fois « liberté ». A sept ans, les jeunes choisissent leur future fonction dans le clan. Ils jouissent d'une

totale liberté en la matière, quels que soient leurs aptitudes ou leur sexe et tout le monde fera le nécessaire pour qu'ils parviennent à leurs fins. On pourrait croire que laisser un choix aussi crucial pour tout un groupe à des enfants de sept ans est inconscient. Mais très tôt, les jeunes Jadiens sont pleinement conscients que chaque place dans le clan a son importance et qu'il vaut mieux être un excellent réparateur de filets qu'un mauvais barreur. Seuls les Crystals n'ont pas vraiment le choix car ils sont appelés par la Déesse qui désigne elle-même les individus qui la serviront.



b. Les relations hommes-femmes :

Liberté toujours en ce qui concerne les relations entre les hommes et les femmes. Je n'ai jamais assisté à l'arrangement d'un mariage et je pense que c'est tout simplement parce que ce genre d'idée ne peut pas venir à l'esprit d'un Jadien. Pourtant, les alliances qui se font et se défont entre les différents équipages auraient bien besoin de quelques solides liens familiaux qui éviteraient les

guerres auxquelles les groupes s'adonnent parfois pendant des années... Mais c'est tout bonnement contraire à l'état d'esprit de base d'un Jadien.

Quand un homme a choisi de vivre avec une femme, ou l'inverse, ils vont trouver leur Crystal pour qu'il annonce leur union à tout l'équipage. Le Crystal n'unit pas les jeunes époux. Ils le font d'eux-mêmes et personne n'a son mot à dire. Mais l'annonce est souvent l'occasion d'une grande fête durant laquelle le clan choisit aux jeunes mariés l'emplacement de leur future habitation. C'est comme leur première réception. C'est aussi un acte symbolique par lequel le clan tout entier reconnaît l'union des deux êtres. Après cette journée, le couple aura pour obligation de recevoir quiconque dans le clan demande l'hospitalité. J'ai toujours vu cette règle importante respectée car la sanction serait une mise au ban immédiate des contrevenants.

c. La mort :

Difficile de savoir vraiment si la mort d'un proche touche les Jadiens ou si même elle leur fait peur. Si c'est le cas, ils n'en montrent rien. Le discours officiel est que la vie sur Jade n'est qu'une première étape, une épreuve vers un but ultime : le don. Les Jadiens ne croient pas avoir ce que les Andoriens appellent une « étincelle de vie ». C'est dogmatiquement impossible car d'après les priesters, l'étincelle de vie est le don des Seigneurs Élémentaires. Les Jadiens sont nés de la volonté de la Déesse ce qui montre qu'ils suivent un autre chemin. Lorsque leur vie est terminée, c'est la fin du premier cycle. On dit que le chemin passe par la mer. Où qu'il aille. Tous espèrent gagner l'Arvarnum, le second cycle mais rien n'est garanti.

Lorsque l'un des leurs meurt ailleurs que sur un champ de bataille inaccessible, le corps est placé sur un bûcher flottant. Le feu est allumé et le corps enveloppé d'un linceul blanc s'éloigne en brûlant sur les flots. Les noms des défunts sont conservés et gravés dans une pierre placée dans ce qui tient lieu de cimetière

aux Jadiens. Il y a trop peu d'espace sur une île pour se permettre d'en consacrer trop à ce qui n'est plus.

d. Les fêtes et les cérémonies :

J'ai déjà évoqué le rite de passage durant lequel les jeunes choisissent leur métier et le mariage. Ces deux événements donnent lieu à des veillées festives pendant lesquelles l'alcool coule à flots. On organise des tournois, on raconte de vieilles légendes autour du feu. Mais rien à voir avec les incroyables dépenses faites par les Andoriens en pareilles circonstances. Les denrées sont précieuses et les ressources rares sur l'île de Jade et les clans ne peuvent pas se permettre de dilapider la presque totalité de leurs réserves, pour quelque occasion que ce soit.

La fête est bien plus impressionnante lorsqu'il s'agit pour un clan de mettre un nouveau navire à l'eau. C'est comme si les Jadiens investissaient dans un avenir prospère en sacrifiant une partie de leurs ressources. Pour plaire à Antéa et pour que la Déesse leur accorde bonne pêche et pillages riches et abondants, les insulaires font montre d'une grande prodigalité. Les denrées les plus rares et les plus précieuses, les meilleurs alcools sont rassemblés et jetés du pont du navire nouvellement appareillé pour nourrir la Déesse et ainsi attirer sur l'équipage des augures favorables. Lorsqu'un clan nouveau se crée et qu'un nouvel équipage voit le jour, les marins n'ont pas les moyens matériels d'organiser une telle manifestation. Aussi est-il de bon ton d'offrir le fruit de la première pêche ou du premier pillage à la Déesse en guise de dédommagement. C'est ainsi que des Andoriens incrédules ont vu leurs agresseurs Jadiens jeter à l'eau la totalité de ce qu'ils venaient de leur voler et ne purent qu'assister, impuissants, à l'engloutissement des hommes et des femmes qui avaient été réduits en esclavage. Les récits qui ont couru ensuite pour rapporter ce genre d'événements ont grandement contribué à faire des Jadiens, aux

yeux des Andoriens, un peuple cruel et incohérent.

Que ce soit sur leurs navires ou dans leurs villages, il y a des soirs où les jadiens se rassemblent pour écouter le conteur de l'Équipage, le Pareur de Sornes. Certains sirotent tranquillement leur Verta, d'autres raccommodent les petits accrocs du jour, mais tous respectent la parole du Pareur.

L'art du conte jadien est particulier. Il s'appuie sur un nombre réduit de canevas d'histoires, les Sornes, que tous connaissent plus ou moins : la Beauté et la Créature, la Bataille des Trois Mille, La Nuit des Morts, Le Crime sans Coupable, La Mémorable Journée du Capitaine, l'Île Interdite, la Douce Nuit des Quatre Amants...

Si la structure de l'histoire reste la même, chaque Pareur de Sornes l'habille à sa manière, avec son propre style. Le talent du Pareur se mesure à sa capacité à surprendre son auditoire malgré le déroulement connu de tous.

Dans de nombreux domaines, les jadiens aiment se mesurer les uns aux autres, et l'art des Sornes n'y échappe pas. Un concours a lieu à chaque marée (donc chaque cycle). Les prétendants choisissent une sorne et la présentent à un auditoire. Le gagnant précédent est le juge du concours, et il doit s'appuyer sur les réactions des gens présents pour déterminer son successeur. Bien souvent, le meilleur Pareur est invité dans d'autres équipages pour distraire lors de grandes occasions. En contrepartie, il reçoit un accueil chaleureux et souvent quelques présents.

e. Le comportement à bord :

Si les Jadiens jouissent d'une grande liberté d'action et de décision lorsqu'ils sont sur la terre ferme, il n'en est pas du tout de même en mer. Lorsque l'équipage doit mener son navire à bon port, chacun occupe une place particulière. Les choses sont très hiérarchisées, les règles sont strictes et les punitions sévères en cas de manquement à ces points du règlement. Elles sont les mêmes que les marins partent sur l'une des nombreuses embarcations

de pêche ou sur les plus rares navires de guerre à trois mats. Mêmes dans les petits bateaux rapides qui servent en général de liaison entre les capitaines pour faire passer les messages et où l'équipage est plus réduit, la discipline règne absolument.

f. Les postes importants :

Le capitaine : Il va de soi que chaque poste a son importance sur un navire. Mais évidemment, il y a des postes où les responsabilités sont plus grandes. Le capitaine est le seul maître à bord du navire. Celui-ci ne lui appartient pas. Il appartient à la communauté et c'est pour cela que la tâche qui consiste à le maintenir en bon état et à conduire tout le monde à bon port est un travail très lourd et de première importance. Tout le monde obéit au capitaine sans discuter. Le capitaine peut être une femme et n'est pas forcément le Jadien le plus vieux ou le plus expérimenté. C'est simplement celui ou celle qui a su s'imposer par son courage, sa force de caractère, son ingéniosité. Lorsque deux individus se disputent la place de capitaine, une série d'épreuves est mise en place pour déterminer qui ferait le meilleur chef. Après cette « élection », nul ne peut plus contester son autorité en mer. Une révolte alors que le navire a quitté les quais accueillants de l'île de Jade reviendrait à se condamner à mort. A terre en revanche, le capitaine redevient un individu soumis aux règles de son clan et les comptes peuvent alors être réglés. Si la communauté juge que le capitaine n'a pas fait son travail correctement, elle peut le démettre de ses fonctions, choisir un autre capitaine, ou le punir d'une autre façon.

Le Second : Il occupe exactement les mêmes fonctions en mer que le capitaine lorsque celui-ci est indisponible pour une raison ou pour une autre. Les autres marins lui doivent la même obéissance. Il est souvent également le conseiller du capitaine, une personne de confiance et de grande ressource. A terre, cette fonction est beaucoup moins importante. Le second redevient un Jadien comme un autre,

pêchant la pitance de ses congénères ou cultivant la terre. Il reste souvent, tout de même, une personne écoutée et respectée.

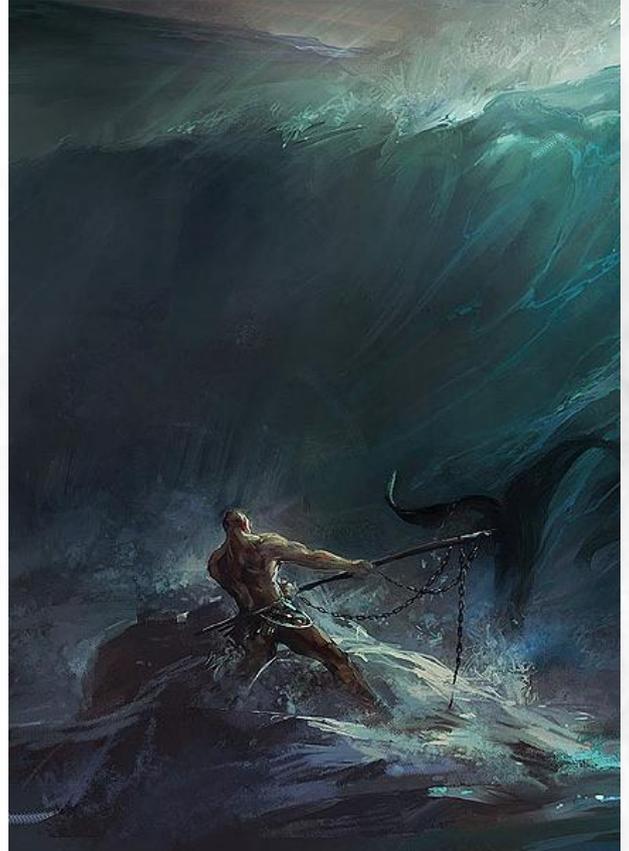
La Règle : C'est ainsi que l'on nomme le marin qui est chargé de faire respecter les règles de vie à bord. En général, il punit et sanctionne de sa propre initiative pour les petits manquements et les délits mineurs. Protester contre la Règle revient à se rebeller contre le Capitaine et rares sont les marins qui osent le faire. Pour les fautes graves en revanche, la Règle s'en remet souvent au capitaine lui-même qui décide de la punition et le laisse l'appliquer.

Le Crystal : Il est rare qu'un navire, et spécialement un navire de guerre, prenne la mer sans un Crystal à son bord. Le Crystal est là pour attirer les bonnes grâces de la Déesse sur le navire et pour garantir aux marins une traversée sans encombre. Il connaît les mots qui apaisent Antéa, il peut guérir les blessures et prévoir l'avenir en lisant dans les runes jadiennes. Le Crystal est soumis à l'autorité du Capitaine, mais il est souvent quelqu'un de très respecté. Le Capitaine évite en général de lui donner des ordres trop directs et il ne participe que très peu aux manœuvres et aux corvées inhérentes à la vie en mer.

La Voilure : on nomme ainsi le responsable de l'état du navire. Il est chargé de vérifier la qualité de l'embarcation. Il scrute la moindre avarie car la plus petite fissure peut coûter cher en cas de gros temps ou d'attaque. Ses ordres sont scrupuleusement suivis, mêmes si les corvées qu'ils donnent sont en général pénibles et ingrates. A terre aussi, la charge continue. A tour de rôle, les Jadiens du village sont affectés à l'entretien du navire pour que celui-ci soit toujours prêt à prendre la mer. Lors de la mise à l'eau d'un nouveau bâtiment, c'est en général la Voilure qui donne son nom au navire en concertation avec le Crystal. Il arrive souvent que les Voilures parlent du navire comme de leur bateau qu'ils chérissent autant que leur femme ou leur mari, si ce n'est parfois plus...

La Cambuse : La Cambuse est le marin responsable du ravitaillement et de la

répartition des denrées. Le poste est de premier ordre, surtout depuis que les Jadiens se sont lancés dans de grandes traversées pour atteindre le continent. Il distribue les rations, surveille le stock de nourriture et de boissons, donne l'alcool lorsque le capitaine en autorise la distribution. A terre, il entre en contact avec les pêcheurs et les cultivateurs pour veiller à ce qu'il y ait toujours une réserve de denrées prête en cas de départ précipité.



La Pesée : La Pesée évalue le butin d'un raid. Son nom pourrait faire croire que le poids seul conditionne la valeur des choses prises aux Andoriens. Mais il n'en est rien. Les critères d'évaluations sont multiples, complexes et... subjectifs. Les objets sont répertoriés en parts, demi-parts etc. Puis distribués aux marins selon leur grade. Trois parts pour le Capitaine, deux pour le Second, une part et demi pour le Crystal et pour les autres grades cités dans cette liste, une part pour chaque marin. Il arrive fréquemment que les Jadiens ne connaissent même pas l'utilité des objets qu'ils récupèrent. Ils se fient alors au poids, à la couleur ou aux matières pour évaluer leurs nouvelles possessions. Les échanges aussi sont monnaie courante. Les armes sont plus prisées que le

reste des objets, les Jadiens n'étant pas très versés dans l'art de la forge.

Le Gabatelan : chaque expédition compte un maître d'écriture qui est là pour recenser les découvertes et pour tenir à jour le journal de bord. Il est soumis à la règle mais ne participe pas aux corvées quotidiennes comme les autres marins.

g. Les règles de vie à bord :

Il faut savoir en premier lieu que toute indiscipline sous quelque forme que ce soit est sévèrement punie chez les Jadiens. L'ordre et l'entente qui règnent habituellement entre individus d'un même clan devient primordial lorsque le navire a quitté le quai. C'est pourquoi les marins sont tenus de respecter scrupuleusement quelques consignes de base qui, si elles varient un peu d'un équipage à l'autre, ont somme toute la même teneur et le même objectif. En mer, donc, il est absolument impensable qu'un marin ou même le Second puisse démettre le capitaine de ses fonctions. Les membres de l'équipage doivent une obéissance absolue à leur chef et remettre à leur arrivée à terre toute forme de récrimination. Celle-ci sera entendue par les Jadiens du clan et débattue entre représentant de la justice terrestre.

Les règles sont assez simples. Il s'agit que chacun occupe son poste sans faillir, fasse sa part de corvées et prenne son quart à l'heure pour la bonne marche du navire. Les marins ont droit à deux ou trois jours à terre pour deux ou trois mois d'expédition en mer que ce soit pour la pêche ou pour les opérations militaires en période d'intense activité. Quand la mer est plus grosse ou que les champs retiennent les cultivateurs à terre, les périodes passées en mer raccourcissent.

Les bagarres sont formellement interdites à bord. Les marins ont pris l'habitude de régler les petits litiges aux dés ou à d'autres jeux de hasard ou d'adresse. Ils savent bien que la punition encourue en cas de manquement à ce

point de règlement serait terrible et réussissent en général maîtriser leurs coups de sang. A terre en revanche, les règlements de compte sont d'une extrême violence. On voit donc fréquemment des marins qui avaient travaillé en étroite collaboration pendant une expédition se jeter soudainement l'un sur l'autre sitôt le pied posé sur la terre ferme.

La désertion est l'un des pires manquements à la discipline qui puissent se produire. La sanction est aussi la plus cruelle que l'on puisse infliger. Les marins rattrapés sont conduits sur l'une des innombrables petites îles qui entourent la plus grande partie émergée qui constitue l'île de Jade proprement dite et ils sont tout bonnement abandonnés là sans eau ni nourriture. C'est un sort bien plus terrible que la mort et j'ai moi-même vu bon nombre de marins supplier le Capitaine de les reprendre ou même des les tuer sur le champ plutôt que de les livrer au bon vouloir de la Déesse. Marins de peu de foi...

Les sanctions varient selon les traditions de chaque équipage. En général, cela va de quelques coups de batons infligés par la Règle au fait d'être jeté à la mer en passant par les fers ou la privation de repas ou d'alcool. Evidemment, plus le manquement est grave et plus la punition est sévère.

h. Les superstitions :

Les marins Jadiens sont des individus pétris de superstitions. Il en est de toutes sortes et on voit souvent des Jadiens faire des gestes complètement incongrus ou entamer une prière en passant devant un objet apparemment anodin. Je ne comprends pas bien, encore aujourd'hui, comment un peuple d'une telle puissance et d'une telle finesse peut se laisser aller à ce genre balivernes. Mais la terreur qu'inspirent certains actes prohibés est telle, qu'elle en devient communicative et j'ai donc été amené à respecter moi-même petits et grands rituels. Ainsi, il est impératif pour un marin Jadien de porter secours à un autre équipage en détresse lorsque le hasard

maritime fait que leurs routes se croisent. Les Jadiens sont trop peu nombreux pour se permettre d'ignorer la souffrance de leurs congénères. On ne verse pas de sang Jadien à bord non plus. Les bagarres sont sévèrement punies, mais celles qui dégénèrent en un bain de sang le sont encore plus sévèrement. Le meurtre est l'un des actes les plus odieux qui puisse se commettre. C'est un véritable affront à Antéa. Les marins croient qu'ainsi le marin assassin attire la colère de la Déesse sur tout l'équipage pour des générations. On considère également que la Déesse protège le navire sitôt que celui-ci est en mer. C'est pourquoi on ne peut se permettre d'entonner des chants, fussent de prière, après la tombée de la nuit. C'est le moment où on laisse Antéa au repos. Je pense aussi que cette tradition a pour effet de réduire les marins braillards au silence afin de ne pas être repérables dans le noir en cas de navigation nocturne...

E. L'art et l'artisanat :

Comme dans les autres domaines, pas de fioritures inutiles quant aux décorations des maisons en bois et des ustensiles de la vie quotidienne. C'est d'ailleurs avec une grande surprise et un amusement non dissimulé que les Jadiens examinent les différents objets qu'ils ramènent de leurs raids sur les côtes andoriennes. Les insulaires se demandent souvent comment un peuple obsédé par des futilités telles que la décoration des outils de cuisine peut avoir survécu si longtemps.

Malgré tout, la collection de ces objets insolites et bizarrement décorés est devenue une sorte de mode dans une société où le troc n'a toujours pas été remplacé par un système monétaire commun. C'est pourquoi on peut parfois considérer, chez les Jadiens, une simple louche andorienne comme un objet précieux. En plus des denrées de base, bois, céréales, poissons, armes, les Jadiens s'échangent donc désormais des produits issus du continent.



F. Les perles :

Ce qui distingue les Jadiens du reste des êtres vivants, c'est l'usage des perles. Ces perles sont ce que laisse présager leur nom : de petites boules de nacre colorées que les Jadiens trouvent dans d'énormes coquillages qu'ils appellent des radalks. Pour être précis, ce ne sont pas tous les Jadiens, et ils ne les « trouvent » pas au sens strict du terme. C'est un membre de l'équipage des Marcheurs d'Ecume qui découvrit par hasard les propriétés immenses de ces étranges perles. Ce crystal nouvellement appelé avait trouvé une de ces perles en se baignant. Il avait par la suite, parait-il, tenté une incantation assez puissante qu'il n'avait jamais pu réaliser jusqu'alors et qui fonctionna à ce moment-là avec une facilité déconcertante. Il fit le lieu avec la perle trouvée et se mit à étudier les coquillages qui les produisaient ainsi que les propriétés des petites billes nacrées. Il en découvrit de différentes couleurs et s'aperçut que certaines pouvaient augmenter la force de leur possesseur, d'autres procurait une volonté d'acier à leur propriétaire. D'autres enfin, avaient le pouvoir de faire guérir les blessures et d'éloigner les maladies... Depuis cette découverte, le clan des Marcheurs garde jalousement le secret qui leur permet d'élever ces coquillages pour leurs perles. Ils les troquent contre des services ou des denrées en tout genre auprès des autres équipages. Les perles aux couleurs chaudes octroient de la force, les couleurs froides sont plutôt réservées à la volonté. Les perles blanches, plus ou moins éclatantes ou plus moins grosses, guérissent. Les perles noires sont extrêmement

rare et possèdent des pouvoirs terrifiants que je ne préfère par évoquer.

3. Du pouvoir chez les Jadiens :

De tous les modes de gouvernance, l'île de Jade possède celui qui est le plus proche d'une démocratie. Il n'y a pas de noblesse Jadienne et pour s'élever au-dessus des autres, il faut faire quelque chose d'exceptionnel ou être quelqu'un d'exceptionnel. La hiérarchie à terre est la même que sur la mer et la vie quotidienne est organisée sur le même modèle. Le capitaine commande. Il existe des villages assez grands pour avoir plusieurs navires et donc plusieurs capitaines. C'est l'altrabar, le premier capitaine qui assure le commandement. Les Jadiens n'ont pas de visées expansionnistes entre eux et les capitaines ne lorgnent pas les navires des voisins. Il arrive toutefois que des équipages se regroupent pour devenir plus puissants.

Le capitaine a toute autorité sur son équipage. Un capitaine n'est pas élu ou capitaine de fait. Il s'impose par sa force, son courage, son habileté et son audace. C'est le prestige qu'un jadien est capable d'accumuler qui peut lui permettre de s'imposer comme capitaine. Il n'existe aucun droit du sang. Quelques épreuves suffisent à le confirmer dans son poste.

Chaque équipage est membre de l'Atling. Il n'y a aucune exception. L'Atling est le conseil des Altrabars. C'est là que les débats ont lieu et que les propositions sont soumises au vote. Ces réunions s'appellent Atling comme la structure du même nom. L'Atling est également l'organe de haute justice. Celle opposant les capitaines entre eux. A la tête de l'Atling, se trouve le Carlain. Il est élu parmi les capitaines pour une durée de trente grands cycles. Le Carlain est instruit par les Gabatelans et les Crystals sur de nombreux sujets et de nombreux secrets. Toutefois, le Carlain est loin d'être un Jadien tout puissant. Il ne prend part

aux votes de l'Atling qu'en cas d'égalité des voix. Sa mission est d'organiser les débats afin qu'ils soient constructifs et brefs. Son pouvoir le plus puissant est le droit d'exclusion qui lui permet de bannir des échanges et des votes de l'Atling tout capitaine qu'il juge indigne. Il a également la charge de la surveillance des projets communs pour lesquels chaque équipage apporte les ressources nécessaires. Il n'a aucun pouvoir de justice (sauf en cas d'égalité de votes) mais ses propres actions et décisions sont incontestables y compris par l'Atling lui-même. De nombreux Jadiens sont sous son autorité et œuvrent en son nom pour l'Atling.

4. De la justice jadienne :

La justice est incarnée par le Capitaine. Sans dire qu'il dispose de tous les pouvoirs, son champ d'action est extrêmement large. Il n'empêche qu'il doit lui-même respecter ce que les Jadiens appellent la règle (qui est plus précisément l'ensemble des règles).

Ceux que les Andoriens considèrent comme des brutes sanguinaires ont en fait bien moins le sens de l'intrigue qu'eux mêmes. Les Jadiens estiment que l'on existe à travers ses actes et de fait, ils repoussent ce qui est vil et fourbe.

Pour les décisions simples, le capitaine et parfois le second prennent seuls les décisions. Pour les cas plus graves, le capitaine fait appel aux membres influents de son équipage.

On peut classer les crimes et délits en trois catégories :

Mineurs : rixes, bagarres, mise à mort d'un esclave appartenant à autrui, vols mineurs etc... La punition encourue est le fouet ou le bâton en quantité suffisante pour laisser le coupable sur le carreau pendant plusieurs jours.

Graves : incendie d'un bâtiment, bastonnade en règle, agression de sang, vols importants, vengeances en tout genre, parjure, refus d'obéir à un ordre simple etc... La punition

est la même que pour les délits mineurs mais le nombre de coups est multiplié par deux ou par trois. Celui qui les reçoit risque d'en mourir et mettra sûrement une trentaine de jours pour se rétablir. Une partie des biens du condamné peuvent être saisis.

Majeurs : Le crime le plus grave est la mutinerie puis vient la trahison à son équipage. Changer d'équipage n'est pas une trahison pour autant que le changement n'ait pas lieu à un moment critique ou porte préjudice à l'équipage d'origine. Sont comptés dans les crimes majeurs tous les dommages volontaires causés à son propre navire ainsi que sa destruction complète. Les sanctions sont souvent la mort et parfois l'abandon sur un îlot de sable. Elles peuvent venir s'ajouter à d'autres plus corporelles. Dans tous les cas, le coupable est déchu de son rang de Jadien, c'est d'ailleurs le seul cas où un Jadien d'origine peut potentiellement devenir un esclave. Dans les faits, ça n'arrive jamais, plutôt la mort que la déchéance. Les biens de la personne sanctionnée sont distribués dans l'intérêt de l'équipage lors d'un conseil d'équipage.

Certaines actions douteuses peuvent devenir plus graves si elles sont exercées sur des personnes hors normes comme par exemple un Crystal. A ce sujet, la Justice Jadienne ne s'applique pas pour les Crystals dont la volonté et les actes ne relèvent que de la Déesse. Ceux qui s'écartent du droit chemin sont jugés et punis par leurs pairs ce qui n'est évidemment pas du goût de tout le monde.

Il existe également des règles de navigation qu'il faut respecter. Celle du vent coupé en est une. Un navire n'a pas le droit de couper le vent d'un autre navire si cela le met en danger (dans l'impossibilité d'éviter un récif par exemple). Chaque navire a un devoir d'assistance vis-à-vis des autres navires Jadien. Il doit faire tout son possible pour porter assistance au navire en difficulté fusse au péril de son propre équipage.

J. Des relations extérieures :

Est-il vraiment utile de préciser que les relations Jadiennes sont mauvaises avec le reste du monde ? A titre personnel, certains Jadiens ont fait le choix de « s'intégrer » parmi les Andoriens après la tentative d'invasion ratée. La plupart ont pris la route d'Erlak. Si les Jadiens considèrent les Andoriens comme une seule et unique nation, ils ont bien compris qu'il existait plusieurs royaumes. Ils respectent Les Provinces Fédérées et Kelden qui sont officiellement leurs ennemis tout en vouant une haine farouche aux Manitréens (les habitants des Marches de l'Est). Un peu de commerce a été fait avec Ennilis.

La découverte d'autres races a été pour eux une grande découverte. Ils vouent une profonde admiration aux Démons qu'ils considèrent comme le combattant qu'ils voudraient bien incarner un jour. Leurs contacts avec les Dragons et les Skéréniens ont été quasi inexistantes. Ils savent toutefois qu'il s'agit de races très anciennes et puissantes reconnaissables par les lunes qu'ils portent sur leur front.

Sur le continent, les Jadiens sont une nation isolée. Ils maintiennent actuellement les terres qu'ils ont conquises mais sans grande conviction. Les Jadiens sont tournés vers la mer dont le chant semble résonner chaque jour un peu plus dans leurs oreilles. Leur ancienne vie leur manque cruellement et à quelques exceptions près, tous rêvent de pouvoir « rentrer chez eux ».

Il y a peu, une grande bataille a eu lieu contre une armée Manitréenne au nord de Sutol. A tout dire, il s'agissait davantage d'un massacre où les Jadiens ont combattu à cinq contre un. Mus par le souffle de leur colère, le carnage n'a duré que quelques heures et laissé bien peu de survivants Manitréens.



Chapitre IV - De la géographie de l'île de Jade

J'étais très jeune lorsqu'arraché aux Provinces Fédérées, ma terre natale, ainsi qu'à ma famille, je fus enlevé par un équipage jadien. Je n'étais pas un marin, certes non. Même pas un jeune homme attiré par les mystères de l'océan. C'est pourquoi me retrouver sur cette immensité mouvante fut un premier choc pour moi. J'avais troqué la rassurante solidité de la terre ferme contre la constante instabilité des flots. Dès le début, j'exécrai la navigation. Confiné dans les cales du navire qui m'emmenait vers l'île de Jade, je crus ma dernière heure arrivée tant j'étais malade et j'en vins presque à enoier le sort de ceux des miens qui étaient morts les tripes au soleil dans mon village.

Lorsque nous arrivâmes en vue de l'île, on me permit de monter sur le pont. Les Jadiens, même s'ils nous considéraient comme du bétail, n'aimaient pas gâcher la marchandise qu'ils s'étaient évertué à rassembler, et j'étais suffisamment malade pour bénéficier d'un traitement de faveur. Et puis, ils ne résistaient que rarement à nous prouver leur supériorité en tout point. Ils étaient fiers de leur terre. Et il y avait de quoi.

A. Les terres du nord.

Après une traversée plus que mouvementée où je priai à maintes reprises l'Anordel de venir me cueillir, je sortis donc de mon cloaque et je restai ébahi devant tant de majestueuse beauté. La première chose que je vis fut ce que les Jadiens appelaient Gundir, le Croc de l'Océan. Il s'agissait à n'en point douter du plus immense phare qu'un Andorien ait jamais admiré. Il pointait du haut de son îlot, une dent

féroce comme un défi lancé aux cieux. Puis nous contournâmes péniblement l'île par le nord où de hautes falaises blanches léchées sans arrêt par un vent d'une violence inouïe cédaient bientôt la place à de grandes plages de sable clair. Les côtes y étaient moins découpées, les terres plus plates et plus calmes. On pouvait apercevoir de loin en loin quelques groupes d'habitations, celles des autres équipages qui peuplaient l'île. L'aspect était d'une quiétude qui tranchait avec l'intransigeance et la violence du peuple que je découvrais.

Nous passâmes ensuite un cap et nous redescendîmes vers le sud. Les côtes devinrent plus verdoyantes et plus sauvages. Notre navire fit halte dans une crique où s'était installé un équipage de pêcheurs. Nous reprîmes la mer pour atteindre un endroit que je ne suis pas près d'oublier. Alors que de hautes falaises occupaient de nouveaux mon champ de vision, j'aperçus une faille étroite qui tranchait parfaitement à la verticale le mur formé par les immenses amas rocheux. De loin, la tranchée paraissait si mince qu'on aurait dit que le terrain avait été coupé par un fil. Mais de près, l'espace était assez large pour qu'un navire puisse y passer. Et je ne croyais pas si bien dire...

B. Les terres du sud .

Entre les deux grandes moitiés de l'île séparées par cette fameuse faille vivait un équipage dont les membres avaient construit des habitations sur pilotis. Nous fîmes à nouveau halte non

loin de là et je pus apercevoir, près du groupe de maisons en bois, d'immenses rangées de poutres qui semblaient avoir été plantées dans une zone où la profondeur était moindre. De lourdes cordes partaient de ces installations et je vis un groupe de Jadiens utiliser un système de poulies pour remonter un objet qui devait être extrêmement lourd. J'appris plus tard que cet équipage mis à l'écart des autres était le seul à pratiquer la culture des animaux qui produisaient les fameuses perles qui donnaient aux Jadiens leurs formidables capacités. Après avoir troqué quelques uns de mes compagnons d'infortune contre ces perles, le capitaine ordonna à son équipage de reprendre la mer.

Là où la côte nord de la moitié sud faisait un croissant pour former la Baie des Trépassés, je pus admirer une longue ligne de falaises crayeuses grevées de nombreuses cavités. Certaines, plus importantes, semblaient même habitées par un équipage dont le navire gentiment balloté par une mer calme attendait en contre bas.

Un peu plus loin, on aurait dit que le sud de l'île se désagrégeait dans l'océan. Une multitude de petites îles apparaissaient çà et là. L'une d'elle, plus importante que les autres, était recouverte d'une végétation très dense qui formait comme une épaisse couche de coton flottant au-dessus de la mer. Un équipage peuple cette île, je le sais maintenant, mais il ne m'a jamais été donné de les rencontrer. En face de cette immense forêt entourée par les flots se tient un autre îlot de verdure, que je connais maintenant sous le nom de Satrang, l'île interdite. Déjà à l'époque, je remarquai la défiance avec laquelle les membres de l'équipage scrutaient cette partie de l'horizon...

Le navire prit soin de se tenir à l'écart de cette île et c'est par un petit bras de mer que nous entreprîmes de contourner la côte ouest du reste des terres. Au loin, je vis le sommet de l'ancien volcan qui avait fait naître l'île qui se situait le plus à l'ouest et qui se tenait entre les terres jadiennes et la grande mer inconnue. Nous contournâmes la presqu'île de Mong qui

formait la pointe ouest des terres du sud. Le navire fut immédiatement pris dans des remous provoqués par les courants d'eau chaude de ce secteur. J'appris en effet un peu plus tard qu'un volcan sous marin en activité rendait les eaux de cette zone extrêmement dangereuses et complètement vides de toute vie sous marine. Des équipages étaient pourtant installés sur les côtes sud devant lesquelles nous naviguions... Il faut dire que les immenses plages de sable blanc qui bordaient cette partie de l'île avaient l'air fort accueillantes. Et une fois dépassées les immenses colonnes de roche qui se dressaient après le volcan englouti comme les immenses barreaux d'une geôle titanesque, les eaux devinrent plus tranquilles.

Ce ne fut que passer car dès que le navire remit le cap vers le nord pour rejoindre la première moitié de l'île, les flots se déchaînèrent à nouveau et mon calvaire reprit. Notre embarcation louvoya face au vent pendant de nombreuses heures qui me parurent des semaines pour atteindre enfin le village de l'équipage qui m'avait enlevé. Les habitations se situaient en haut d'un haut promontoire à pic. De l'autre côté de la faille se tenait un village parfaitement identique. Les deux frères jumeaux semblaient s'observer de part et d'autre du gouffre. Je pensais que mes souffrances allaient prendre fin, mais la torture ne faisait que commencer.

L'intérieur des terres :

Mes compagnons et moi n'étions ni plus ni moins que des bêtes de somme. Les travaux les plus pénibles nous étaient réservés. Nous étions affectés à la liaison entre les différents équipages du nord et du sud et c'est ainsi que des saisons durant, j'arpentai en long et en large l'intérieur des territoires jadiens. La moitié de l'île du nord était recouverte d'une forêt très dense partiellement entamée à l'ouest. Les coupes sombres que les armateurs avaient faites dans la forêt laissaient à cet endroit d'immenses clairières où la végétation reprenait ses droits petit à petit. La partie nord était traversée par le plus grand cours d'eau de l'île de Jade, le Kamul. Il serpentait tranquillement depuis les montagnes de l'est

où il prenait sa source jusqu'à l'estuaire où il venait se jeter dans la mer. C'est là que se trouvait la plus grande partie des terres cultivables et les équipages du nord prenaient grand soin de conserver la richesse de ces lieux qui leur permettaient de troquer toutes sortes de choses contre de bonnes quantités de grains ou de fruits. Plus au sud, un peu à l'écart des méandres du Kamul, les plaines moins irriguées et moins fertiles se couvraient de bétail de toute sorte. Je découvris alors que les Jadiens, en plus d'être d'excellents marins et pêcheurs, savaient également mettre l'intérieur des terres à profit pour élever des porcs, des bœufs ou des chèvres.

Je n'eus accès à la partie sud de l'île qu'en de rares occasions. Il existait en effet une ancienne animosité entre les deux parties de l'île qui faisait que les équipages du nord regardaient avec défiances ceux du sud et inversement. Les uns ne traitaient avec les autres qu'en cas d'absolue nécessité. Je fus toutefois amené à constater que la majeure partie de l'île du sud était hérissée des plus hautes montagnes du territoire. Celles-ci n'étaient pas du tout habitées. Les équipages Jadiens préféraient évidemment s'installer près de leur navire en bordure de mer. De nombreux cours d'eau dévalaient les pentes abruptes de ces sommets pour atteindre les côtes en un débit rapide et bouillonnant.

C. Les lieux remarquables.

a. Gundir le Croc de l'Océan :

Rares sont ceux qui ont eu l'occasion d'admirer de près ce que ce peuple d'armateurs a certainement fait de mieux en matière de construction. De nombreux phares hérissent leur flèche claire tout autour de l'île. Mais Gundir n'est pas un phare comme les autres. C'est d'ailleurs le seul à avoir été baptisé et à porter un nom. Les autres ne sont que des sentinelles anonymes. Le Croc majestueux se dresse quant à lui sur une gigantesque falaise frappée en permanence par des vents

tourbillonnants d'une violence extrême qui surplombe la mer déchaînée à plus de cent pieds de hauteur. Sa couleur blanche tranche en général avec un ciel plombé de lourds nuages noirs tâchés d'embruns salés. Sa base carrée, les arêtes de ses angles en font un bâtiment à l'aspect solide, presque inébranlable. En s'approchant, autant que les creux monstrueux formés par la houle incessante le permettent, on remarque que toute la structure est faite d'immenses blocs de pierre à la couleur laiteuse. Un feu immense y est entretenu de nuit par Le Grimweld Hurlant, l'équipage qui s'est installé sur cette zone inhospitalière... C'est le seul équipage dont les membres ont survécu à l'épreuve de la construction du phare. Ce sont les seuls qui ont la constitution et la force mentale nécessaire pour pouvoir résider sur cet îlot battu par les vents.

b. Parkkyel : le Tertre des héros.

Tout en haut des falaises qui bordent la côte orientale de l'île du nord, on voit qu'une partie de la crête est épargnée par l'épaisse végétation qui envahit les lieux. Là, la forêt fait une trêve et laisse la place à une série de pierres droites posées comme autant de stèles dédiées aux héros jadiens. On y retrouve des noms célèbres. Ceux des premiers navigateurs à avoir bravé les éléments pour permettre aux Jadiens d'assouvir leur besoin de liberté. Il y a là des hommes, des femmes et des noms dont on a perdu le sens et la trace tant les pierres qui ont été levées sont anciennes. Il y a aussi de valeureux combattants qui ont par leur courage permis à leur équipage de réaliser les pillages les plus importants. C'est un très grand honneur pour un Jadien que de voir son cadavre brûlant englouti par les flots à cet endroit de l'île et d'avoir son nom gravé sur l'une de ces pierres. Seul l'Atling en accord avec les Cristals peut décider d'octroyer un tel privilège à un Jadien. On raconte qu'un ancien esclave ayant fait montre d'une bravoure inouïe aurait eu l'insigne honneur d'intégrer le Tertre, mais ce nom s'est perdu... Peut-être est-ce l'un de ces noms qui ne disent plus rien à personne.

c. Le Lac Intérieur d'Eddon :

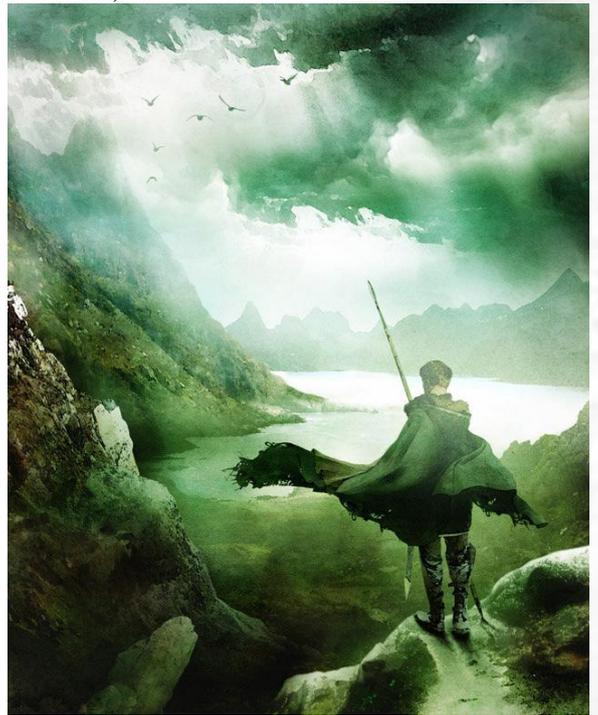
Il s'agit de la plus grande étendue d'eau douce de l'île. Elle est alimentée en amont par le Kamul qui jette les remous bouillonnants de ses torrents dans le lac depuis les pentes abruptes des montagnes de l'est. Les ruines d'une ancienne construction permettent à l'eau de s'accumuler avant de repartir en aval pour se jeter dans la mer. C'est un lieu très fréquenté par tous les équipages du nord. De nombreux troupeaux viennent s'y abreuver et la population vient y récolter une sorte d'algue, la Ghreyzine, utilisée dans de nombreuses préparations comme épice ou comme condiment avec une solution vinaigrée. On prête aussi à l'eau du Lac, dans certaines histoires jadiennes, des propriétés médicinales qui vont du soin des blessures superficielles à la possibilité de se remettre totalement et rapidement d'une maladie grave.

d. La Forêt du Rheyliir :

La forêt qui occupe la moitié de l'île nord est la source principale de matière première pour la fabrication des navires et c'est en cela qu'elle est un lieu très apprécié et très fréquenté de l'île. Mais il est une partie de cette forêt qu'aucun Jadien n'arpente sans appréhension. Il s'agit de la Forêt du Rheyliir qui, selon les légendes et les histoires racontées depuis des générations, recèle de nombreux esprits et des spectres sanguinaires. On ne dénombre plus les disparitions des égarés ou des téméraires qui se sont aventurés sciemment ou non dans cet endroit. Lorsqu'un mal étrange empêcha les Jadiens de revenir sur leur île, de nombreux insulaires crurent que cela venait du Rheyliir. Certains furent même d'avis de brûler toute la forêt pour chasser les mauvais esprits qui y habitaient. Ce ne fut pas utile, comme l'histoire se chargea de le leur démontrer.

e. Le Pont de Feylandil :

A voir les quelques pierres qui bordent chaque côté de l'immense faille qui coupe l'île de Jade en son milieu, on ne peut pas tout d'abord soupçonner qu'il y avait là il y a des centaines d'années, un pont qui reliait les deux parties de l'île. On a peine à imaginer que des êtres vivants aient pu avoir la science et les ressources nécessaires pour construire un pareil édifice. Même Gundir, le phare monumental jadien fait office de faible bicoque en regard de ce qu'a dû être le pont du Pardon de la Déesse (Feylandil, en Jadien). Et si le pont n'existe plus, le lieu reste emprunt de mystère et impose le respect. C'est pour cela que les premiers membres du Conseil des Equipages, l'Atling, décidèrent d'y tenir ses réunions. Les Jadiens érigèrent également le temple principal qui permet aux insulaires de vouer un culte indéfectible à la Déesse (Andil en Jadien).



f. L'Atling :

C'est donc au bord du gouffre insondable qui coupe littéralement les terres en deux que se tient régulièrement le Conseil des Altrabars. L'Atling se réunit en ces lieux modestes à première vue. Pas de construction impressionnante ici. Juste quelques rochers

volumineux montés là par la volonté de Jadiens à la force et aux capacités décuplées par leurs fameuses perles. Il y a là autant d'autels minéraux que d'équipages. Chaque Altrabar possède ainsi un promontoire d'où il s'adresse aux autres chefs d'équipage. Si un nouvel équipage naît, ce qui arrive rarement, il faut d'abord que les nouveaux venus prouvent leur force et leur bravoure en trouvant un moyen de monter l'un de ces immenses rochers en haut des falaises.

g. Le Temple d'Andil :

C'est le temple de la Déesse. Il s'agit de la construction la plus artistique et la plus élaborée que le peuple Jadien ait jamais érigé. Si le Phare est tout en force et en hauteur, le temple de la Déesse au contraire dresse d'innombrables flèches blanches sculptées avec art et dont les formes rappellent les volutes des tatouages que les Jadiens affectionnent particulièrement. Le temple s'étend sur une large zone et offre une multitude de cryptes et de petites pièces, comme les alvéoles d'une grande ruche. Au centre de celles-ci, une large salle accueille les cérémonies exceptionnelles. Les murs blancs y sont recouverts de l'écriture jadienne et conte les bienfaits de la Déesse. Il y a aussi des prières adressées à la divinité ainsi que des pans entiers couverts d'une écriture plus ancienne sur lesquels seraient inscrits d'antiques rituels compliqués qui permettraient de faire appel à la puissance d'Antéa en personne.

h. Les Marches Oubliées :

A l'ouest, à l'endroit même où les hautes falaises qui scindent l'île en deux s'écartent un peu pour aboutir à l'a Baie des Trépassés, on peut apercevoir des taches plus sombres qui s'égrainent le long de la surface blanchâtre de l'Irgandil. Ces sont des marches creusées à même la falaise. Elles partent du haut de l'à-pic pour s'enfoncer dans l'océan. Les meilleurs nageurs jadiens aux capacités décuplées par les perles les plus puissantes ont quelquefois tenté

de plonger pour voir où menaient les marches. Mais ce que les marins appellent ici, le Chemin des Profondeurs, garde encore maintenant son mystère intact.

i. L'Irgandil :

Quelle curieuse chose que cette grande saignée qui balafre l'île d'ouest en est. Les falaises y sont aussi hautes que celles qui se dressent à l'est au pied de Gundir. Le tracé est presque parfaitement rectiligne. La largeur permet le passage d'un seul navire, mais les équipages n'empruntent jamais ce chemin qui pourrait leur permettre, en théorie, un important gain de temps. En effet, ceux qui souhaitent se rendre à l'est de l'île et que les flots déchaînés empêchent de passer directement devant le Tertre des héros sont contraints de faire tout le tour des terres émergées. En pratique, les capitaines ne passent tous qu'une seule fois par l'Irgandil. Lors de leur élévation à ce poste, ils doivent permettre à leur navire de traverser l'Irgandil sans dommage pour prouver leur valeur. En plus des rochers aiguisés qui hérissent les bas fonds de la tranchée, il y a donc de nombreuses carcasses d'embarcations qui encombrant le passage et la navigation est ainsi rendue extrêmement dangereuse. La légende dit que, las de voir son peuple se chamailler, la Déesse mit les belligérants chacun d'un côté de l'île et abattit sa hache en son milieu. Le Pont du pardon aurait permis aux deux peuples de se réunir à nouveau en des temps immémoriaux...

j. Les Cascades Furieuses d'Amoth-Comb :

Le grand cours d'eau du sud qui dévale les montagnes de l'est de l'île sud se sépare en l'endroit le plus abrupte de cette zone. Les flots se déversent en cascades écumantes et bouillonnantes et s'écrasent quelques pieds plus bas pour y creuser d'étroites et profondes étendues d'eau douce. L'endroit est dangereux et donc également entouré de toutes sortes de légendes. Les jeunes marins du sud viennent

parfois y montrer leur courage et leur force en affrontant le déchaînement des torrents. Il arrive que certains n'en reviennent pas.

k. Le Temple de Faren-Horh :

Une autre région montagneuse occupe la partie ouest de l'île sud. Le point culminant se situe au centre des terres et fait face au sommet qui se dresse de l'autre côté. Les quelques Jadiens qui ont tenté l'ascension témoignent de l'existence de ruines qui disparaissent presque entièrement dans la végétation extrêmement dense de cet endroit. Après quelques tentatives d'explorations, les Jadiens abandonnèrent les expéditions vers ces ruines. Certains marins en revenaient différents. Leur comportement avait changé et certains, parmi eux, sont même devenus complètement fous...

l. Le village troglodyte :

Les falaises sont moins hautes à cet endroit de l'île. L'eau y est plus calme, ce qui permit à quelques équipages de s'installer dans des grottes creusées à même l'à-pic. Les navires qui restent ancrés en contrebas attendent patiemment dans la Baie des Trépassés. Les cavernes qui grèvent les falaises sont naturelles. C'est-à-dire qu'elles n'ont pas été creusées par des mains jadiennes. Les histoires qui se transmettent parlent d'un être serpentin aux membres multiples et racontent que ces grottes constitueraient les vestiges de son antre. Et si les équipages peuplent volontiers les cavernes les plus proches de la surface, il est encore des zones qui restent inexplorées tant les galeries sont nombreuses et profondes.

m. Sérus : le village sur pilotis :

Quand l'équipage des Marcheurs d'Ecume fut banni des terres émergées, les marins décidèrent de profiter de l'endroit où les fonds sont les plus près de la surface dans la Baie des Trépassés pour y construire leurs habitations sur pilotis. On raconte que les premières

cabanes de bois furent érigées sur des piliers déjà existants qui formaient comme la cage thoracique d'une immense créature fossilisée. Ce sont les ancêtres des membres actuels de cet équipage qui trouvèrent pour la première fois les Radalk, les fameux coquillages produisant les perles de pouvoir qui donnent aux Jadiens certains de leurs dons incroyables. Les Marcheurs vivent là, à l'écart des autres équipages. Mais ceux-ci ne pourront jamais s'éloigner tout à fait tant l'usage des perles est ancré dans les mœurs jadiennes.

n. Les colonnes de Raddukan :

Au large de la côte sud de l'île, on ne peut que remarquer les colonnes de Raddukan. En effet, de hauts monolithes cylindriques les pieds plantés dans la mer fusent vers le ciel si bien qu'il faut plisser les yeux pour pouvoir observer leur sommet aplati. Un mythe raconte que ces colonnes formaient les barreaux d'une prison qui enfermait un monstre marin gigantesque. Mais elles ne servent plus désormais que de parcours d'adresse pour les marins désireux de prouver leurs talents de navigateurs.

o. Taylumiari : le volcan englouti :

Toujours au sud se trouve le volcan sous-marin : Taylumiari. Le volcan est encore en activité et se situe non loin de la surface. Lors de fortes éruptions, l'eau se teinte de rouge et d'orangé. La chaleur dégagée rend le secteur vide de toute vie animale. Plus on approche en bateau du cratère du volcan et plus on peut avoir l'occasion de croiser des foyers d'eau bouillonnante dont les remous agitent la surface plutôt calme de l'océan. Des fumerolles s'échappent de ces sortes de cheminées immergées. Les eaux trop chaudes voire bouillantes rendent l'endroit impropre à la pêche ce qui pousse certains équipages à aller chercher un moyen de subsistance dans les eaux plus au nord. Cela n'est pas sans exacerber les tensions déjà existantes entre les

équipages du nord et ceux du sud. Aux endroits les plus rougeoyants, il est parfaitement impossible d'entrer en contact avec l'eau et même se tenir à quelques pouces de la surface en ébullition peut causer de graves brûlures.

p. La Presqu'île de Mong :

A l'extrême sud de l'île se trouve la presqu'île de Mong. Il y a de nombreuses îles dans l'île, mais Mong est particulière. Lors des fortes marées, elle se trouve complètement coupée du reste des terres. La grande variété de végétaux et la petite forêt qui occupe une partie de la zone permet à l'équipage qui s'y est installé de vivre en parfaite autarcie. Les marins du Flot Bouillonnant, nommé ainsi en référence au volcan qui agite les eaux non loin de là, préfèrent en général vivre le plus loin possible des autres équipages. Si les Jadiens sont d'une manière générale des gens épris de liberté, le désir d'indépendance est ici poussé à l'extrême. Il n'y a que pour se procurer de l'eau douce que les habitants de la presqu'île doivent entretenir un semblant de cordialité avec les autres Jadiens.

q. Shimiari : le volcan éteint :

L'îlot situé à l'extrémité occidentale de Jade est occupé par la masse conique d'un volcan éteint. Comme posé au milieu des flots, le froid sommet de Shimiari semble observer le reste des terres émergées avec la bienveillance d'un aïeul centenaire que plus rien n'étonne et qui n'a plus rien à prouver. Lorsqu'il était jadis en activité, les marins évitaient la zone pour des raisons évidentes. Maintenant qu'il ne crache plus sa fureur rougeoyante, il est tout autant craint, si ce n'est plus. Les pentes abruptes et dépourvues de végétation sont de toute façon parfaitement inhospitalières. Les rares navires qui s'aventurent jusque là pour pêcher rapportent qu'aucun oiseau ne survole jamais l'endroit.

r. Satrang : L'île interdite :

Juste en face de l'île où l'équipage de la Nef de Verre a décidé d'établir ses habitations, il y a un îlot plus modeste également recouvert de végétation. Si le côté sud descend en pente douce vers la mer, la face nord est plus abrupte et dresse un pic verdoyant vers le ciel. Je vous parle de cela, mais ce n'est que ce qu'en rapportent les marins qui se sont tenus à une bonne distance de ce lieu maudit. Nul ne peut décrire l'intérieur de ce territoire, car nul n'y a jamais mis les pieds. Les fantômes qui peuplent l'île et ses alentours ne sont cette fois-ci pas seulement le fruit de l'imagination débordante d'esprits immatures, ni même l'héritage de vieilles légendes poussiéreuses. Même l'aspect accueillant de l'île ne parvient pas à amoindrir ce profond malaise qui étreint quiconque s'approche de l'endroit. Dans presque chaque équipage, il est un marin aguerri ou un aventurier chevronné pour conter tantôt une apparition, tantôt une disparition étrange. Des phénomènes que nul ne parvient à expliquer se produisent souvent à quelques lieues de distance de ses côtes. Les bans de poissons préfèrent venir se jeter dans les filets des pêcheurs plutôt que de s'orienter vers Satrang. Un marin des Marcheurs d'Écume dont l'embarcation avait imprudemment dérivé vers l'îlot m'a raconté avoir entendu des voix, comme si quelqu'un psalmodiait dans sa tête une prière dans une langue inconnue... Le plus étonnant, c'est que de tout l'équipage, ce marin était le seul à entendre l'étrange mélodie.

s. L'île de Jade telle que nous la découvrons aujourd'hui :

Que reste-t-il de tous ces lieux maintenant ? Ils étaient tels que je viens de les décrire lorsque nous quittâmes l'île pour assouvir nos ambitions d'expansion en naviguant vers les Provinces Fédérées. Seulement depuis, les quelques éclaireurs envoyés pour préparer notre retour ne parlent que de terres désertes, dévastées, déchiquetées par les arêtes aiguës de roches hérissées. Tout a disparu, absolument tout. La verte canopée couronnant certaines

parties de l'île qui accueillait autrefois les marins n'est plus. A sa place, un sol plat, rasé, brûlé. La vie semble s'être presque complètement évanouie. Les expéditions lancées jusqu'à présent furent obligées de revenir presque aussitôt tant les conditions de navigation près des côtes étaient dangereuses et c'est de loin que les marins durent faire leurs premières constatations. Plus rien ne semble vouloir pousser sur ce sol gris cendre et la pêche se solde systématiquement par un étonnant et un cuisant échec.

Si ce n'était que cela... Mais les rares qui ont essayé d'accoster ne sont restés que quelques heures au large des côtes jadiennes avant de devoir rebrousser chemin. Les Jadiens ne sont pas de ceux qui s'effraient d'un rien. Mais d'horribles hurlements se font sans cesse entendre de ceux qui approchent trop près les plages ou les falaises. Leur nombre croît, leur puissance augmente à mesure que l'on progresse. Les témoins font état, d'après ce qu'ils ont pu entendre, d'une véritable armée hurlant et vociférant. L'air est nauséabond. La puanteur prend de plus en plus à la gorge et l'atmosphère viciée fut la cause de nombreuses

disparitions parmi les courageux expéditionnaires qui moururent dans d'atroces souffrances. Lorsque les rares équipages à avoir tenté le voyage s'approchèrent, ils pénétrèrent sous une épaisse couche de nuages sombres qui rendait la visibilité quasi nulle.

Une nouvelle tentative. Une nouvelle traversée. Nous commençons tous à perdre espoir... C'est l'équipage de Nef de Verre qui revint d'une expédition avec des nouvelles différentes de celles que nous avons coutume d'entendre. Au début, toujours les mêmes visions, les mêmes constatations depuis Gundir jusqu'aux villages troglodytes désertés. Puis soudain, surgissant de la brume grisâtre qui nimbait toute chose, les marins virent Satrang, l'île interdite, dont les modestes falaises étaient surplombées de la même végétation luxuriante qu'autrefois. Ce récit fit naître un espoir en même temps qu'une crainte. Imaginer que notre salut résidait peut-être au seul endroit où nous ne souhaitions pas pénétrer nous dégrisa très rapidement... Et pourtant, avions-nous bien le choix ?

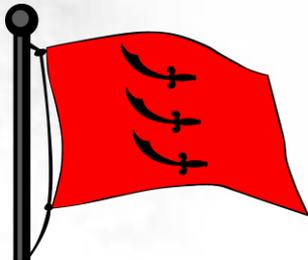




Chapitre V - De la société de Jade

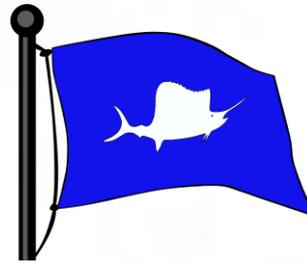
L'identité même de Jade repose sur ceux qui composent ce peuple si particulier. Il n'existe pas de profil type même si les Jadiens ont souvent des traits de caractères communs. Bien que vivants sur une île, les Jadiens ont développés une identité propre différente en fonction du groupe d'individus auquel ils appartiennent. Ainsi, les Jadiens des différents équipages ont parfois des personnalités ou des coutumes dissemblables. Ces divergences ont parfois été assez profondes et sources de conflits dont certains ont vu couler le sang. Voici un aperçu des principaux équipages :

A. Le Grimweld Hurlant.



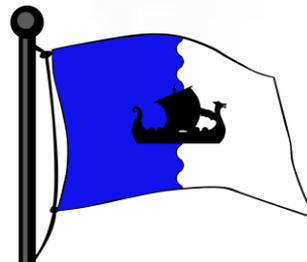
Du nom du plus redoutable et du plus féroce des vents qui soufflent aux abords de l'île de Jade, Le Grimweld Hurlant est le navire qui compte à son bord les plus solides marins Jadiens. Ce sont des hommes et des femmes dont le mental d'acier et la solide constitution physique permettent de résister aux terribles bourrasques qui frappent sans cesse les falaises crayeuses du nord-est de l'île. De tous les clans rassemblés pour construire l'immense phare qui leur sert depuis d'habitat principal, le clan dont est issu l'équipage du Grimweld Hurlant est le seul à avoir survécu aux travaux meurtriers. Ces marins sont aussi les seuls à avoir émis le désir de rester sur cet îlot du nord pour vivre au pied du phare. Les rares survivants des autres clans préférèrent s'installer dans des endroits plus cléments.

B. Le Vif Argenté.



L'équipage du Vif Argenté est l'un des premiers équipages à avoir pu construire des navires suffisamment solides pour braver les flots déchaînés qui séparent l'île de Jade du continent. La légende raconte que les premiers membres du clan pactisèrent avec un peuple étrange qui vivait dans la forêt du Rheyliir. En échange d'essences particulièrement solides, ils promirent de préserver la forêt et de ne pas prélever plus de bois que nécessaire à la construction des embarcations. La petite crique dans laquelle l'équipage s'est installé est un endroit paradisiaque où l'eau calme permet aux jeunes marins de s'aguerrir en douceur. La pêche y est bonne et abondante, ce qui permet aux Jadiens de cet équipage de prospérer en échangeant le poisson contre d'autres denrées vitales.

C. Le Passeur Ecumant.



Autrefois, l'équipage du Passeur Ecumant ne formait qu'un seul et même clan avec celui de l'Aurore Sanglante. Les récits anciens parlent d'une brouille autour d'un mariage avorté entre deux familles du clan qui aurait conduit une partie du groupe à s'installer de l'autre côté de

l'Irgandil. En réalité, on ne sait pas trop comment tout cela s'est produit, mais il en est toutefois resté une très grande inimitié entre les deux clans dont les membres peuvent cependant s'apercevoir de part et d'autre de la faille. Le Capitaine du Passeur Ecumant est traditionnellement celui qui reçoit les nouveaux Capitaines qui ont réussi à traverser l'Irgandil lors de leur rite initiatique. Les marins qui forment l'équipage mais aussi toute la population du village, de la plus âgée des sages jusqu'au plus gringalet des jeunes matelots, tous sont farouchement opposés aux clans du sud qu'ils considèrent comme des Jadiens de second ordre.

D. L'Aurore Sanglante.



C'est le pendant de l'équipage du Passeur dans le sud de l'île. Les marins de ce navire sont tous des fervents défenseurs de leur partie de l'île. Ils prônent une suprématie des Jadiens du sud plus raffinés disent-ils sur ces brutes épaisses et ces paysans du nord. Les marins de l'Aurore Sanglante sont connus pour leur sauvagerie lorsqu'il s'agit d'aller piller les côtes du continent. Mais ils sont aussi de grands artistes versés dans l'art d'élaborer les plus beaux tatouages. Ceux-ci sont très appréciés par tous les Jadiens et certains marins viennent de très loin pour faire orner leur peau de l'une de ces magnifiques œuvres d'art. C'est également l'Aurore Sanglante qui détient le secret de la confection de la Verta, considéré comme le meilleur alcool de l'île.

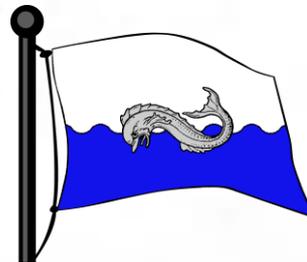
E. Les Quatre Vents.



Ce sont les plus tolérants et les plus sereins des marins Jadiens qui forment l'équipage des Quatre Vents. Le navire

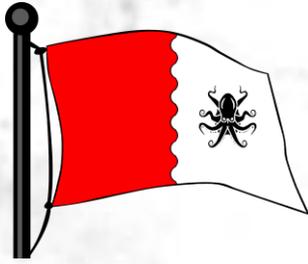
porte ce nom pour montrer que ce n'est qu'avec l'union de tous que l'on peut atteindre la perfection de la Nature. Très proche de mythique forêt du Rheyliir, les membres de cet équipage sont souvent d'excellents herboristes. Le Capitaine est également le gardien des Marches Oubliées que les marins empruntent pour atteindre leur navire. Le bas des Marches est gardé en permanence par des groupes de soldats armés qui se relaient et qui veillent à ce que rien ne parvienne à se frayer un chemin vers la surface...

F. Les Marcheurs d'Ecume.



C'est l'équipage des bannis. Ceux que personne n'aime fréquenter et dont pourtant tout le monde a besoin. La raison de ce rejet s'est perdue dans l'histoire. Certains récits racontent qu'un membre de l'ancien clan qui devint l'équipage des Marcheurs d'Ecume fut l'auteur d'une trahison qui faillit causer la perte des Jadiens. D'autres qu'une maladie étrange en fit un peuple de pestiférés qu'aucun autre équipage ne voulait plus fréquenter. On demanda donc à ce clan de quitter l'île, sachant pertinemment que cela revenait à ce moment-là à vouer ses membres à une mort certaine. Au lieu d'essayer de traverser les mers indomptables, le clan atteignit un ban de sable orné d'une série de pilotis sur lesquels ils se mirent à construire leur habitation. Les premiers marins à s'installer là vivaient essentiellement de pêche. C'est ce peuple qui découvrit les étranges mollusques qui fournissent aujourd'hui tous les Jadiens en perles magiques. Tout le monde a besoin des perles. Les Marcheurs sont trop fiers pour se réinstaller sur l'île, mais le fait est que plus aucun insulaire n'ose les maltraiter de peur qu'ils cessent de fournir les marins en perles.

G. Les Fils du Tonnerre.



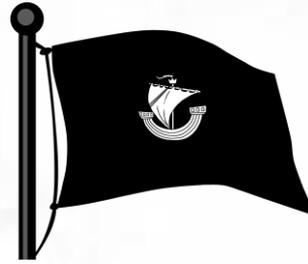
Les Fils du Tonnerre sont d'excellents marins et des soldats impitoyables. Ils se targuent d'avoir dans leurs ancêtres, des pourfendeurs de monstres marins. La chasse aux Krakens avait été érigée en véritable sport jusqu'à l'extinction de l'espèce. C'est aussi l'équipage à avoir tenté en premier la traversée des océans par l'ouest. Malheureusement, leur course s'arrêta aux falaises grises. Ils délogèrent les bêtes monstrueuses qui logeaient dans les cavernes creusées à même l'à pic pour s'installer et devenir un peuple troglodyte. On raconte que l'équipage est à l'origine des plus juteux pillages et que son Capitaine est à la tête d'un fabuleux trésor augmenté des trouvailles faites aux cours des décennies passées à chasser les monstres marins jusque dans leur repaire.

H. Le Flot Bouillonnant.



L'équipage du Flot Bouillonnant et son Capitaine ont une très haute estime d'eux-mêmes. A tel point que les membres de ce clan ont décidé de s'installer sur une presqu'île qui est, selon les marées, très souvent coupée du reste des terres. C'est aussi le peuple des guérisseurs. Ils décidèrent de faire des flots brûlant qui bordent leurs côtes une véritable source de santé. Ils fabriquent à l'aide de ces eaux, des onguents inégalables lorsqu'il s'agit de refermer des plaies ou de guérir les maladies de peau. C'est un équipage fier et indépendant qui vit en quasi autarcie et qui troque ce qui lui manque contre ces fameux onguents.

I. La Nef de Verre.



Curieux nom pour un équipage de barbares sanguinaires. La Nef de verre a une histoire particulière. C'est un peuple étrange que personne ne voit jamais et que certains Jadiens ont même découvert seulement à l'occasion du débarquement sur les côtes du continent. Tout ce qu'on en sait, c'est qu'ils sont installés face à Satrang, l'île interdite, pour pouvoir surveiller l'étrange activité de cet endroit. La peau des Jadiens qui peuplent cet îlot isolé et couvert de végétation est argentée, comme si elle était en verre, ce qui explique peut-être le nom de leur navire. Ils sont impassibles et peu enclins à jouir des plaisirs qui permet d'ordinaire aux Jadiens de se divertir : viols, pillages, combats d'esclaves... Ils se tiennent souvent loin des combats, mais lorsqu'ils entrent dans la bataille, ils combattent jusqu'à la mort.

J. La Lame du Cioban.



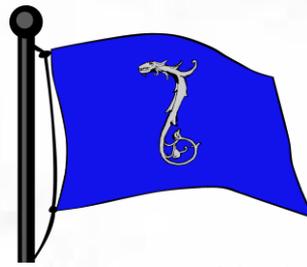
C'est l'équipage des grands armateurs. Leurs navires comme la Lame du Cioban sont réputés insubmersibles. La raréfaction des ressources a ralenti l'activité de ces marins. On raconte qu'à l'endroit où se trouve leur village, il y avait autrefois une magnifique et belle forêt qui a cédé la place depuis aux grandes plaines du nord. La conquête du continent fut pour eux source de soulagement et de satisfaction. Ils purent de nouveau abattre des arbres pour réparer leur navire et pour construire de nouvelles embarcations d'appoint. Ils ne sont pas plus que ça favorable à un retour sur l'île.

K. L'enfant du Crépuscule.

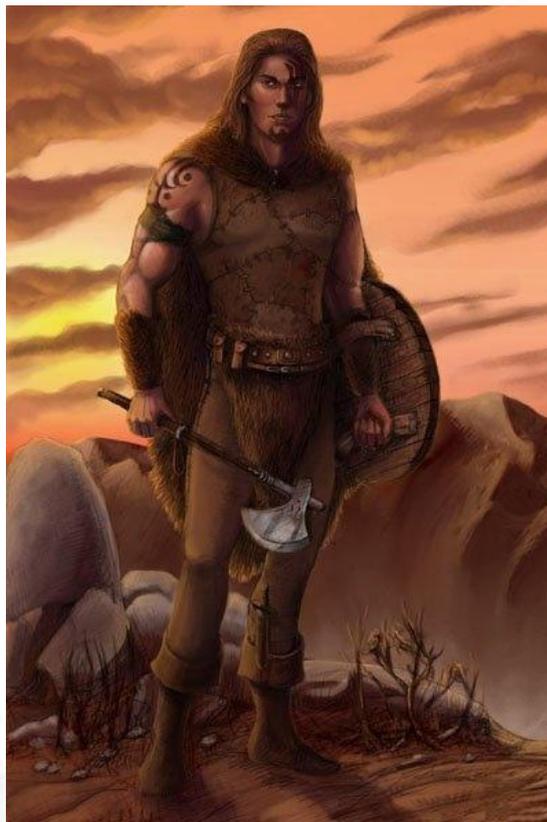


L'enfant du Crépuscule est le navire le plus important de toute la flotte jadienne. Son équipage compte les plus terribles soldats qui puissent exister. Les hommes qui composent ce clan sont de solides gaillards qui manient cimenterres et masses avec dextérité. Ils sont également extrêmement doués avec un arc ou une arbalète. Ce sont des guerriers accomplis qui ne pensent qu'à étendre leur domination à toutes les terres connues. C'est pourquoi ils ont du mal à voir quel intérêt il y a à essayer de retourner sur leur île exiguë. Ils ne font donc pas partie de l'expédition visant à envisager une possible recolonisation de Jade.

L. Le Serpent des Mers.



Le Serpent des Mers est le navire le plus rapide de toute la flotte jadienne, ce qui a fait de son équipage de son Capitaine les messagers les plus efficaces pour faire la liaison entre l'île et le continent avant l'exode massif de toute la population de Jade. Ils faisaient de constants allers-retours pour réapprovisionner les soldats conquérants en perles. Le Capitaine de ce prestigieux navire a décidé de ne pas s'engager dans l'expédition pour faire le lien avec les hommes restés sur le continent.





Chapitre V - Des Mythes et des Légendes

Nul ne sait exactement quand commence l'histoire jadienne, et les plus anciennes légendes font de ce fait office de genèse et de vérité première. La tradition orale combinée à l'organisation clanique de la société a grandement contribué à la perte des informations quant à la présence du peuple jadien sur ces îles. On ne parvient pas bien à démêler le vrai du faux, la réalité du récit mythique. On conserve cependant précieusement ces histoires comme les bases, le fondement de la société jadienne

A. L'Irgandil et le pont de Feylandil.

Les deux termes signifient respectivement « colère de la Déesse » et « pardon de la Déesse » en Jadien. Aux temps où le peuple des mers n'osait pas encore s'aventurer très loin des côtes de l'île et où il n'avait donc aucune idée de ce qui se trouvait au-delà des flots déchaînés, les Jadiens formaient des clans indépendants qui ne cessaient de s'affronter. L'Atling n'existait pas encore et ne pouvait donc pas arbitrer les différends. A cette époque, les terres jadiennes étaient rassemblées en une seule grande île. Les clans étaient semi-nomades, et ils circulaient librement du nord au sud et inversement. A cause de ce caractère aussi tempétueux que le climat de la région, les querelles bénignes finirent pas s'envenimer. De plus en plus, on accusait le clan voisin de venir pêcher trop près, au peuple de cultivateurs du nord de ne pas vouloir troquer leurs céréales et d'affamer les autres clans pour leur prendre leur terre. Le désir d'autonomie et de liberté primait sur tout

et s'imposait même au détriment de la survie de l'ensemble du peuple Jadien. Les insulaires agissaient contre leurs propres intérêts et n'avaient pas conscience que toutes ces mesquineries pouvaient conduire à la disparition du peuple tout entier.

Quand les Jadiens eurent quasiment réduit leur île en un rassemblement de sauvages sanguinaires sur des terres dévastées, le sol se mit à trembler violemment. Les regards se tournèrent vers le Volcan, mais celui-ci n'était pas responsable des secousses qui firent de nombreuses victimes. La légende raconte que la Déesse plaça elle-même les clans qu'elle voulait mettre au sud et ceux qu'elle souhaitait voir au nord. Puis, dans un fracas assourdissant, elle abattit sa lourde hache au milieu de l'île pour que les belligérants coincés par les vagues immenses ne puissent plus traverser pour aller se quereller avec leurs voisins. On baptisa la faille ainsi créée « Irgandil ». Lorsque les esprits se furent suffisamment apaisés, la Déesse permit aux Jadiens de construire le pont de la réconciliation. Elle les aida même à construire ce pont, car quel autre moyen qu'une intervention divine aurait pu permettre une telle construction. Il n'y a plus que quelques vestiges et d'anciennes gravures pour témoigner de la grandeur du « Feylandil ». Mais L'œuvre devait imposer un respect suffisant pour passer aux Jadiens l'envie de se chamailler de nouveau. Cette légende est très présente dans tous les esprits et elle empêche les équipages de ce peuple impétueux de s'entredéchirer.



B. *Satrang l'île interdite.*

Aux temps où les Jadiens commençaient à peine à s'organiser en clans, certains d'entre eux décidèrent de s'installer sur les petits îlots du sud. Il est cependant un îlot qu'aucun clan ne parvint jamais à coloniser. L'île de « Satrang », l'île interdite en langue jadienne, tient à l'écart les plus intrépides marins que Jade ait portés. On raconte que lors des premiers pas des Jadiens en ces terres, les clans chacun leur tour avaient l'habitude de sacrifier des jeunes gens pour apaiser la colère de l'île étrange.

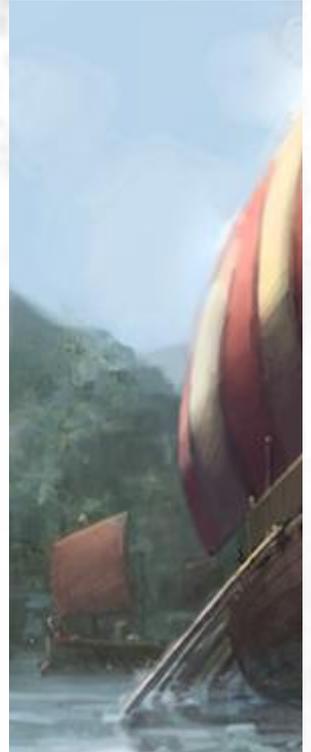
Lorsque cette tradition s'est perdue, les phénomènes anormaux qui advenaient aux alentours de l'île augmentèrent en fréquence et en étrangeté. Des vapeurs verdâtres baignaient souvent la surface des eaux, des cris perçants se faisaient entendre, des marins disparaissaient, parfois des navires entiers. Les équipages disaient que l'entité qui habitait les lieux réclamait son dû, qu'il fallait se remettre à faire des sacrifices pour apaiser le monstre de l'île interdite. Mais les esprits avaient évolué et on rechignait désormais à tuer de prometteurs jeunes gens sur l'autel d'une superstition désuète. On se contenta donc d'éviter les abords de Satrang, et on fit en sorte de se tenir le plus loin possible de ses côtes maudites.

C. *Les Marches Oubliées.*

D'où viennent ces entailles régulières qui blessent la falaise de l'Irgandil à l'endroit où la faille s'ouvre sur les mers de l'ouest de l'île ? Tout le monde s'accorde à dire que le phénomène est trop régulier pour être le fruit du hasard ou le résultat de l'érosion. En haut des Marches, le vertige est assuré. On pourrait penser que les marches ont été créées pour permettre aux marins de descendre vers leur navire, mais elles sont beaucoup trop anciennes. Elles existaient déjà alors que la navigation jadienne n'en était encore qu'à ses balbutiements...

On raconte qu'une entité marine dont le corps était formé d'un buste d'homme et de

tentacules de pieuvre tomba amoureux d'une magnifique jadienne qu'il aperçut un jour en haut de la falaise. La pente abrupte et lisse ne permit pas à la créature marine de rejoindre l'objet de sa convoitise. Du haut de l'à-pic, la jeune femme, qui avait bien remarqué le manège de l'ignoble centaure marin, se mit à le narguer en lui disant qu'elle serait sienne lorsqu'il parviendrait à se hisser en haut de la falaise. L'homme pieuvre se mit aussitôt à creuser des marches dans la paroi verticale grâce à ses immenses tentacules. Cela prit des années. La jeune femme oublia, mais pas le centaure des océans. Il parvint un jour en haut des marches, alla rappeler sa promesse à la jeune Jadienne horrifiée et l'entraîna dans les profondeurs en empruntant le chemin inverse...



D. *Le Destructeur.*

Il est un personnage mythique que tous les Jadiens craignent : le Destructeur (« Raddukan » en Jadien). L'ombre du Raddukan plane sur toutes les consciences. Pour éprouver la bravoure des enfants dès leur plus jeune âge, les mères jadiennes racontent souvent à leur fille ou leur fils qu'un géant venu d'au-delà des océans reviendra pour écraser l'île sous ses pas et faire en sorte que toute vie soit engloutie dans la mer.

Reviendra, car dans les récits qui se transmettent à l'oral, Jade a déjà échappé au cataclysme annoncé depuis longtemps. Le peuple de guetteurs, l'équipage de l'actuel *Enfant du Crépuscule*, vit un jour une ombre inhabituelle obscurcir le soleil couchant. Les marins virent la créature la plus hideuse et la



plus gigantesque surgir des flots. Ne sachant que faire après avoir lancé quelques volées de flèches totalement inefficaces, les Jadiens se mirent à prier la Déesse, sacrifiant tous leurs biens, jetant leurs possessions dans les vagues. Certains sacrifièrent même leurs propres enfants pour attirer l'attention d'Antéa et la prier d'éloigner le Destructeur de leur île.

La Déesse entendit ses enfants chéris et fit sortir des eaux tumultueuses d'immenses colonnes de pierres qui encerclèrent Raddukan et le tinrent prisonnier à bonne distance des côtes. Si le molosse des océans a disparu depuis, les colonnes, elles, sont restées au même endroit, peut-être pour rappeler aux Jadiens leur acte d'humilité face à quelque chose de bien plus grand qu'eux. La plupart des insulaires racontent cette histoire comme un épisode lointain mais au fond, tout le monde craint encore le retour de Raddukan et scrutent l'horizon du sud avec appréhension.

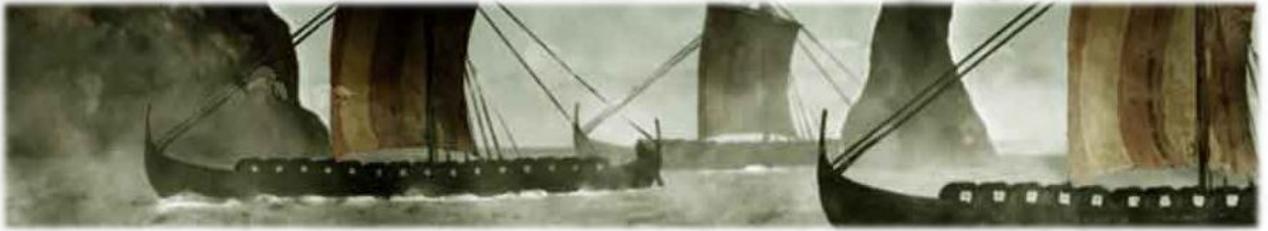
E. Les Mines d'Orichalque de Taylumiar.

Avant que le volcan sous-marin ne se réveille et vienne chauffer les eaux du sud de l'île, il y avait un équipage qui exploitait les lieux d'une façon particulière. Alors que les autres navires pêchaient leur traditionnelle cargaison de poissons et crustacés, les marins du Serpent des mers avaient appris à plonger et à atteindre les profondeurs des océans. Ils s'aidaient pour cela de perles particulièrement rares et onéreuses qui leur permettait de respirer sous l'eau. Ils avaient trouvé au large des côtes de la presqu'île de Mong un endroit où les flots se coloraient parfois de reflets dorés. C'est à cet endroit que se tenaient les mines d'orichalque

de Taylumiar. L'orichalque est un métal précieux rarissime qui sert à fabriquer les meilleurs cimenterres et les armes les plus solides et dangereuses. Celles-ci sont très appréciées des Jadiens.

On raconte que les marins enchaînèrent les plongées et les remontées du métal précieux à une telle vitesse que la mine finit par se tarir. Contrariés de ne pas pouvoir amasser davantage d'orichalque, les marins du Serpent commencèrent à creuser les fonds des mers et à grever la barrière corallienne d'immenses galeries. Toujours plus profondément ils creusaient. Jusqu'au jour où les eaux commencèrent à chauffer puis à bouillonner brusquement. Les marins en plongée ainsi que ceux qui se trouvaient sur le navire périrent dans une immense explosion.

Depuis, un flot ininterrompu de lave incandescente ne cesse de s'échapper des anciennes galeries et à tapisser le fond des océans. L'eau reste constamment à une température telle que toute forme de vie fut éradiquée de cette zone. Les armes en orichalque fabriquées par cet équipage sont devenues de véritables pièces de collection et sont très recherchées par tous les Jadiens car on ne trouve plus de cet étrange alliage sur l'île malgré les nombreuses recherches qui ont été faites au cours des années. Un talentueux forgeron nommé Deren Kendar parvint à allier le précieux orichalque à d'autres métaux. Il forgea ainsi des armes extrêmement solides et tranchantes, très appréciées des Jadiens. La plupart sont des sabres à deux mains, car c'était sa spécialité. On appelle ces rares armes des "kendars".



Chapitre VIII - De la religion du peuple de Jade

Pendant longtemps, d'aussi loin que remonte ce peuple, il a toujours été tourné vers celle qu'ils appelaient « la Déesse ». La Déesse était leur inspiratrice et leur protectrice. C'est l'océan qui incarne le mieux la Déesse et son souffle divin. En son cœur se trouve son royaume. Si les grandes étendues d'eau salée sont une partie de son royaume, celui vers lequel se tourne toute son affection, le pouvoir de la Déesse est absolu et s'étend sur tout ce qui existe y compris le peuple Jadien.

La Déesse n'est pas uniquement dans les choses primaires elle incarne ce qui vit et ce qui meurt. Elle entend, voit et sait tout. A chaque instant, son regard est posé sur chaque homme ou femme et nul ne peut cacher ce qu'il est, ce qu'il fait, ce qu'il pense ou ce qu'il ressent.

La Déesse a laissé aux Jadiens le libre choix d'être ce qu'ils veulent être. Il n'empêche que seuls ceux qui sauront se sublimer, accomplir des exploits, se dépasser prendront place à ses côtés car l'existence n'est que le premier cycle de l'épreuve. Lorsqu'arrive le moment ultime, le corps et l'esprit du Jadien se séparent et commence alors le grand voyage vers Arvarnun. Ceux qui sont indignes disparaissent à tout jamais. Les autres rejoignent l'Arvarnun, le second cycle où une autre vie les attend. On ne sait rien de l'Arvarnun, les Crystals l'évoquent mais ne donnent jamais une idée précise de ce qu'il est et de ce qu'il s'y passe. Seuls les Jadiens qui se sont forgé une volonté de fer peuvent espérer traverser ce cycle pour atteindre enfin l'Esvalir, le royaume de la Déesse. C'est là qu'ils pourront se tenir droit face à elle et demander leur récompense. La Déesse reconnaîtra alors leur courage et leur accordera le don. Le plus grand mystère règne

autour de ce don mais nombreux sont les Jadiens à penser qu'ils peuvent demander ce qui leur est le plus cher. Plus les actes qu'ils auront accomplis pour venir jusque-là seront extraordinaires, plus le don de la Déesse sera généreux. Devant la Déesse, chacun sera jugé, toutes les actions passées, tous les actes, toutes les pensées glorieuses ou mesquines seront pesées ainsi sera évalué la force du don.

C'est au moment où le peuple Jadien semblait bien décidé à se détruire que la Déesse décida d'envoyer sur l'île des êtres capables de la représenter. A l'heure où chacun était libre de tout, se faire reconnaître comme une autorité religieuse ne fut pas une chose simple pour les Crystals et nombreux furent ceux qui payèrent cher ce changement de leur vie. Il fallut de nombreux cycles pour que la situation devienne proche de ce qu'elle est aujourd'hui. Cette époque marqua le début de la construction du temple d'Andil.

Le désir de liberté cher aux Jadiens s'est souvent heurté avec la volonté de suivre un chemin précis voulu par les Crystals. Il fut toutefois rapidement admis que les Crystals n'avaient à proprement parler aucune autorité mais donnaient un avis en vue d'orienter des prises de décisions. En contrepartie, les Jadiens n'avaient aucun droit sur les Crystals.

Le culte de la Déesse est propre à tous les Jadiens. Tous les Jadiens sont de profonds croyants. Il n'en existe aucun qui ne soit pas un fervent adepte de la Déesse. A cela l'arrivée des Crystals n'a rien changé. Les Jadiens ont toutefois pu voir de leurs yeux les manifestations du pouvoir de la Déesse à travers ses Crystals. La magie a pris place dans un univers qui n'en connaissait pas. On ne peut

pas dire que les Jadiens la craignent mais ils la respectent. Aussi leur relation avec les Crystals est forcément particulière.

En plus d'apporter la paix sur Jade, les Crystals ont apporté une officialisation du culte de la Déesse au travers de plusieurs rituels destinés à l'honorer comme il se doit. Au-delà de toute action de dévotion personnelle, les Crystals soulignent l'importance de certains événements à travers des prières. Les plus communes sont pour les unions, les décès mais aussi pour les départs en mer, les bénédictions de navires ou la mise à l'eau d'un nouveau bateau.

Il n'existe que deux niveaux de hiérarchie dans l'organisation des Crystals. Les Crystals et le Tasmari qui est le plus sage et le plus puissant de tous. Il réside au temple d'Andil. Son pouvoir va au-delà de ce qu'il est possible d'imaginer. Son existence n'est pas soumise au temps et son corps reste celui d'un homme mûr. Son regard est sans âge, il reflète les profondeurs de l'océan. Sa volonté et son esprit sont comme des vagues qui parfois viennent glisser sur les récifs mais peuvent frapper les falaises et les faire s'effondrer. Les Crystals disposent de différents pouvoirs en fonction de leurs affinités avec les éléments ou d'autres forces mystiques comme le temps ou le rêve. Certains peuvent percevoir l'avenir, d'autres utilisent le rêve pour communiquer ou soumettre. Il existe des Crystals feu, foudre, terre, eau et d'autres comme les Crystals lame qui sont certainement les plus doués des combattants Jadiens. D'autres encore ont le pouvoir de guérir toutes choses ou de donner la mort. Ceux-là sont parmi les plus puissants. Tous ont la même mission et sont répartis dans les différents équipages ou au service du Tasmari. A noter que la plupart des Crystals possèdent également des perles.

Nul ne sait avec précision l'étendue des pouvoirs du Tasmari hormis ce qui est le plus visible et le plus évident. Dans l'histoire de l'île, il n'y a eu que deux Tasmari. Le second étant toujours en vie.

Il a été l'orchestrateur de la grande prophétie :

*Par de là les mers et les océans,
les forces de la vie et de la mort défilant,
surgira l'épreuve du néant.
Aux hommes de Jade Mesnil-Toria,
la terre entière offrira,
prouvant ainsi au créateur la fragilité,
d'un ordre pâlement imité.*

C'est lui qui donna le signal et révéla au peuple Jadien l'autre nom de la Déesse : Mesnil Toria.

Tous croyaient alors qu'une ère nouvelle allait s'ouvrir où les Jadiens règneraient en maître sur le monde entier. Et le Tasmari ne les détrompa en rien. Il prit place dans le navire de commandement qui devait mener le peuple de Jade vers la gloire. Triste déception à ce jour...

Longtemps, les Jadiens ont pensé que la Déesse était bien plus puissante que les Dieux Andoriens. En tout cas qu'elle les protégerait contre eux. La destruction de l'île par l'Anordel, le dieu de la mort, est un coup dur porté au culte de la Déesse. A cela s'ajoute que la terre promise est loin de correspondre aux attentes des Jadiens. Il y a donc à ce niveau une lourde incompréhension pour ne pas dire un trouble profond. Cela ne remet pas en cause le dévouement des Jadiens pour la Déesse mais ils ne comprennent pas bien comment on a pu en arriver là et surtout pourquoi. L'île de Jade est une grosse partie de l'identité du peuple Jadien et le ravage qu'elle a subi est un crève-cœur pour tout Jadien digne de ce nom. Aussi, chacun voudrait que ce soit comme avant. Que l'île renaisse de ses cendres et que les Jadiens puissent y retourner et y vivre à loisir.

Les Crystals sont bien conscients de cet état de fait et sont particulièrement mal à l'aise face à une situation qui semble leur avoir échappé. Mais la foi envers la Déesse n'a pas vacillé. Au cœur de la tourmente, les Crystals se sont tournés vers Antéa et lui ont adressé une prière. Il semble bien qu'elle ait été entendue car c'est le Tasmari qui a demandé à l'Atling d'envoyer des équipages vers Jade à titre de

reconnaissance. Alors que tous ceux qui avaient été envoyés précédemment n'étaient jamais revenus, ceux-ci étaient placés sous la

protection de la Déesse et tous revinrent porteurs de tristes nouvelles mais également d'une lueur d'espoir.



Précisions

Les Jadiens même si de premier abord en ont le profil ne sont pas des pirates type pirates des Caraïbes.

Ce sont des marins de premier ordre qui se situent à mi-chemin entre le Guerrier viking et le Boucanier classique. Leurs tenues vestimentaires sont adaptées à leur mode de vie. Aussi, ils préfèrent les armures légères aux lourdes armures de métal surtout s'ils sont en mer. Lors de bataille terrestre, les Jadiens ne s'élancent pas torse nu suspendus à des cordes attachées à des arbres avec un sabre entre les dents. Ils n'arborent pas de pavillon noir avec une tête de mort, n'ont pas systématiquement un crochet ou une jambe de bois. Leur boisson favorite n'est pas le rhum. Soyez donc prudent et ne tombez pas dans le cliché même si vous êtes fans de Jack Sparrow. Pour rester dans un cadre Astrien en terme de costume, ce qui est le plus proche est le mercenaire d'Erlak pour autant qu'il n'appartienne pas à une compagnie de fantassins ou de cavaliers lourds. Des armes peu courantes comme la hallebarde laissent place à de piques ou autres tridents. Les Jadiens n'utilisent pas d'arbalètes.

Conclusion et remerciements :

Nous espérons que vous avez pris plaisir à la lecture de ce nouveau livret. Les Jadiens et leur univers devraient désormais avoir pris forme dans votre esprit et nous souhaitons que cela vous aidera à les incarner avec justesse et enthousiasme.

Je remercie pour leur participation, Cécile pour la rédaction de plusieurs chapitres de ce livret ainsi que pour le soutien qu'elle m'a apporté sur le reste de l'ouvrage. Également, Fabrice pour son magnifique travail sur la carte qui vient sublimement compléter le livret ainsi que pour les travaux de mise en page. Cela sans oublier son aide précieuse pour la mise en ligne de ce document. Enfin Florence pour les travaux de relecture et de correction.

Bon voyage à tous dans les îles de Jade.

Chapitre VIII - De la géographie du royaume

