

LIBRETERRE

GÉOGRAPHIE

CLIMAT

Le climat de Libreterran est humide et doux, voire chaud en été.

Dans les zones habitées, les magiciens font le nécessaire pour que les journées soient belles et ensoleillées, laissant tomber les pluies la nuit quand le ciel est trop chargé.

Les terres tristes sont beaucoup plus arides.

LES RÉGIONS

Les **monts Ferals** culminent à plus de 9000 mètres d'altitude (Le Blaireau, où l'impétueux prend sa source). Dans les hauteurs, elles sont très peu peuplées, si ce n'est de quelques ermites, de rares bergers et des fées des montagnes. A une altitude comprise entre 1000 et 2000 m, on trouve de grands champs de thé, boisson très prisée dans tout Libreterre et le sud des Folandes.

Les **monts de Krig** sont des montagnes plus douces et plus hospitalières, domaine des nains qui vivent sous la terre tandis qu'à la surface, à l'est des monts, des clans libreterrains, **les tisseurs**, accompagnent leurs grands troupeaux de moutons au gré des recherches de pâturages.

La **plaine d'Enesse** est couverture d'une forêt hospitalière, peuplée de nombreux clans nomades vivant de cueillette, de pêche dans les rivières et dans l'Impétueux, d'un peu de culture et d'élevage (ânes, chèvres, moutons, volailles).

L'**Impétueux**, comme son nom l'indique, est un fleuve au débit fort irrégulier. Au printemps et au début de l'été, la fonte des neiges des monts Ferals l'alimente de façon abondante. Les eaux glacées de montagne se ruent dans la plaine qu'elles inondent souvent. A l'approche de la mer, le cours de l'eau se fait plus paisible et le fleuve s'élargit jusqu'à atteindre presque une lieue en largeur.

Le delta de l'Impétueux, appelé **Ter-Eau**, est la région de Libreterre la plus peuplée. On y trouve de nombreux villages établis sur les innombrables îles du delta ainsi que des communautés de pêcheurs vivant sur de grands radeaux qu'il amarrent souvent à proximité des champs d'algues comestibles. Ce delta est également le grenier à riz de l'île, qui fournit à tout Libreterre les précieuses céréales qui constituent une base importante de l'alimentation de chacun. Un grand nombre de nomades âniers échange le riz contre d'autres biens (tissus, outils, cordes, fruits secs, vins et cidre) pour le répandre dans toutes les régions et l'échanger à nouveau

GUIDE DES FOLANDES - LIBRETERRE

La région de **Donlor** est la terre où poussent les fameux vins de Libreterre, connus dans toutes les Folandes. C'est cette région qui a subi le plus durement l'invasion verougue et elle se repeuple petit à petit. Dans cette région est établie une petite communauté de Taurins. Ces derniers descendent des familles de la compagnie des soldats de Terra Furiosa enrôlés de force par les Verougues lors des derniers combats de la guerre de libération et passée durant l'ultime bataille aux côtés des libreterrains. En reconnaissance, Saldel, un très puissant mage libreterrain, conjura -en y laissant sa vie- le plus grand sort de téléportation de l'histoire folandaise de la magie en transportant sur plus de 400 lieues un millier de taurins membres des familles des soldats. Ces gens et les générations qui les suivent en totale harmonie avec les vigneronns et chaque famille s'honore de faire d'un de leurs fils, en mémoire de Saldel, un edrulain.

Les **terres d'Agathe** sont, au bord de la mer, ceintes de villages sédentaires de pêcheurs. La forêt qui recouvre cette région, au contraire de celle d'Enesse, est épaisse, touffue et peu propice à l'établissement des hommes. On la dit peuplée de fées malicieuses et de lutins farceurs. Seuls de grands guerriers, de hauts mages, les fous et les enfants s'y aventurent sans risque.

Au nord des monts de Krig, à 30 lieues de la côte, est sise **la Tour**, seule et unique ville de Libreterre, bâtie dans une petite vallée fertile à plus de 2000 m d'altitude et très haut lieu de magie . Siège de l'assemblée des maîtres et du grand conseil de l'ordre edrulain, elle est toute proche du **mont des Dragons** où vit une importante communauté de grands reptiles ailés, alliés précieux des Libreterrains depuis la guerre de Libération.

A l'ouest des Monts de Krig, les **Terres Tristes** sont des landes sèches et peu fertiles, totalement vides de gens à l'exception d'une petite communauté de verougues libres établis autour du Cap Rahaji, le point le plus à l'ouest de Libreterre.

LES PEUPLES

LES LIBRETEERRANS

Histoire du peuple

Les Libreterrains sont arrivés sur Libreterre il y a un peu plus de 600 ans, venant du grand nord. Poussés par la faim, le froid et les guerres incessantes avec les barbares de Xejogue, les Libreterrains (qui s'appelaient alors les Nordans) ont bâti de grands bateaux à trois coques avant de faire cap au sud. Ils ont fait escale sur Ilheureuse (aujourd'hui Sombrevive) où les elfes les ont laissé se regrouper et se reposer durant quelques saisons. Ils ont ensuite débarqué dans la baie des Amants avant de s'éparpiller à l'est des monts de Krig dans cette île où seules vivaient quelques fées paisibles.

Ils baptisèrent leur nouveau pays Logran (« Terre paisible » en Nordan). Après la guerre de libération, ils la rebaptisèrent Libreterre, voulant ainsi marquer la rupture dans l'histoire que marquait le départ du dernier Verougue.

GUIDE DES FOLANDES - LIBRETERRE

Morphologie

Les Libreterrans sont généralement très grands et blonds avec toutes les nuances de couleur, du presque blanc au blond cendré. Leurs yeux sont souvent bleus, parfois verts, gris ou noisette. Les hommes portent les cheveux longs et la barbe. Tous sont généralement minces et musclés, du fait d'une alimentation peu riche en graisses, d'une vie fort active, d'une constitution souvent robuste et des soins experts des guérisseurs (cf paragraphe sur la magie). Certains voyageurs disent qu'ils constituent objectivement le plus beau peuple des Folandes, affirmation bien sur (et injustement) contredite par les peuples des autres îles.

Sociologie

Structure sociale

La base de la société libreterrane est **le clan**, groupe informel de 5 à 50 adultes et des enfants qui leur sont liés. Les membres se choisissent les uns et les autres par affinités de caractères et de goûts. Les clans se font et se défont donc au gré des rencontres, se regroupent et se divisent en fonction des ressources disponibles aux alentours.

Les solitaires que cette vie communautaire rebute sont nombreux et relativement bien tolérés.

Parfois, les membres du clan se choisissent un guide (souvent un edrulain ou un ancien membre de l'ordre), responsable d'une action précise : les conduire d'un lieu à un autre si le voyage est hasardeux ou difficile, les aider à bâtir un village ou un ouvrage d'art (pont, puits, barrage, déboisement d'une clairière), les aider à se protéger d'un danger.

La société libreterrane est totalement égalitaire. L'absence quasi-totale de propriété et de monnaie est acceptée par tous et seuls quelques héros edrulains sont considérés par les Libreterrans comme ayant une place importante dans la société, sans que ce statut ne leur accorde aucun privilège particulier, si ce n'est l'amitié et le respect et, pour ceux que cela attire, les plus beaux partenaires pour les moments intimes.

Structure familiale

Les couples se font et se défont selon les rencontres et les goûts de chacun. Il arrive parfois qu'un couple de Libreterrans dure pour la vie et ceux-là sont regardés par les autres avec un grand respect empreint parfois d'une douce ironie.

Les enfants vivent avec leur mère jusqu'à l'âge de cinq ou six ans, âge auquel le clan leur offre une tente où, dans les villages sédentaires, une petite maison (d'environ huit à dix mètres carrés) dans laquelle ils dormiront désormais. Il n'est pas rare qu'ils s'éloignent ou se séparent de leurs parents pour se rapprocher d'un adulte qui peut appartenir à un autre clan dont ils se sentent proches.

Il est important de noter que l'éducation de l'enfant est faite par l'ensemble du clan et qu'on laisse ce dernier apprendre au rythme qui est le sien. Une part importante du temps

GUIDE DES FOLANDES - LIBRETERRE

est laissée au jeu et à l'ennui. L'enfant n'est jamais mis à part des adultes et à sa voix au chapitre des décisions importantes du clan dès qu'il est en âge de s'exprimer correctement.

Tout enfant Libreterran apprend à lire, à écrire et compter. Souvent, on lui enseigne la maîtrise d'un instrument de musique, la flûte, le tambourin et le Ranza, une petite guitare à sept cordes au son très doux.

Les enfants les plus agressifs sont confiés aux edrulains, parfois très tôt, qui en feront des guerriers, non sans leur apprendre à maîtriser la violence qui la leur. Les rares qui n'y parviennent pas et qui n'acceptent pas l'intervention d'un maître des esprits sont exilés sur Forlame ou Larrone. Ils ne pourront revenir sur Libreterre qu'après avoir exprimé un repentir dont la sincérité sera attestée par un mage. Il leur est alors rappelé qu'ils n'auront pas de seconde chance.

Les portes de la vie – *les rites de la naissance et de la mort*

Les femmes libreterranes ont une parfaite connaissance de leur cycle d'ovulation et maîtrisent totalement leur fécondité. Laissant passer plusieurs années entre chaque naissance, ils n'ont que rarement plus que trois enfants. La société n'exerce aucune pression sur les femmes et l'état de mère n'est pas considéré comme un aboutissement. Il est fréquent que la première grossesse se fasse à plus de vingt ans.

« La naissance est affaire de femmes », disent les Libreterrans. A l'approche de la naissance, les libreterranes enceintes se rapprochent d'un village où un guérisseur qualifié pourra les aider en cas de besoin. L'accouchement est conduit par les femmes les plus âgées et les plus sages. Le père, si la mère le demande, est le seul homme admis, à l'exception éventuelle du guérisseur.

Les libreterranes ne considèrent pas l'accouchement comme une étape difficile et ne le redoutent pas. Très peu d'entre elles meurent en couches.

Le lendemain de la naissance, l'enfant est présenté par son père (ou tout autre adulte de sexe mâle que la mère désignera) à Lokar. L'homme le montre au soleil (ou en direction de celui-ci si le ciel est voilé) et prononce son nom à haute et forte voix. Il est fréquent qu'un événement à cet instant (l'apparition d'un animal, un fait météorologique) soit interprété de façon plus ou moins favorable.

La jeune mère et son enfant sont entourés de toutes les attentions les plus aimables qui soit.

Le jour de la fête du soleil, à l'équinoxe d'été, tous les enfants nés dans l'année qui précède sont fêtés.

Les Libreterrans abandonnent leurs morts totalement nus à la nature, souvent dans la forêt, recouverts d'une mince couche de feuilles mortes. L'endroit est signalé par de petits

GUIDE DES FOLANDES - LIBRETERRE

morceaux de tissus accrochés aux arbres alentour et nul n'a le droit de s'en approcher pendant l'année qui suit la mort.

Les rares biens du défunt sont partagés entre les membres de son clan, selon les éventuels besoins de chacun. Les maisons des morts sont déconstruites et réutilisées le plus rapidement possible.

Le mariage

La notion de mariage n'existe pas chez les Libreterrans.

Le rite majeur pour l'adolescent(e) libreterran(ne) est celui de son premier acte amoureux. Ce dernier a lieu entre 14 et 18 ans à l'occasion des fêtes du soleil. Le jeune choisit une personne plus âgée (qui doit bien sur être consentante) ayant l'expérience des rapports amoureux. Après avoir été fêtés par le clan, ils s'isolent tous deux pendant une semaine pendant laquelle le/la jeune vierge est initié(e) avec tendresse et délicatesse par son partenaire à la sexualité.

Il est à noter que le viol d'un adolescent vierge est, aux yeux des Libreterrans, le plus grave crime qui soit...

Us et coutumes – *hospitalité, relations sociales, salutations, etc.*

Qu'ils soient nomades ou sédentaires, les Libreterrans ont une vie communautaire très importante. Tous les repas, sauf le premier thé du matin, sont préparés et pris en commun. A l'exception de quelques objets ayant une valeur sentimentale (et qui devront tenir dans un sac que chacun peut porter sans gêne ou un petit coffre), le libreterran ne possède rien. Il n'est ainsi pas rare pour un libreterran d'échanger les vêtements qu'il porte avec ceux d'un autre. Les outils et ustensiles utiles à la vie courantes sont partagés par tous.

Dans les villages sédentaires, le lieu le plus important est « la grande maison » Il s'agit d'une bâtisse – ou d'une grande tente - ouverte sur au moins un ou deux côtés dès que les conditions météorologiques le permettent, dans laquelle la plupart des activités de la vie quotidienne -préparation des repas, fabrication et entretien des outils et ustensiles- a lieu en commun.

L'hospitalité est bien sur de règle. La personne accueillie devra néanmoins s'assurer que sa présence ne pose pas de souci du point de vue des ressources de ses hôtes et se retirer dès que possible si cela est le cas.

Les Libreterrans passent un temps considérable à parler et à exprimer leurs émotions. Ils apprécient les contacts physiques et le manifestent à tout moment par des étreintes, des baisers et des poignées de mains.

La pudeur physique est totalement inexistante. Seule la sexualité relève de l'intime.

GUIDE DES FOLANDES - LIBRETERRE

La pratique des maisons (ou huttes chez les nomades) de sudation est répartie dans toute l'île et l'hygiène corporelle à une grande place chez eux. Les vêtements sont nettoyés par magie au moins une fois par jour et la saleté sans justification (ex : absence de magicien ou long voyage hivernal) est très déconsidérée.

Cuisine

Le régime libreterran varie selon les régions et l'importance ou non des terres cultivées. La très grande majorité de la population refuse de manger de la viande mais le poisson, de mer ou d'eau douce, est apprécié.

Les Libreterrans savent admirablement tirer partie d'une nature exceptionnellement riche. Ils connaissent parfaitement les plantes comestibles, la façon de les accommoder et de les cuire si besoin et les repas libreterrans sont variés, simples et savoureux. L'hiver, la nourriture se compose de riz, de pommes de terres et autres tubercules ou légumes cultivés ou récoltés dans la nature, de fruits secs.

Bien que le vin de Libreterre soit d'une exceptionnelle qualité, il n'est consommé que quelque fois par an, y compris en Donlor. Les Libreterrans sont par contre grands amateurs de bière légère et les bons brasseurs sont fort sollicités.

Calendrier et fêtes

Le calendrier libreterran se compose de 11 mois de 33 jours et d'une période de trois jours autour de l'équinoxe d'été, période donnant lieu à la grande fête du soleil durant les quels les clans se regroupent pour le plaisir d'être ensemble, troquer ce qu'ils ne peuvent produire, échanger des nouvelles, présenter les nouveaux venus et l'initiation des adolescents aux arts amoureux.

Pratiques sexuelles – *relations entre les hommes et les femmes, place de ces dernières*

Les Libreterrans voient la sexualité comme l'expression normale de l'attirance d'une personne pour une autre et le désir comme un élément fondamental de la vie. Mais la sexualité est à leurs yeux indissociable de l'affection. Le bonheur et la satisfaction du partenaire sont essentiels et c'est pourquoi ils ont une réputation d'être des amants et des maitresses exceptionnels.

L'homosexualité est parfaitement tolérée sans être encouragée ni valorisée.

L'égalité entre hommes et femmes est totale et absolue.

Migrations

Libreterre est, depuis qu'elle s'est libérée du joug verougue, une terre d'accueil pour tous les opprimés. Néanmoins, les edrulains sont très vigilants et s'assurent que les gens qu'ils acceptent sur l'île s'adapteront à la société libreterranne sans essayer de la changer (Ceux qu'ils ne croient pas capables de le faire ne sont pas pour autant abandonnés à leur sort, mais amenés sur Forlame, Entreville, voire Larronne où d'autres îles où ils pourront échapper au destin funeste qui serait le leur). Ils s'efforcent également d'éviter tout

GUIDE DES FOLANDES - LIBRETERRE

phénomène communautariste, en interdisant formellement à des gens de même origine de se regrouper dans un seul et même clan et en leur demandant d'apprendre le libreterran et de tourner leurs prières vers Lokar.

Les exceptions notables à cette règle sont celles des Taurins de Donlor et de l'importante communauté kitling vivant à La Tour mais ces deux peuples sont en excellents termes avec leurs voisins humains.

Cette politique d'accueil est aussi un moyen pour les edrulains d'augmenter la qualité et la quantité de leur recrues (voir forces militaires)

Religion, croyances et superstitions

Les Libreterrans sont extrêmement croyants envers Lokar, lequel les récompense de leur dévotion en les entourant d'une nature généreuse, voire prodigue et en leur donnant accès à de très grands pouvoirs magiques (C'est du moins l'opinion de la plus grande partie de la population)

Lokar, au contraire de l'Unique, ne promet pas une vie éternelle et heureuse après la mort sous condition de l'observance de certains préceptes mais il exige de ses fidèles le respect absolu de la liberté d'autrui et la recherche du bonheur au quotidien.

La mort est vue comme une période de paix, aspirer à la recevoir n'est pas une bonne chose mais vouloir y échapper ne l'est pas non plus. Ceux qui se sacrifient pour autrui savent qu'ils connaîtront une nouvelle vie paisible après celle-là, ce qui justifie le fait qu'ils ne redoutent pas cette fin.

Dans une terre où la magie est aussi présente et puissante, les légendes vont bon train sans qu'il soit possible de différencier ce qui relève de l'imaginaire et de la réalité...

Les forces militaires

Les forces militaires de Libreterre sont constituées par les edrulains. Ces derniers, créés par le héros Brador durant la guerre de libération, restent néanmoins peu nombreux pour défendre Libreterre et aider les peuples des terres opprimées par les Verougues dans leurs luttes. En effet, ils ne sont guère plus de trois mille, dont un bon tiers de magiciens et de guérisseurs souvent peu tournés vers le combat.

Peu de Libreterrans peuvent en effet devenir edrulains. Dans une société où la non-violence et l'absence d'ambition sont des principes de vie presque absolus, trouver des guerriers efficaces n'est pas chose facile.

C'est pourquoi que, de plus en plus, les edrulains viennent d'autres îles. Ils sont souvent recrutés parmi les victimes des verougues. A tel point que l'assemblée des maîtres edrulains sera, dans les années à venir, composée majoritairement de non Libreterrans, ce qui n'est pas sans inquiéter certains membres du grand conseil.

GUIDE DES FOLANDES - LIBRETERRE

Pour les missions sur les autres îles, les edrulains font de plus en plus appel à des alliés : des gens de bien qui n'épousent pas forcément la religion Lokarienne mais qui se révèlent des alliés précieux. Nécessité fait loi, n'est-ce pas ?

Les sciences & les artisanats

A l'exception de l'agronomie, du brassage de la bière, du tissage des tissus et de fabrication des bateaux (les fameux trimarans), les technologies libreterrannes sont peu développées. La société n'a que très peu évolué sur ce plan depuis l'arrivée sur Libreterre des Nordans qui préfèrent recourir à la magie autant que possible.

Il est important de noter que le fer est très rare sur Libreterre et qu'on lui substitue autant que faire ce peu d'autres matériaux (os, bois, pierre...)

Les arts

A part la broderie dans laquelle ils excellent et la poésie, les Libreterrans sont guère portés sur les arts.

MAGIE

La magie est extrêmement présente sur Libreterre. Un libreterran sur dix possède le don à un niveau suffisant pour maîtriser la magie domestique, les sorts de soin basiques, des sorts de façonnage ou ceux d'appivoisement des animaux sauvages. Un sur cent peut devenir un excellent magicien mais préférera devenir souvent un guérisseur. Le don est activement recherché chez les jeunes enfants chez qui il se révèle à la puberté.

La magie a considérablement évolué durant la guerre de libération. Une des premières tâches des edrulains a été de rechercher et de convertir une magie utilitariste, tournée vers l'amélioration de la vie quotidienne (sorts de soin des êtres vivants ou de façonnage des matières) vers une magie utile en combat, ce qu'ils ont réussi sans pervertir son esprit.

Confronté à un problème, la première réaction d'un libreterran est de se tourner vers le magicien du clan. Ce dernier ne saurait lui refuser son aide et nombreux sont les exemples de mages prétentieux ayant perdu toute ou partie de leur pouvoir pour avoir refusé d'aider autrui.

A noter que les magiciens libreterrans, qu'ils soient dames ou messieurs, sont dans leur immense majorité stériles.

GUIDE DES FOLANDES - LIBRETERRE

POLITIQUE

Politique intérieure

L'immense majorité des Libreterrans ne s'intéresse que très peu au pouvoir.

Le seul ordre constitué dans Libreterre est l'ordre des Edrulains, que les gens appellent « l'ordre », tout simplement. Cet ordre est dirigé par le grand conseil, une assemblée de sept edrulains reconnus par tous pour leur sagesse et leur attachement profond à Libreterre et aux principes qui guident son organisation.

Le grand conseil est désigné par l'assemblée des maitre edrulains qui réunit à peu près 80 maîtres edrulains, les plus illustres guerriers, les plus grands magiciens, les érudits les plus sages. A noter qu'il est tout à fait possible pour un non-libreterran d'être maitre edrulain et donc de siéger à l'assemblée (même si, à ce jour, le grand conseil ne compte que des Libreterrans).

Le but majeur des dirigeants libreterrans est la protection de Libreterre et de son mode de vie. Les positions divergent au sein du grand conseil. Pour certains, les Verougues ont subi de telles défaites face aux Libreterrans qu'ils ne s'y froteront plus. Aider les autres îles est certes nécessaire et dicté par Lokar mais cela ne doit être fait que dans le but ultime d'affaiblir les Verougues. Pour d'autres, il est indispensable d'aider les autres peuples à ne pas subir un génocide comparable à celui qu'a vécu le peuple libreterran durant la guerre, où sa population a été réduite de moitié au cours d'épouvantables massacres qui hantent la mémoire collective et la hanteront pour des siècles...

Relations avec les autres îles

Les Libreterrans sont considérés, selon les cas, comme des fous inoffensifs, des libertins débauchés doublés de paresseux indécrottables, de dangereux anarchistes, d'exécrables sorciers ou, plus rarement, de modèles.

Le fait qu'ils aient été les seuls à vaincre de façon éclatante (même s'il leur a fallu trente ans pour cela) les Verougues et à continuer à les tenir à l'écart de leur île tempère ce jugement et leur vaut le respect de ceux qui connaissent leurs exploits.

Les edrulains qui viennent en aide des peuples opprimés (sur Verlande, Litrun, Terra Furiosa, Forlame et dans les Milîles) le font en général fort discrètement et ne révèlent leur condition que rarement, entretenant en cela la légende qui les entoure.

Néanmoins, les Libreterrans s'entendent particulièrement bien avec les Rahajidans, aussi sensuels et pacifiques qu'eux, avec les Minarokans et leur société très égalitariste, avec les Taurins de Terra Furiosa et les Kitlings de Litrun qu'ils ont accueilli en grand nombre sur Libreterre et qu'ils aident face à la folie verougue, avec les Hauterrans pacifiques et spirituels et avec les Larrons dont ils apprécient l'hédonisme

GUIDE DES FOLANDES - LIBRETERRE

Les relations sont par contre moins bonnes avec Borène, malgré l'ennemi commun. Les Borênans sont en effet trop différents de maints points de vue (société très hiérarchisée et violente, condition de la femme, haine de toute forme de magie) pour que Borênans et Libreterrans puissent s'entendre. Ce qui n'empêche pas de nombreux Borênans, en rupture avec leur société, de venir sur Libreterre, de devenir alliés voire edrulains (Le plus célèbre d'entre eux étant un certain Fronin de Lyr).