

La bible de Quartz

Le monde

Appelons-le Gaïa. Le monde de Quartz est relativement similaire au notre en terme de climat. L'histoire se déroulant dans les marges désertiques, c'est principalement ce écosystème qui y est décrit. Il y a tout de même quelques importantes différences. Certaines espèces sont inconnues de notre terre, mais faisant partie de l'évolution de ce monde, mais en outre, Gaïa comporte ce que les peuples plus avancés qualifient d'anomalies, des êtres qui ne semblent pas s'inscrire dans les grandes lignées vivantes. Certains sont des variations d'animaux ou plantes connues, avec des tailles ou des apparences particulières, d'autres semblent être des mélanges d'animaux existants, tels les Tadjiriki.

Enfin certains êtres et manifestations relèvent de ce que certains nomment la magie fautive de mieux, mais leur existence est le plus souvent rapprochée de mythes et légendes de peuples superstitieux. Ces croyances se diffusent dans différents folklores et sont plus ou moins reconnues ou objets de moqueries selon les endroits et les dogmes religieux comme scientifiques.

La période couverte par quartz est similaire à la seconde moitié du XIX^{ème}. Certaines nations ont bénéficié de grands progrès techniques et se lancent dans la conquêtes de régions moins avancées sur fond de tension nationalistes importantes.

Enfin, Gaïa comporte deux lunes visible, l'une relativement proche de la notre et une autre à la teinte rougeâtre, plus petite d'apparence, et au cycle plus complexe.

Le pays

Quartz se déroule principalement dans les terres de l'ancien Califat Arawad, qui couvrent une région nommée le Rift. Cette grande dépression est encadrée par deux chaînes de montagnes, le Kwazerei à l'est et le Valzerei à l'ouest, et traversée par un fleuve, le Var Aouk , qui remonte jusqu'à la mer au nord. Ce littoral est nommé la côte d'émeraude de par son humidité -relative – et la végétation. Plus au sud, l'Aouk se sépare en deux bras qui arrosent diverses villes. L'activité géologique du Rift est plus visible dans ces zones, et se traduit par l'existence de fumerolles et sources chaudes, souvent acides ou basiques. Enfin, tandis que les montagnes s'écartent, les terres du Califat se poursuivent vers l'immense mer de Sable qui les sépare du reste du continent. Il existe de rares routes traversant ce désert impitoyable mais l'activité y est mineure et la population quasi inexistante.

Le Califat lui-même n'existe plus. Suite à une guerre perdue contre les Francs venus du nord par la mer et la perte de la capitale et de la côte, il n'existe plus d'autorité reconnue. La population restante revient à des alliances plus anciennes et Arawad n'est plus qu'un pays fragmenté. La guerre poursuit son cours avec moins d'intensité, les Francs étant peu intéressés par le contrôle direct des zones les plus désertiques. Néanmoins une rébellion à composante nationale et religieuse bouillonne et se maintient dans les massifs montagneux. Là ont lieux les pires exactions de la part des deux camps.

La ville la plus importante du Califat est Arder, située sur la côte, à l'embouchure du Var Aouk. Lieux d'importants combats, elle est à présent peu à peu remodelée sur le modèle des villes franches, à la fois en temps que siège du pouvoir colonial et ville de garnison mais aussi pour servir d'exemple aux population des bienfaits de la civilisation nordique.

Hekara est la ville la plus méridionale entièrement contrôlée par les francs. Située sur le Var Aouk, elle n'a pas subi les modifications importantes des localités de la côte et la présence militaire est avant tout située dans un fort annexe. Loin d'avoir connue les importants combats de la première

phase de la guerre, la cohabitation/occupation s'y déroule dans un climat relativement calme.

Meskrine, une ville un peu plus importante se situe en amont d'Hekara. Ville de commerce et carrefour des tribus nomades, elle s'est retrouvée dans la situation d'une ville indépendante et parvient à fonctionner sans l'autorité révolue du calife. La noblesse et la bourgeoisie s'entendent pour maintenir des relations commerciales avec les envahisseurs et le sud du pays, en échange de cette liberté. La population est très partagée sur la direction à prendre à l'avenir, et la rumeur court d'une occupation prochaine.

Les peuples

L'ethnie principale de l'ex Califat sont les Araves. Venus il y a des siècles, ils ont supplanté et se sont fondus dans les populations originelles du Rift. Monothéistes, leur ancien empire s'est fragmentés en différents royaumes dont le califat Arawad. Bien qu'ancienne, leur emprise sur les populations plus nomades n'a jamais été totalement admise et le choc provoqué par l'invasion Franque a rouvert de nombreuses fissures. La langue Arave reste de fait la principale utilisée par les habitants du Rift.

Les Tevters sont l'ancienne population humaine du Califat et constituent avant tout les tribus nomades ou population vivant dans les oasis et villes les plus méridionales. Leurs traditions sont partiellement fondues avec celles des Araves mais leur loyauté n'a jamais été totalement acquise. Ils partagent cependant l'amertume générale suite à l'humiliation subie depuis l'invasion.

Mes Francs viennent du continent nordique de l'autre côté de la mer bordant la côte d'Émeraude. Leur empire s'est forgé au fil de nombreuses guerres et les tensions toujours présentes avec les autres grandes puissances Septentrionales les ont poussés à l'aventure vers ces régions désertiques. Leur technologie est bien plus avancée que celle des nations du désert, et ils éprouvent à la fois mépris et fascination pour ces contrées exotiques et leurs habitants.

Les Tadjiriki sont des non humains, et constituent une collection de tribus nomades vivant aux marges des populations humaines, dans les régions plus sauvages du sud. Considérés comme des anomalies par les scientifiques du nord, ils sont connus depuis des millénaires dans le Rift. Leur traditions partagent des points communs avec Tevters sans doute au fil d'une longue cohabitation. Ils vivent en petites tribus nomade ou semi sédentaires, et sont connus pour souvent se déplacer d'une contrée à l'autre en ce qui concerne ceux vivant au plus près de la mer de sable. De manière générale, ils ne se mêlent aux humains que dans les plus grandes villes, les tribus restant relativement séparées. Leur loyauté envers le Califat était encore plus ténue que celle des Tevters et leur attitude vis à vis des Francs est des plus ambivalentes.

Les Tadjiriki

Les Tadjiriki ont des traits à la fois humains et animaux. Nommés *Vulpes Ferens Sapiens* par les naturalistes du Nord, le nom de Tadjiriki est celui qu'ils se sont donnés. Mammifères à l'apparence humanoïdes, ils ne sont peut-être pas les seuls de leur genre à en croire les légendes venues d'autres contrées. Il n'y a nulle trace de leur existence dans le continent des Francs. S'il existe d'autres créatures hybrides, elles n'ont pas d'interactions avec les humains.

Mis à part leurs pieds à la plante ressemblant à celle des canidés, ils sont bâtis comme les humains, mis à part une longue queue souple terminée par un plumeau semblable à celui des gerboises, cette queue peut souvent atteindre la moitié ou davantage de la hauteur d'un individu. Ils possèdent également de grandes oreilles ressemblant à celles des fennecs bien qu'implantée sur les côtés du

crâne comme celle des primates. Leur corps en dehors du visage est couvert d'une fourrure relativement fine et parfois absente sur le ventre ou la poitrine. Leur tête est couverte de cheveux semblables à ceux des hommes.

Les Tadjiriki sont bien adaptés au rude climat du Rift, ils ne font en général qu'entre 1,30 et 1,50m de hauteur et leur silhouette est svelte, bien que leurs jambes soient proportionnellement plus puissantes, ce qui en fait de bons sprinteurs et sauteurs. Leur endurance est cependant souvent plus faible que celles des humains. Ils transpirent par la peau, mais le plus souvent sur les zones exposées de leurs corps, leurs oreilles leur permettant d'évacuer une grande partie de leur chaleur. Leur température moyenne est de 38,5°. De manière générale, ils supportent bien la chaleur mais s'abritent et s'habillent tout de même en conséquence.

Leurs visages sont similaires aux nôtres hormis les oreilles mobiles qui leur confèrent certaines expressions typiques des canidés. Cette ressemblance a sans doute permis la cohabitation avec les peuplades humaines, les deux espèces pouvant se parler et se comprendre. Les voix Tadjiriki sont en générale plus aiguës que les nôtres, et ils sont sensibles à certains ultrasons.

Les Tadjiriki peuvent s'accoupler aux humains mais ces relations ne sont pas fécondes. La majeure partie de ces occurrences a eu lieu lors d'événements violents et de conflits, souvent par vengeance ou outil de démoralisation. Les quelques relations consensuelles sont méprisées dans le Califat mais l'exotisme les rends plus attractives aux yeux des populations plus lointaines. L'attitude des Tadjiriki eux-mêmes vis à vis de ces relations est relativement peu connue.

La technologie

L'empire Franc est le fruit d'une révolution industrielle similaire à la notre. Les royaumes du désert ont entre un demi et un siècle de retard selon les lieux. L'électrification reste encore à faire, et quelques éléments technologiques sont divergents comparés à l'histoire. L'existence de plantes productrices d'hydrogène a conduit à un développement plus poussé des aérostats, dont certains sont armés et font office de patrouilleurs pour les nations nordiques. Certaines armes à feu utilisent des gaz propulsifs en provenances d'hydrocarbures plutôt que de poudre, mais elles sont minoritaires.

Les fusils et pistolets sont courants y compris dans les tribus, mais la plupart des modèles disponibles sont de seconde main et sans comparaisons avec l'armement moderne des Francs. Le Califat était une puissance agricole et commerciale mais sans base industrielle importante.

Des pans de la science Nordique se penchent sur les anomalies et autres phénomènes non connus. Cependant leur véracité et le sérieux avec lequel ces études sont considérées est très variable. Comment distinguer entre cryptozoologues, spirites, démonistes, astrologues et autres cryptoanthropologues ?

Les peuples nomades apprécient toujours les armes blanches pour des raisons pratiques et culturelles. Les ressources étant rares, un artisanat de récupération et réparation donne une nouvelle vie à toutes sortes d'objets importés d'ailleurs. L'agriculture et la médecine sont toujours malgré tout peu avancées, et la guerre a fragilisé les progrès en la matière. Les Franc ont du subvenir in extremis aux besoins les plus urgents de la zone occupée pour éviter une famine catastrophique, mais la situation reste fragile.

Panthéons et croyances.

Les Francs sont relativement peu croyants, après des siècles de religions. Le culte du dieu Arave est toléré mais ils tiennent en méfiance les leaders religieux. Avec la chute du Califat, les autorités ont été mise sous la coupe de l'envahisseur et ne profitent plus guère d'une grande considération. Des

gourous autoproclamés et autres prophètes se sont posés en noyaux des foyers de résistance, mais certains de par leur fanatisme se sont aliénés le soutiens d'une partie de la population encore libre.

Les Tevters partage le culte du dieu unique avec leurs croyances plus anciennes. Toutes les tribus nomades révèrent les sources et les points d'eau et prennent garde à en apaiser ou aider les esprits protecteurs. Ainsi de nombreuses effigies ou statues gardent des lieux importants. Bien d'autres esprits sont reconnus mais craints ou adorés sans culte bien explicite en dehors des conseils des sages ou marabouts.

Les Tadjiriki partagent une partie de ces croyances mais reconnaissent trois figures importantes en dehors des esprits du vent et de l'eau. Le Soleil Ardâh, la lune d'argent Sêlaneh et la lune rousse Hareh. Ardâh est un dieu porteur de vie mais cruel, reflet de l'influence puissante de l'astre dans ces contrées désertiques.

Sêlaneh est une déesse protectrice associée à l'eau et aux voyageurs. Les calendriers Tadjiriki sont fondés sur son cycle. Hareh est sa déesse jumelle, plus sauvage et guerrière, associés à des périodes de danger et de promesses. Les périodes où les deux lunes sont visibles marquent des dates importantes pour les shamans Tadjiriki.

Histoire

Le passé du Califat lui-même est relativement bien documenté grâce aux archives des dynasties araves, mais les Tevters ont vu leur histoire effacée et laissée dans l'oubli. C'est aussi le cas des Tadjiriki. Des ruines et anciennes traces d'occupation dans les montagnes et les zones méridionales témoignent d'une ou plusieurs civilisations plus anciennes remontant à des époques où le climat lui-même devait être différent. Un courant de pensée insiste sur le fait que les Tadjiriki ont par le passé habités des villes et laissés les marques d'un panthéon et d'un royaume oubliés. Ce point est souvent débattu car il correspond à un passé fantasmé pour certains ou la preuve d'une puissance Tadjiriki perdue au fil du temps.

De fait la plupart des tribus sont plus proches des Tevters tandis que d'autres semblent tournés vers un passé plus mythiques et continuent de perpétuées des traditions et croyances considérées comme désuètes ou simplement pratiquées par habitude chez les autres.

Surnaturel

Les véritables phénomènes surnaturels ne sont pas reconnus dans l'univers de Quartz, et se mêlent aux croyances de populations reculées. Cependant, même les Francs se soucient d'étudier les anomalies tant les témoignages sont troublants.

Chez les Tadjiriki une tradition bien répandue est celle des pierres de Vie ou pierres d'âmes. Gravées du nom spirituel d'un ou d'une Tadjirik lors d'une cérémonie de passage à l'âge adulte, elles sont le reflet de la vie de l'individu et sous la protection des sages de la tribu. La tradition veut que leur apparence reflète les grands moments d'une vie et qu'elles se désagrègent à la mort de leur propriétaire. Ce qui relève de la croyance est pourtant bien réel chez certaines tribus, tels les Askariji...

Il n'y a pas de sorcier pratiquant connus, si on écarte les bonimenteurs. Mais Les populations nomades croient aux maléfices et la présence d'entités dangereuses dans le désert. Il est parfois difficile de séparé le réel de la psychose, et les périls réels de ceux imaginaires.

Les Tadjiriki reconnaissent une figure légendaire, le coureur des dunes. Ces Tadjirik parcourent le désert et apportent leur aide aux tribus contre les dangers qui ne sont pas de ce monde.

Inspirations

Ces sources d'inspiration sont évoquées pour donner une idée de ce qui n'est pas décrit exactement. La période ressemble à du « soft steampunk » avec des variations relativement raisonnables de la période industrielle. Historiquement on se situe vers les années de la guerre Franco prussienne.

Les Francs sont évidemment une interprétation du 3ème empire menant sa guerre de colonisation en Algérie. Cependant la situation au nord – l'Europe – est plus proche d'une guerre mondiale mais moins avancée.

Le rift marie des inspirations algérienne, Andalouse et Egyptienne. Les Tevters et Tajiriki ressemblant davantage aux touaregs et tribus arabes. Le passé de l'endroit fait davantage penser à l'ancienne Egypte et mesopotamie et il n'y a plus de lien culturel fort avec les populations présentes.

Les pierres de vie et nombres de traditions magiques sont plus nordiques, et les coureurs des dunes sont un peu semblable à d'anciens prophètes, cowboys ou sorciers.