

LES PLAINES D'ASHANN

À LA CROISÉE DES MONDES

Vastes et indomptées, les Plaines d'Ashann portent encore les cicatrices d'un passé tumultueux. Durant près de six siècles, elles vécurent sous le joug de l'Empire astérien. Une domination marquée par l'esclavage, les révolutions avortées et le sang versé pour une liberté toujours hors de portée. Pourtant, jamais les habitants d'Ashann ne cessèrent de lutter. De génération en génération, ils se dressèrent contre l'oppression, portés par l'espoir d'un avenir où nul ne dicterait plus leur destin.

Aujourd'hui, enfin émancipés, ils vivent dans une paix fragile. Une paix bâtie sur la mémoire des chaînes brisées. Les alliances nouées durant la rébellion subsistent encore, faisant d'Ashann une terre d'opportunités. Anciens esclaves en quête de renouveau, marchands avides de prospérité, aventuriers attirés par les promesses du continent... tous y trouvent une place. Mais là où prospèrent les échanges, la criminalité n'est jamais loin. Voleurs, contrebandiers et réseaux clandestins suivent toujours les routes de l'or.

Sur les rivages occidentaux d'Ashann, baignés par les eaux salées de la mer, une autre menace se fait sentir. Les pirates sillonnent les côtes, de l'ouest d'Ashann jusqu'au sud d'El'Dêrath, évitant le détroit lorsque cela est possible. Dans leur sillage, marchandises volées, armes et biens précieux transitent jusqu'aux cavernes maritimes d'El'Dêrath, où ils ont établi leurs repaires.



Ashann se situe à l'ouest du Trivium. Le continent s'étire des montagnes de Kyrdirêm, au sud, jusqu'aux forêts profondes de Da'Asheer, plus au nord. À l'ouest, les plaines cèdent la place à des rivages de sable fin, là où la terre s'achève et où commence l'océan. À l'est, les eaux de la mer du Trivium accueillent la grande baie marchande de Misance, capitale des Plaines d'Ashann.

Misance est une cité portuaire florissante. Un carrefour commercial majeur de l'hélyde. Elle est dirigée par le Suraï, chef suprême des clans félidériens. La ville dort à l'abri de falaises abruptes. Car la topographie d'Ashann est une succession de plateaux où d'innombrables chutes d'eau y dévalent de niveau en niveau avant de rejoindre la mer, offrant à cette région un visage aussi majestueux que redoutable.

Avant l'arrivée des Astériens, ces terres étaient le domaine des clans nomades félidériens. Maîtres de la chasse et de la pêche, ils vivaient en harmonie avec les steppes. Leurs conflits se réglaient par des combats rituels. Chaque clan envoyait son meilleur combattant. Le vainqueur tranchait le

différend, puis tous festoyaient ensemble. La victoire n'était jamais une humiliation. Elle était un honneur partagé. Ainsi, force et respect assuraient la cohésion de leur culture.

Tout bascula lorsque l'Empire astérien déferla sur Ashann. Les clans furent brisés. Leurs chefs déchus. Le peuple réduit en esclavage. Pendant six cents années, les révoltes éclatèrent, nourries par de nouvelles alliances tribales. Mais la supériorité militaire et intellectuelle des Astériens écrasa toute résistance. La domination ne prit fin qu'avec la chute d'Astériâ, lorsque l'Égide Gardienne anéantit le Dieu-Traître, empereur de son temps.

Au cœur du continent s'étendent les Grandes Steppes. Un vaste plateau central, vestige vivant de l'Ashann d'autrefois. Des prairies verdoyantes ponctuées de bosquets, traversées par le Fleuve de la Griffé, qui prend sa source au lac Miroir. C'est une terre de nomades, où les clans se déplacent de colline en colline, surveillant leurs proies et leurs ennemis. À l'est des steppes s'ouvre Misance, joyau du commerce mondial. On la nomme le Carrefour du Monde, le Comptoir des Dieux, la Cité aux Mille Noms. Son port foisonne de richesses. Marchands et aventuriers affluent de tous horizons. Mais dans son ombre, pirates, mercenaires et criminels tentent parfois de s'y dissimuler, fuyant les patrouilles des Légions Écarlates ou la milice privée des grandes compagnies marchandes. À Misance, les hors-la-loi sont tolérés jusqu'à ce qu'ils menacent le commerce.



La Griffé parcourant la steppe

Ashann est une terre généreuse. Il n'est pas rare que les chasseurs vendent leurs fourrures et leurs viandes avant même d'atteindre la capitale. Ici, tout se vend et tout s'achète. Le commerce florissant d'Ashann en fait l'un des piliers économiques d'Hélyngard. L'accès maritime est aisé : les navires accostent près des côtes grâce aux bas-fonds. Une fois à terre, les marchands affluent vers le Sérail, haut lieu du commerce mondial, où les plus précieuses marchandises trouvent acquéreur parfois à des prix douteux.

Mais Ashann souffre d'un manque criant : les routes. Ici, aucun chemin balisé. Pour traverser les steppes, il faut suivre les pistes laissées par les troupeaux sauvages. Et espérer ne pas se perdre. Car malgré un horizon dégagé, il est facile de tourner en rond des heures durant, prisonnier d'un paysage trop vaste, trop semblable. C'est pourquoi beaucoup de voyageurs ne quittent jamais Misance. Ils commercent, puis repartent par la mer, laissant l'intérieur du continent aux plus téméraires.

Certains, pourtant, savent dompter ces terres. Les Félidériens, hommes-félins natifs d'Ashann, offrent leurs services comme guides et pisteurs. Leur agilité et leur instinct leur permettent de lire les signes invisibles laissés par la nature. Ici, montures et guides sont indispensables. Les caravanes sillonnent les plaines, reliant les steppes à la capitale marchande.

La population d'Ashann se divise en deux : les indigènes félidériens, enfants des steppes, et les voyageurs venus d'ailleurs, attirés par la richesse de la baie. Les Félidériens vivent en meutes, dirigées par un Skar, mâle dominant chargé de guider son clan. Le Skar peut prendre jusqu'à trois

épouses : celle de portée, garante de la lignée ; celle de chasse, partenaire de traque ; celle de foyer, gardienne du gîte.

À la mort d'un Skar, son premier fils hérite du titre. Mais aucun chef ne règne seul. Tous sont soumis à l'autorité du Surai, qui siège à Misance. Le Surai est assisté d'un Sakar, ancien Skar ayant renoncé à sa meute pour servir l'ensemble des clans. Le pouvoir, à Ashann, ne se transmet pas seulement par le sang. Il se conquiert.

Lorsqu'un territoire, un titre ou une compagne sont disputés, les Félidériens invoquent le Jay'Sima. Un duel sacré d'arts martiaux. Ce rite est inviolable depuis qu'un général astérien trahit son serment en exécutant Kal-Ban Ankrêt, illustre Skar vaincu. En représailles, l'armée ennemie fut massacrée et le corps du général crucifié et livré aux charognards. Depuis, le Jay'Sima exige deux conditions : l'Assentiment des combattants, et l'Agrément du Surai.

Si aucun Surai ne règne, alors les Jeux de l'Émulation sont proclamés. Durant une semaine, les prétendants s'affrontent dans l'arène de Misance. Toute violence ailleurs est interdite. Le vainqueur devient régent.

Autrefois, le commerce ashannais reposait sur le troc. Sous l'Empire, la monnaie astérienne s'imposa. Durant la guerre, le troc retrouva sa place. Peaux, graisses animales, plantes médicinales, poissons et produits sylvains circulèrent jusqu'aux montagnes de Kyrdirêm. Aujourd'hui, l'Égal est la monnaie de référence à Misance. Mais pierres précieuses, minerais rares et reliques du passé demeurent très prisés. Certains voyageurs jurent même avoir vu, sur les marchés de la Cité aux Mille Noms, d'étranges commerçants venus de mers lointaines. Géants vêtus de peaux, payant en pièces de fer grossièrement frappées, vestiges d'un commerce oublié. Preuves que, dans les Plaines d'Ashann, le monde ne cesse jamais de s'ouvrir.