



Histoire Fyros



à travers les tribus du désert
et d'ailleurs



Azazor (rédacteur et illustrateur)
Refyia (illustratrice)

Introduction

Le peuple fyros, ce n'est pas seulement un Empire et ses cités. C'est aussi une multitude de tribus éparpillées sur l'écorce, certaines encore très attachées à l'empire, quand d'autres lui déclarent ouvertement la guerre. Cet ouvrage aborde ces tribus, portant ainsi un nouveau regard sur l'histoire fyros. Les informations ont été obtenues en m'entretenant avec certains membres des tribus, mais aussi en consultant les archives à l'académie impériale. Notez toutefois que certaines informations sont à prendre au conditionnel, les tribus n'étant pas toute ouvertes au dialogue avec un patriote, d'autant plus quand celui-ci possède le statut d'akenak.

Les tribus sont ici classées en trois catégories. Il y a les tribus officiellement amies, c'est-à-dire celles qui soutiennent l'empire et qui ont donc sa confiance. Elles peuvent être basées dans le désert ardent ou en dehors. Viennent ensuite les tribus plutôt neutres avec l'empire. Elles ont toutes une histoire commune avec l'empire mais certaines sont un peu en froid avec lui, quand d'autre préfèrent vivre leur vie de leur côté. Enfin, il existe des tribus ennemies à l'empire. Ces tribus sont composées d'homins en guerre ouverte avec l'empire. Ne sont incluses dans cette liste que les tribus ayant toutefois un lien avec l'histoire fyros. Aucunes tribus matis n'en fait donc partie.

Toutes ces tribus sont ensuite classées suivant leur implantation sur Atyr, à savoir le désert ardent, c'est-à-dire celui sous l'autorité de l'empire fyros, le désert « matis », c'est-à-dire officiellement sous l'autorité des matis, et enfin les primes racines.

akep

à Refyia pour tes magnifiques lucios, dont le cadrage et la finesse du grain n'ont d'égaux que ta beauté brûlante et impériale,

aux personnels de la bibliothèque impériale pour m'avoir permis d'accéder à leur trésor de connaissances,

aux différents membres des tribus m'ayant accordés un entretien

et enfin à mon père, parti trop tôt à cause de ce maudit kiosta...

Azazor



Les tribus amies

Dans le désert ardent...

Les Taxeurs



La tribu des Taxeurs s'est formée en 2505 en réaction à la persécution des Fyros orchestrée par les Matis, lesquels avaient décidé en 2504 d'imposer une surtaxe sur les biens fyros transitant par les sommets verdoyants entre le désert et le pays tryker.

Les Taxeurs avaient également pour but de lutter contre la contrebande afin de garantir l'arrivée de produits Fyros de qualité indispensables à la vie quotidienne. Les Taxeurs pensent que les meilleurs produits Fyros devraient être réservés aux Fyros et ne pas être vendu à des étrangers. Ils sont ainsi pour la mise en place d'une taxe sur les produits fyros vendus à des étrangers. Ils surveillent les activités commerciales dans la région des dunes impériales. Les

autorités de Pyr ont une attitude plus ouverte envers les marchands étrangers et jugent l'attitude des Taxeurs plutôt excessive. Les Taxeurs suivent les kamis qu'ils considèrent comme les gardiens des richesses naturelles de l'écorce qui permettent aux artisans fyros d'exercer leur art.

L'ambassadeur kami des Taxeurs



Au centre, l'actuel chef de tribu Lyan Daps



Les Dresseurs d'eau



La tribu vit au bord de l'oasis d'Oflovak. Elle est composée de tanneurs de grand talent. Ces artisans Fyros sont incomparables, fournissant à la cité de Pyr des produits de haute qualité. Le besoin en eau, indispensable pour leur métier, les a amenés à l'oasis d'Oflovak. Conscient de la chance de pouvoir travailler dans cet environnement rafraîchissant, les Dresseurs d'eau travaillent sans relâche pour maintenir leurs privilèges.

Comme ils ont très peu de temps libre, ils n'apprécient pas d'enseigner leurs techniques. Cependant, ils transmettront leurs connaissances si l'apprenti est doué ou s'il est prêt à faire le sale boulot. Ils connaissent par ailleurs une technique de brassage de la bière qu'ils gardent secrète.

Les Dresseurs d'eau considèrent les Fyros comme leurs meilleurs clients. Les Matis et quelques Zoraïs font aussi partie des clients. La présence de Matis dans la tribu s'explique d'ailleurs par le fait que certains matis, étonnés par le savoir faire des Dresseurs d'eau, ont décidé de rester au sein de la tribu pour y développer leurs compétences en tannage. Les Trykers, quant à eux, sont souvent vus

comme des voleurs et sont donc mal vu dans leur camp. La tribu suit les kamis qu'elle considère comme des gardiens des sources d'eau. L'actuel chef de tribu est le maître tanneur Boeseus Xalon. C'est un initié. Il est chargé de faire passer un rite autour d'Oflovak Ryron, le célèbre explorateur fyros.

L'ambassadeur kami des Dresseurs d'eau



Boeseus Xalon



Les Chasseurs de Frahars



La région des tours de Frahar est traversée par de hauts plateaux et des passages escarpés. Ces gorges sont habitées par des frahars qui représentent une menace constante pour les homins de passage. La route menant au village de Dyron traverse ces gorges. La tribu qui avait le devoir de veiller sur la route de l'eau dans les terres anciennes est maintenant chargée par l'empire d'assurer la sécurité de la région. Les chasseurs de Frahars disposent pour cela de nombreuses tour de gardes dans la région des Tours de Frahars. Ces Fyros traquent les frahars agressifs qui menacent les voyageurs. Les frahars, qui sont plus violents qu'ils ne l'étaient dans les anciennes terres, probablement du fait de la réduction de leur espace de vie, n'ont pas peur du feu. Les Chasseurs de Frahars ont donc un certain respect pour eux et ne les tuent que si besoin est. Ils suivent les kamis qui les aident tant qu'ils respectent la nature et ne tuent pas sans raison.

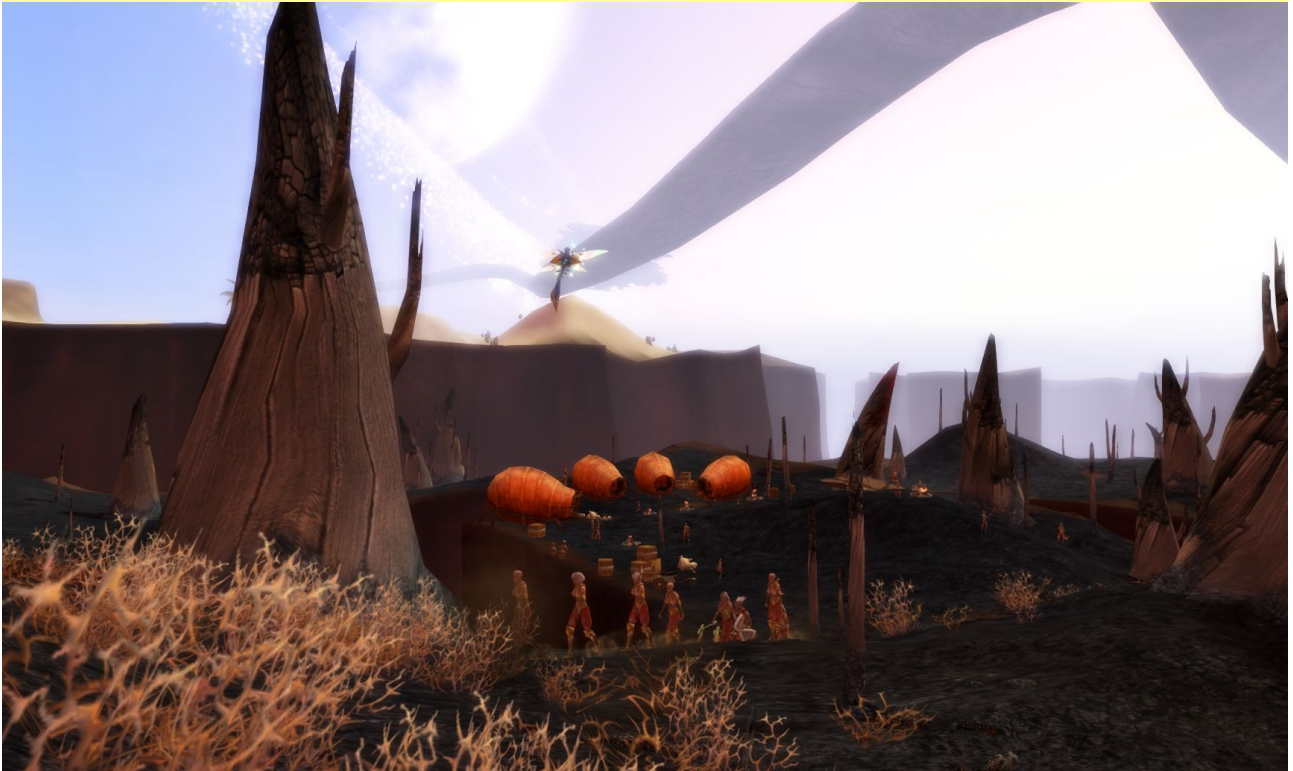
L'ambassadeur kami des Chasseurs de Frahars



L'actuel chef de tribu Tirius Pelorus



Les Veilleurs



Tribu fondée en 2484, les Veilleurs sont les gardiens de la source principale du feu naturel que constituent les bothayas dans la forêt enflammée. Cette ancienne forêt fut consommée par un grand feu avant l'arrivée des fyros dans le désert ardent. La tribu surveille les bothayas, une plante pyrophile exploitant la chaleur montante du sol pour brûler les plantes alentours et ainsi étendre son territoire, afin qu'aucun feu naturel ne devienne hors de contrôle et s'échappent de la forêt. Les braises ardentes issues de la forêt permettent, grâce au savoir faire fyros, d'entretenir le feu magique, notamment utilisé aux portes de cerakos à l'entrée de Pyr. Compte tenu de l'importance de leur rôle, un certain prestige est attaché aux Veilleurs même si certains Fyros les tiennent en mépris, car les membres de la tribu ne sont pas de vrais guerriers. Ceux-ci doivent pourtant résister aux attaques multiples des créatures qui peuplent la forêt enflammée. Ils soutiennent les kamis qui leur font confiance pour garder le contrôle sur le feu naturel. Un ambassadeur kami est d'ailleurs présent dans le camp pour les surveiller.

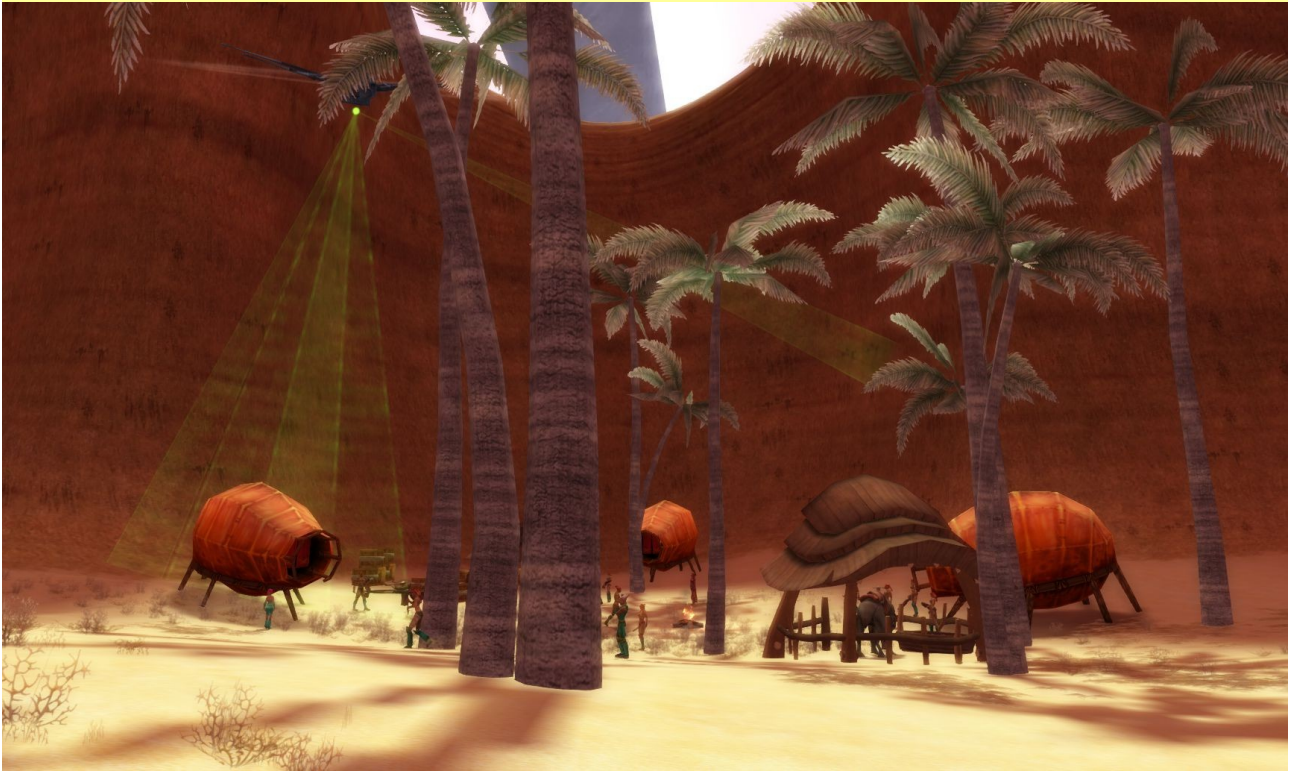
L'ambassadeur kami des Veilleurs



L'actuel chef de tribu Lekos Daraan



Les Percécorces



La tribu est installée dans les mines de sciures. En 2483, la tribu des Percécorces fut chargée par l'empire de bâtir la cité de Pyr. Ils ont pour cela creusé l'écorce d'Atys pour extraire l'immense quantité de ressources nécessaires à la construction de la cité, mais aussi des routes et des ponts traversants le désert ardent. Ils sont devenus de tels experts dans leurs domaines qu'une fois leur travail terminé, ils furent jugés inapte au combat ou à toute autre occupation.

L'empire a donc décidé de leur donner un autre rôle, celui de localiser et extraire les matériaux les plus fins que l'écorce peut offrir. Les Percécorces ont pris leurs nouvelles fonctions malgré l'amertume d'être obligé de vivre loin de la ville que leurs ancêtres avaient érigé.

Les Percécorces gardent une certaine rancœur envers l'empire même s'ils continuent d'y être fidèles. Ils suivent la karavan qui les protège de la colère des kamis, ceux-ci n'aimant pas l'exploitation de l'écorce faite par la tribu. Par ailleurs, ils n'aiment guère les trykers qu'ils prennent pour des voleurs de matériaux. La karavan leur a fourni de nouvelle technique de construction, dont les Percécorces ont fait

ensuite profiter l'empire, comme la construction des routes ou de la forge à Pyr.

L'ambassadeur caravan des Percécorces



L'actuel chef de tribu Pebus Ibiraan



Dans le désert « matis »...

Les Puisatiers



Ils remplacent les anciens gardiens de la source d'eau de la région de la source cachée en pays matis. Récemment installés dans la région, ils transportent l'eau pour leurs frères qui vivent dans le désert et étudient les sols à la recherche d'eau. Ils n'aiment pas les kamis qui les empêchent parfois de forer ce qu'ils ont besoin et préfèrent du coup se tourner vers la karavan. Ils sont par contre amis avec toutes les nations et notamment les matis.

L'actuel chef de tribu Icanix Cegrips



Dans les primes racines...

Les Pyromanciennes



La tribu des Pyromanciennes est installée en primes racines, dans la fosse aux épreuves. Cette région comprend d'anciennes lignes de faille que les Fyros pensent avoir été causées par fyrak, le dragon du mythe. Les Pyromanciennes sont les mages les plus douées de l'Empire. Composée d'experts dans la maîtrise du feu, qu'il soit naturel ou d'origine kamique, la tribu met ses connaissances au profit de l'Empire dans la recherche du Grand Dragon. Le feu est ainsi utilisé pour sonder les profondeurs en utilisant des techniques particulières. Les primes racines craignant moins le feu, les mages sont aussi plus à l'aise qu'en surface pour s'entraîner. Hélas, leur utilisation du feu a tendance à irriter la théocratie zoraïs.

Autel du feu dans le campement des Pyromanciennes.



La tribu est principalement composée d'homines, car la maîtrise fine du feu et l'utilisation de la magie plutôt que la force brute attire plus les homines que les homins. La tribu veille toutefois à composer des patrouilles mixtes pour surveiller les alentours.

Patrouille mixte de Pyromanciennes



Le dragon n'est pas apparu depuis leur installation dans les primes, mais les Fyros continuent de surveiller la zone et de parfaire leur

connaissance fine du feu, aidé en cela par les kamis qu'ils respectent profondément.

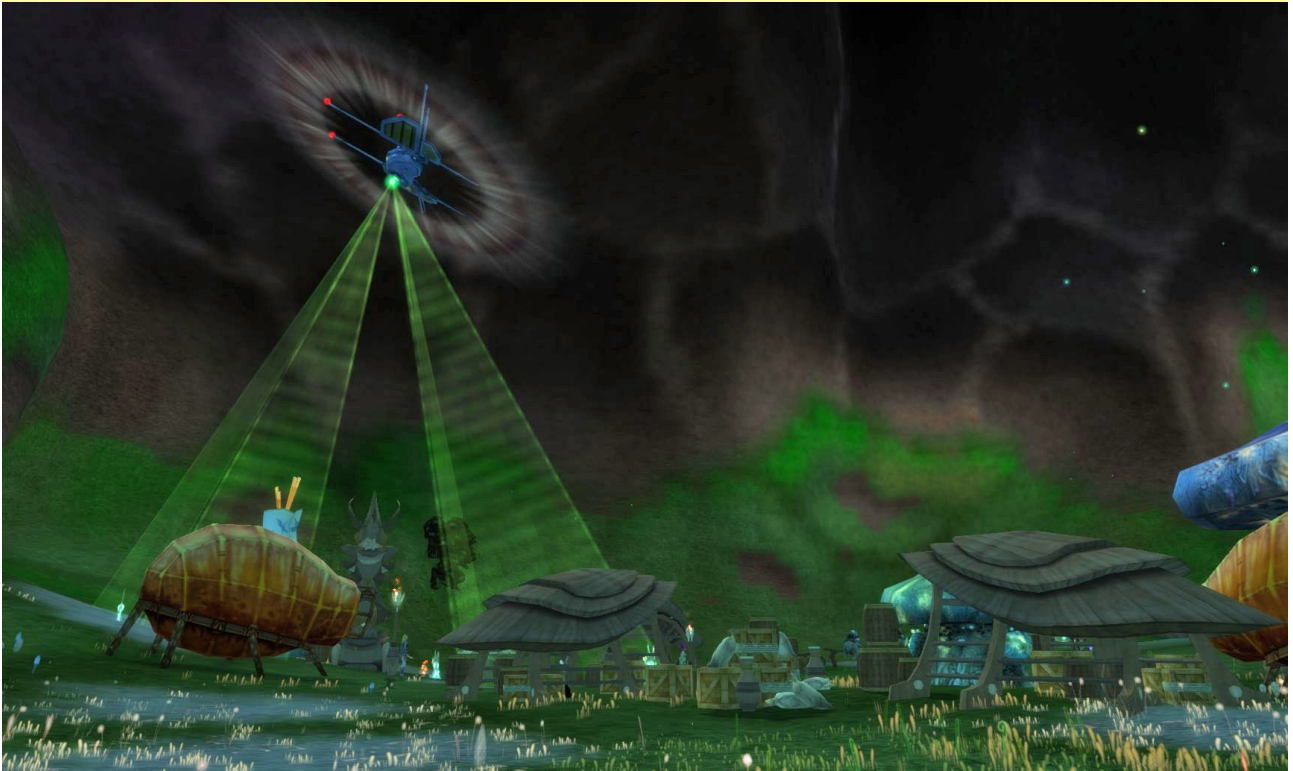
L'ambassadeur kami des Pyromanciennes



L'actuel chef de tribu Deutheus Eubus



Les Saigneurs de Racines



C'est à la source interdite en primes racines que les Fyros tirent une partie de leur approvisionnement en eau pour leurs villes du désert. L'eau dans la région étant mêlée à la sève, elle est difficile à extraire mais possède certaines propriétés qui sont utilisés dans de nombreuses potions et boissons. Un certain nombre de magiciens trykers aident les Fyros à extraire l'eau contre une grosse somme d'argent. Les Zoraïs et les kamis voient d'un mauvais œil cette extraction, car ils craignent que celle-ci n'assèche la région, faisant courir le risque de chute de branche morte depuis la canopée. Les Saigneurs de Racines sont aidés par la karavan qui les défendent contre les kamis. Un agent de la Kulde est présent dans leur campement.

Les structures fyros y côtoient celles trykers



Patrouille des Saigneurs de Racines



L'agent matis de la Kuilde des Saigneurs de Racines



L'actuelle cheffe de tribu, la fyrette Diobus Apocaps



Les tribus neutres ou en froid

Dans le désert ardent...

Les Sauvages



Cette tribu a été fondée par des Fyros exilés refusant l'autorité de Dyros le Grand, le fondateur de l'empire fyros. Depuis leur rupture avec le peuple Fyros, ils ont construit leur société sur un nouvel ordre social. Après le grand essaim, ils se sont reconstruits en 2497 en installant leur campement au sud des dunes sauvages.

Ils sont avant tout motivés par l'acquisition territoriale et sont contre l'expansion d'autres homins, car ils croient que cela présenterait une menace pour leurs propres terres et leurs ressources. Les Sauvages ne comprennent essentiellement que la force. Ils sont néanmoins disposés à négocier un accord de paix en échange de savoir-faire technologique qu'ils ont perdu ou ne connaissent pas, ou pour des garanties territoriales.

Un kipucka, l'un des milles dangers que doivent affronter les Sauvages



L'avant-poste des Dunes du Bas, installé sur un nexus détecté par les Kamis au sud de la région des Dunes sauvages et fondé en 2490, a été la cause de frictions entre les autorités de Pyr et des clans de Fyros refusant toute allégeance à l'Empire. Les chefs de ces tribus ont fini par tolérer l'existence de l'avant-poste, après le versement d'un tribut conséquent. Il fut finalement abandonné en 2494.

Des guerriers toujours prêts au combat



L'ambassadeur kami des Sauvages et un totem à leur honneur



L'actuel chef de tribu Piion Deps



Les Fraiders

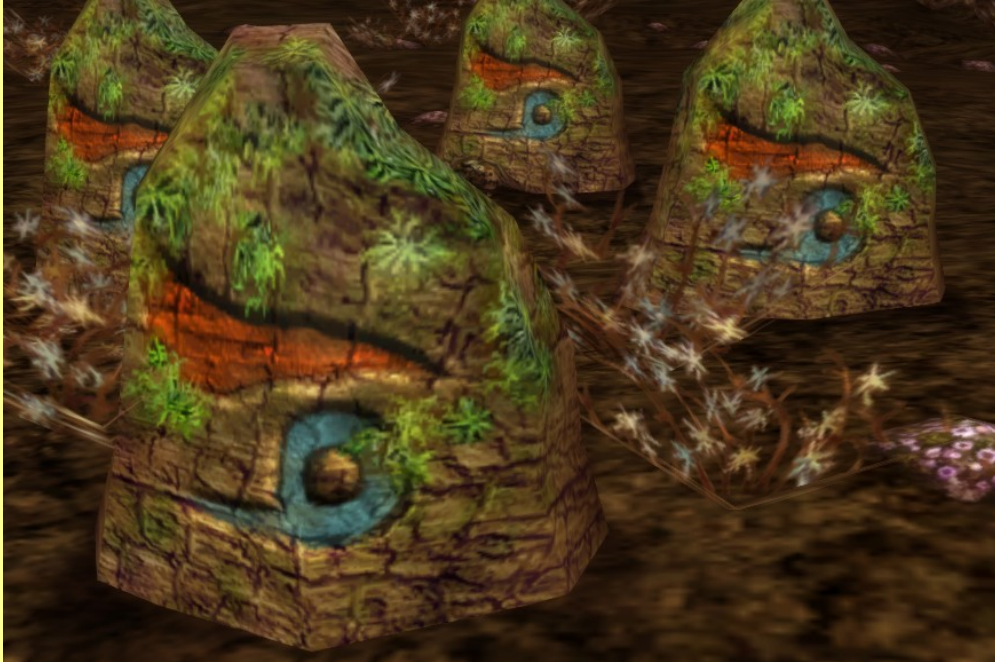


La tribu des Fraiders occupe la région du couloir brûlé. Il s'agit de frahars plus intelligents que la normale. Ils utilisent la magie liée au feu, certains de leurs membres maîtrisant ces pouvoirs avec dextérité. Ils sont violents avec un vocabulaire extrêmement limité. Leurs artisans ne méritent guère le titre : ils préfèrent voler des objets plutôt que de les fabriquer, même si la plupart ne savent pas à quoi cela peut leur servir. Ils ont toutefois confectionné eux-mêmes leurs habits. Ceux qui arrivent à s'attirer leurs bonnes grâces peuvent espérer accéder à leur trésor qui se compose en partie d'objets technologiques de la Karavan. En effet, comme pour les gibbaïs, les frahars ont quelques souvenirs de leur origine. Cependant, ils n'expriment pas ces souvenirs par des mots mais avec leurs trésors. Les Fraiders évitent les Kamis qui détestent le feu. Ils approcheront parfois les membres de la Karavan vers qui ils sont attirés à cause des objets que portent les technolords, et qui leur rappellent leur propre trésor. Le pouvoir émanant de la Karavan insuffle une crainte aux Fraiders.

Ils se battent dans le couloir brûlé pour conserver leur territoire et préserver leurs trésors. Les Fraiders ne se préoccupent pas de leurs cousins plus primitifs, qu'ils considèrent comme à peine plus que des bêtes et qui sont même victime d'attaques.

Ils ressentent une certaine affinité avec les Fyros, ce qui explique pourquoi ils sont moins méfiants envers eux que pour les autres races d'homins.

Quelques signes étranges...



Au milieu, l'actuel chef de tribu Rak



Dans le désert « matis »...

Les Pillards du Désert



Ce sont d'anciens gardiens de l'eau de la région de la source cachée en pays matis. Pendant plusieurs décennies, ils ont lutté sans relâche contre les Matis pour le contrôle des points d'eau de la région afin qu'ils puissent approvisionner les villes Fyros. Ils étaient payés pour le travail rendu. Ils n'hésitaient d'ailleurs pas à couper l'approvisionnement en eau en cas d'impayé. Chaque fois que les Matis prenaient le dessus, ils réussissaient à reconquérir le plateau en attaquant des convois de ravitaillement pour affamer les Matis. Au fil du temps, et notamment avec la signature du traité des quatre nations, les fyros et les matis ont appris à vivre en paix. Les guerriers ont peu à peu été remplacés par des communautés plus pacifiques composées de Fyros et de Matis qui dirigent maintenant les points d'eau (les Puisatiers et les Matis Arides). Considérant cela comme une insulte à leur honneur, les plus fyros d'entre eux n'ont pas accepté le traité de paix et ont refusé de retourner dans le

désert brûlant. Ils ne le feront pas tant qu'ils ne seront pas reçus avec les honneurs qu'ils estiment leur être dus.

Des guerriers blessés dans leur honneur



Les Pillards du Désert sont ainsi devenues des voleurs qui attaquent tous les voyageurs. Ils refusent de s'aventurer plus loin sur le plateau où ils ont déjà trop versé de sang. Les matis sont leur cible de choix et ils rêvent de voir les relations entre l'empire et le royaume s'envenimer afin de pouvoir reprendre leur ancien travail. Ils vénèrent les kamis qu'ils considèrent comme liés aux sources d'eau.

Certaines mauvaises langues disent qu'ils préfèrent se battre contre le faible Matis plutôt que contre le feu, et que surtout ils ne sont plus à même de supporter la chaleur du désert.

L'avant-poste frontière de la Gorge de Berello, du nom du capitaine Matis Arcando Berello qui l'a fortifié, a été fondé en 2491 et abandonné en 2493. Il fut le théâtre d'affrontements entre les Matis et la tribu des Pillards du Désert.

L'ambassadeur kami des Pillards du Désert



L'actuel chef de tribu Titis Pelorus



Dans les primes racines...

Les Sanguins



La tribu a installé son campement dans les profondeurs interdites. Autrefois, des Fyros ont trouvé dans cette région des ressources parmi les plus précieuses. Envahis par les kitins, seul l'élite Fyros passait du temps dans la région où le choix se résumait à l'endurcissement ou la mort. Malheureusement, de nombreux Fyros ont sombré rapidement dans la violence et la folie en s'efforçant d'atteindre le stade de guerrier ultime. Par conséquent, les Fyros ont cessé d'envoyer des guerriers pour gonfler les rangs des Sanguins. La tribu attaque quiconque ose contester leur suprématie sur ces terres. Ils n'ont pas peur des kitins avec qui ils se battent régulièrement. Une kitinière, le giron du démon (l'une des pires de toutes celles répertoriées) étant d'ailleurs située non loin de leur campement.

Combat à mort entre un kirosa et un Sanguin



Ils ont parfois du mal à reconnaître les leurs et les Fyros disent qu'ils sont devenus encore plus dangereux que les kitins eux-mêmes. Les Sanguins continuent de rassembler divers matériaux, bien que cela ne soit qu'un prétexte pour continuer à se battre. Ce sont des suivants opportunistes de la karavan qui fut un meilleur soutien dans la lutte contre les kitins. Un agent de la kuide est ainsi présent dans leur campement.

Groupe de Sanguins partant chasser le kitin



L'actuelle cheffe de tribu Plerius Pelorus



Les Façonneurs Nocturnes



Il s'agit d'une tribu de mineurs et d'artisans fyros issue de la compagnie de Bravichi Lenardi qui n'ont pas adhéré au projet de Nouveau Commencement et ont quitté la ville de Pyr pour aller vivre dans les primes racines, non loin de l'ancienne ville de Leron.

La fabrication de certains objets nécessite des matériaux qui ne tolèrent pas l'exposition au soleil. Cette tribu Fyros conçoit des objets, souvent de grande qualité, à l'abri de la lumière, en utilisant des techniques mises au point dans les refuges des primes racines lors du premier exode. Ces artisans se croient en sécurité dans les primes racines à l'abri de tout risque d'incendie. Ils considèrent que les Fyros en général feraient mieux de vivre dans les primes racines plutôt que sur le désert sous un soleil ardent au milieu de grands dangers. Ils vivent non loin du vortex menant au couloir brûlé, porte des vents. Situé loin de la capitale et compte tenu de la forte demande pour leur science parmi les homins en général, ils sont devenus indépendants. Les Fyros aimeraient désespérément reconquérir ces indépendantistes endurcis qui méprisent les patriotes fidèles à l'empire. Mais les autres homins soutiennent la tribu, car ils aimeraient

tous garder l'accès à leur artisanat. Les Façonneurs Nocturnes refusent d'être sous la supervision des Fyros et ne veulent pas obéir à d'autres peuples. Ils sont des artisans indépendants qui comptent le rester. Ils préfèrent suivre la karavan qui apprécie leur artisanat. Un agent de la Kuilde est présent dans leur campement.

Agent de la Kuilde des Façonneurs Nocturnes



L'actuel chef de tribu Aenix Cegrips



Les tribus ennemies

Dans le désert ardent...

Les Renégats



Les Renégats sont d'anciens patriotes fyros opposés à la famille impériale. Ambitieux et souvent corrompus, ils ont été chassés de la ville de Pyr et ont fondé la tribu des renégats en 2497. De plus en plus ostracisés par l'Empire, ils se sont radicalisés avec le temps. Installés dans les dunes de l'exil depuis leur bannissement, ils ont essayé de susciter un sentiment de révolte au sein du peuple. Avec leur fortune personnelle mais aussi des fonds provenant peut-être du royaume matis, ils visent à lever une armée pour marcher sur la ville. Pour atteindre leurs objectifs, les Renégats ne s'arrêtent pas à enrôler le soldat ordinaire. En effet ils sont capables de recruter des assassins, notamment matis, si cela leur permet d'atteindre leur but. Ils sont toutefois ouverts au dialogue si on leur prête le minimum de considération qu'ils estiment mériter.

Comme les kamis soutiennent les autorités en place, les Renégats suivent la karavan qui leur permet de se déplacer rapidement avec leurs téléporteurs.

Les Renégats sont prêts à mettre un terme à leur insurrection en échange du contrôle des cités fyros. Ils verraient par exemple d'un bon œil un sharükos moins hostile à la karavan et favorable à les réintégrer dans le giron de l'empire. On raconte aussi que des trykers leur fourniraient des armes. Ce peuple est donc bien vu chez eux.

Les Renégats disposent comme la tribu des Chasseurs de Frahars de tours de gardes, disposées dans la région des dunes de l'exil.

Agent de la karavan et Renégats hostiles



L'actuel chef de tribu Xyrius Cegrips

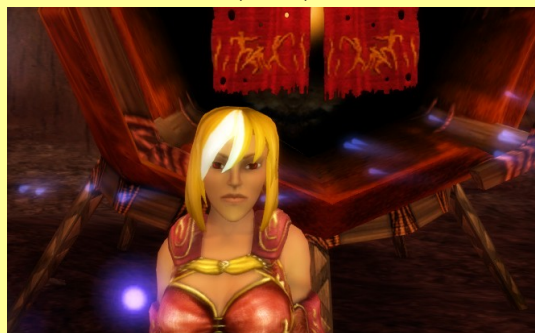


Les Sans-Lois



Interdits dans toutes les villes, ces hors-la-loi vivent dans le canyon interdit et volent invariablement les voyageurs pour survivre. Ils pratiquent l'embuscade dans le canyon traversant le désert ardent. Particulièrement violents, ils obéissent à des chefs de gang sans scrupules. Ceux-ci sont des organisateurs rusés capables de rassembler les homins les plus impitoyables pour effectuer des opérations à grande échelle. Les Sans-Lois sont pour la plupart composés de Fyros fiers, trop violents pour vivre en société et préférant se battre pour le butin plutôt que contre un dragon fantaisiste. Ils respectent toutefois la karavan afin de profiter de leurs téléporteurs. Ce soutien de la karavan à ces brigands est d'ailleurs une preuve de plus que la karavan ne souhaitent qu'asservir l'humanité et qu'elle doit être combattue.

*L'actuelle cheffe de tribu Ulythus
Apocaps*



Les Écorchés



La tribu est composée d'aristocrates belliqueux, d'artistes ratés et d'anarchistes, tous considérant avoir été injustement bannis des villes d'Atys. Les Écorchés vivent dans le couloir brûlé et sont composés en grande partie de magiciens instruits qui préfèrent utiliser la magie pour tuer que la force brute. Leur connaissance de la magie leur a permis à un moment de ne pas entrer en conflit ouvert avec les Fyros malgré leurs activités criminelles. Certaines sources prétendent que la tribu négociait alors une certaine tolérance avec l'empire en échange de connaissances magiques qui manquaient aux Fyros. Mais les temps ont depuis changé et les magiciens Fyros n'ont plus rien à envier à la magie des autres peuples. Par conséquent, les Écorchés ne sont plus utiles aux autorités de Pyr et sont maintenant considérés comme une menace. Se considérant trahis, la tribu n'a aucun scrupule à attaquer les Fyros qui traversent leur territoire. Leur seul désir est de se maintenir dans le luxe et de collecter des objets rares, même si cela doit se faire au détriment des autres. Ils apprécient toutefois les trykers chez qui ils retrouvent cette soif du désordre et

soutiennent la karavan qui les aide à lutter contre les kamis, bien que des rapprochements avec les maraudeurs aient été signalés.

Combat entre Écorchés et forces loyalistes fyros



L'avant-poste de la Forteresse des Bois calcifiés a été construit en 2491 sous l'ordre de la régente Leanon pour lutter contre la tribu qui convoitaient les sources de feux sacrés de la forêt enflammée. Il fut abandonné en 2494. L'actuel chef de tribu est le matis Staero Tririni.

Groupe d'Écorchés composé de Matis et de Trykers

