

ATLAS DES MONDES CONNUS

ASHANN

À l'ouest du bassin intérieur s'étendent les vastes Plaines d'Ashann, une contrée de steppes, de plateaux et de grands horizons dont les Maï'kaans constituent le peuple natif.

L'intérieur demeure peu urbanisé. Les Grandes Steppes sont parcourues par les clans félidériens, les troupeaux sauvages et les caravanes, tandis que les déplacements suivent davantage les cours d'eau, les vallées et les anciennes pistes que de véritables routes.

À l'est, la baie de Misance offre un visage radicalement différent. Seul grand port d'Ashann, la cité est devenue l'un des principaux carrefours marchands du bassin intérieur. Navires, caravanes et voyageurs venus de nombreuses contrées s'y rencontrent, faisant de cette ancienne terre essentiellement nomade l'une des grandes portes commerciales du continent.

Terres & climat

Ashann occupe une vaste partie occidentale du continent. Au nord, les steppes rejoignent progressivement les grandes forêts de Da'Asheer. Au sud s'élèvent les montagnes de Kyrdirêm et les anciennes terres de Lòhrêm. À l'ouest, les plaines atteignent les rivages océaniques, tandis qu'à l'est elles descendent vers le bassin intérieur et les routes conduisant au Trivium.

Malgré leur nom, les Plaines d'Ashann ne forment pas une étendue uniforme. Le territoire est constitué d'une succession de vastes plateaux séparés par des escarpements, des vallées et d'importantes ruptures de terrain. De nombreux cours d'eau franchissent ces différents niveaux en cascades avant de poursuivre leur route vers les terres inférieures.



Au cœur de la contrée s'étendent les Grandes Steppes. Prairies, collines et bosquets s'y succèdent sur des distances considérables. De grands troupeaux sauvages parcourent ces espaces, parmi lesquels les Bôhrs, puissants herbivores dont certains sont apprivoisés comme bêtes de transport.

Dans le sud repose l'Amaraan, vaste lac alimenté notamment par les eaux descendant de Kyrdirêm. La glaciation surnaturelle ayant frappé l'ancien royaume de Lòhrêm en 1-254 a profondément

modifié l'équilibre hydrologique de cette partie du continent : le niveau du lac s'est élevé et le débit du fleuve qui en naît s'est renforcé.

Ce fleuve, aujourd'hui nommé Némédên, traverse une partie des plaines avant de gagner Mazzagath, puis les territoires dépendant d'Adalsweyr et les eaux du détroit. Ses rives, plus riches en végétation que les steppes environnantes, attirent animaux, voyageurs et campements et constituent l'un des principaux repères naturels de la région.

Ashann demeure presque dépourvue de routes entretenues. Les déplacements suivent les pistes des troupeaux, les vallées, les cours d'eau et des itinéraires connus des habitants. Cette absence de voies aménagées, associée à l'immensité des paysages et à la ressemblance de certains reliefs, rend l'intérieur plus difficile à parcourir qu'il n'y paraît.

Cités & lieux remarquables

Misance

Sur la façade orientale d'Ashann s'étend la grande baie de Misance. La cité constitue le principal centre urbain de la région, son seul grand port et l'un des carrefours marchands majeurs des mers héliydiennes.

Misance s'est développée à l'abri des falaises formées par les différents niveaux des plateaux ashannais. Son port accueille navires marchands, équipages étrangers et cargaisons venues aussi bien des Grandes Steppes que des contrées lointaines.



Fourrures, viandes, plantes, minerais, objets anciens et marchandises étrangères transitent quotidiennement par ses entrepôts et ses marchés. Cette activité lui a valu plusieurs surnoms, parmi lesquels le Carrefour du Monde, le Comptoir des Dieux et la Cité aux Mille Visages.

Au cœur de ses échanges se trouve le Sérail, où marchands, courtiers et intermédiaires négocient les cargaisons les plus recherchées. La cité tolère une population particulièrement disparate, comprenant voyageurs, mercenaires et contrebandiers, tant que leurs activités ne menacent pas directement le commerce et l'ordre nécessaire à son fonctionnement.

Le nom de Misance provient de « Missaan », ancien terme maï'kaan signifiant « lit de sable » et désignant autrefois les rivages sablonneux de la baie.

Les Grandes Steppes

Les Grandes Steppes occupent le cœur d'Ashann. Elles ne possèdent ni capitale intérieure ni véritable réseau de villages permanents. Les campements maï'kaans s'y déplacent avec les saisons, les troupeaux et les ressources disponibles.

Le Bôhr compte parmi les animaux les plus caractéristiques de ces étendues. Massif, endurant et capable de transporter de lourdes charges, il est utilisé aussi bien par certains clans que par les caravanes marchandes. Les longues files de Bôhrs avançant dans les hautes herbes sont devenues une image familière des pistes d'Ashann.

L'Amaraan

Le lac Amaraan occupe les terres du sud et donne naissance au Némédên. Ses rives constituent un lieu de passage important pour les animaux migrateurs, les clans et les voyageurs traversant cette partie des plaines.

L'augmentation progressive de son niveau depuis la glaciation de Kyrdirêm a durablement transformé ses berges et les terres situées en aval.

Le Némédên

Issu de l'Amaraan, le Némédên forme l'un des principaux axes naturels d'Ashann. Dans une contrée presque dépourvue de routes, son cours sert à la fois de repère et d'itinéraire. Son importance dépasse les frontières des plaines : en poursuivant sa route vers Mazzagath, Adalsweyr et le détroit, il relie naturellement Ashann aux territoires entourant la Porte Hélydienne.

Son nom actuel dérive de « Namaïdaan », ancienne appellation maï'kaane progressivement transformée dans le parler des Eldorons établis plus au sud.

Population

Les Maï'kaans, également appelés Félidériens, constituent le peuple natif et la population historique des Plaines d'Ashann. Une partie importante d'entre eux demeure nomade et parcourt encore les Grandes Steppes, tandis que d'autres se sont établis à Misance ou dans différentes régions d'Hélyngrad.

Leur connaissance du territoire en fait des guides, pisteurs et éclaireurs particulièrement recherchés. Dans l'intérieur d'Ashann, où les routes sont rares, leur capacité à s'orienter à partir du relief, de la végétation, des traces, des troupeaux et des points d'eau constitue un avantage considérable.

Misance possède une population beaucoup plus diverse. Son activité commerciale y attire marchands, marins, artisans, mercenaires et voyageurs provenant de nombreuses contrées. La capitale forme ainsi une enclave fortement cosmopolite au sein d'un territoire dont l'intérieur demeure essentiellement lié aux clans maï'kaans.

Pouvoir & institutions

Ashann ne possède pas d'État centralisé comparable aux grands royaumes d'Hélyngard. Dans les Grandes Steppes, l'organisation du territoire repose principalement sur les clans maï'kaans et leurs Skars, qui disposent d'une large autonomie dans les affaires de leur communauté.

Le Surai, installé à Misance, constitue la plus haute autorité reconnue d'Ashann. Il représente les intérêts communs des Maï'kaans lorsque ceux-ci dépassent les affaires propres à une seule meute, sans pour autant se substituer à l'autorité traditionnelle des Skars.

Misance possède nécessairement une organisation plus complexe. L'importance de son port, de ses entrepôts et de ses marchés exige une administration permanente. Les grandes compagnies marchandes disposent également de leurs propres milices et participent au maintien de l'ordre autour de leurs établissements et de leurs intérêts.

La capitale repose ainsi sur un équilibre entre l'autorité du Surai, celle des clans et l'influence économique des grandes maisons marchandes.



Économie & échanges

Les ressources d'Ashann proviennent principalement des Grandes Steppes et de leurs espaces sauvages. Viandes, peaux, fourrures, graisses animales, plantes médicinales et autres produits naturels alimentent une part importante des échanges.

Les caravanes assurent leur transport vers Misance. En l'absence de réseau routier entretenu, les Bôhrs constituent des bêtes de somme particulièrement adaptées aux longues traversées, tandis que les guides félidériens jouent un rôle essentiel dans la circulation des convois.

Misance concentre la majeure partie du commerce maritime. L'Égal y est largement employé dans les transactions avec le Trivium et les marchands étrangers, tandis que le troc reste pratiqué dans certaines parties de l'intérieur. Pierres précieuses, perles abyssales, minerais rares et objets anciens peuvent également intervenir directement dans les échanges.

La capitale entretient une importante rivalité commerciale avec Adalsweyr. Les deux cités occupent cependant des fonctions différentes : Misance agit principalement comme un immense marché où les marchandises sont rassemblées, négociées et redistribuées, tandis qu'Adalsweyr contrôle la Porte Hélydienne et les routes reliant le sud au bassin intérieur.

Cette concurrence n'empêche pas leur interdépendance. Misance dépend largement des débouchés, monnaies et navires du bassin intérieur, tandis qu'une partie importante des marchandises traversant Adalsweyr provient directement ou indirectement d'Ashann.

Origine de la contrée

Ashann est la terre ancestrale des Mai'kaans. L'expansion de l'Empire astérien plaça toutefois les plaines sous domination étrangère pendant près de six aranyes, période durant laquelle de nombreux clans furent dispersés, déplacés ou asservis.

La chute de l'Empire à l'issue des Guerres Ranoriques permit aux Mai'kaans de retrouver progressivement leur indépendance. Les frontières d'Ashann avaient cependant profondément changé, faisant des Grandes Steppes le cœur du territoire mai'kaan actuel.

Au cours des siècles suivants, Misance se développa sur la façade orientale jusqu'à devenir le grand marché maritime que l'on connaît aujourd'hui. Plus tard, la glaciation de Kyrdirêm transforma l'Amaraan et le Némédên, modifiant durablement les paysages et certains axes d'échanges du sud. Ces quelques événements suffisent à expliquer la configuration actuelle d'Ashann ; leur chronologie détaillée relève du Lexique chronologique d'Hélyngrad.

Particularités

Ashann présente aujourd'hui un contraste particulièrement marqué entre son intérieur et sa façade orientale.

Les Grandes Steppes demeurent un territoire immense, faiblement aménagé et parcouru principalement par les clans, les troupeaux et les caravanes. Misance est au contraire une cité dense, cosmopolite et profondément tournée vers les échanges avec le reste du monde.

Cette opposition n'empêche pas les deux espaces d'être étroitement liés. Les richesses des plaines alimentent les marchés de Misance, tandis que le port constitue le principal débouché des produits provenant de l'intérieur.

Certaines communautés mai'kaannes demeurent également attachées à l'Ymnisme, dont le rapport au vivant contribue localement à une exploitation mesurée des ressources naturelles. Les croyances, rites et principes de cette foi relèvent toutefois des Chroniques de la Foi.

« La steppe ne connaît ni maître ni chaînes. »