

Le clan Fu Shan

Deux ans et demi avant la bataille de Courdo, qui opposa les Agaowa de l'Aquida aux armées Chozen, au sud du Sounên, à des dizaines de milliers de kilomètres de là, se tenait une réunion cruciale.

— Quel temps fait-il ? demanda Shri Nagar.

— Il pleut. Une pluie glaciale, qui annonce la neige..., répondit l'un des chefs.

— Les rennes sont-ils à l'abri ? Nous devons en prendre soin. Les peaux de rennes nous ont rapporté beaucoup l'année dernière. Les anciens nous ont enseigné que les rennes ont toujours été la richesse des Usa Gir.

— Telles sont nos traditions... Mais ne t'inquiète pas, grâce aux arbres de notre forêt, ils sont à l'abri. Nos troupeaux sont habitués. Ils sont prêts à affronter la haute saison des neiges. Et toi, Shri Nagar ? Es-tu prêt à affronter la tempête venue de Bira ?

— Nous nous sommes préparés du mieux possible.

— À t'entendre, on dirait que nous ne gagnerons pas la prochaine bataille.

— Nous avons résisté longtemps, mon cher ami. Peut-être trop longtemps, comme certains le disent... De plus, je me fais vieux. Beaucoup de chefs de mon âge sont morts le glaive à la main. Nombreux sont les Warriias tombés au combat. Cela a contraint plusieurs tribus de la ligue à se soumettre aux Edo. Il en est de même pour les châteaux. En dix ans, les clans Kalega, Isida, Wa Shil et Uroni sont tombés les uns après les autres ! Il y a quelques mois, c'était le château du clan Ba Jin, au sud, qui a été vaincu. Avec cette victoire, les Edo contrôlent désormais le grand détroit. Cela ne s'était jamais produit.

— Cinq des six châteaux de Gira sont tombés aux mains des Edo ! Seul ton château est resté insoumis et soutient encore nos tribus. Avec le contrôle du grand détroit, les Edo sont devenus les plus puissants.

— Le château des Fu Shan ne tiendra pas longtemps...

— Est-ce la fin, Shri Nagar ? Le clan Fu Shan renonce-t-il aux espérances de l'Hiver ?

— Les tribus-asulis ont toujours combattu pour l'honneur, car telles sont nos traditions. Malgré mon grand âge, je ne peux reculer devant le combat. Ni moi, ni mes fils, ni le clan Fu Shan. Notre honneur réside dans cette terre où règne la neige. Une terre aux allures hostiles, mais qui ne nous a jamais trahis. Me trompé-je ?

— Tu as raison, Shri Nagar, répondit-il tristement. Avec le temps, nous sommes devenus des aedilegs fiers de nos terres et des richesses qu'elles nous ont procurées. Mais, comme on aime à dire dans le clan Bassana, la plus grande richesse, c'est l'esprit de nos tribus. C'est pour cela qu'il fallait combattre les Edo !

— Les Edo, reprit Shri Nagar, veulent mettre fin à nos coutumes et nos traditions. Ils ne combattent pas pour l'honneur, mais pour l'argent ! Ils vont jusqu'à payer des aedilegs qu'ils appellent « soldats » pour se battre ! Ils ont fait de la guerre un commerce ! Le comportement des Edo et de leurs alliés est contraire aux espérances de l'hiver. Pour cette raison, le clan Fu Shan ne peut renoncer.

— Les soldats des Edo sont trop nombreux pour nos Warriias... Que ferons-nous ?

— Je sais que cela ne fait pas partie de nos habitudes, mais nous avons bien fait de suivre le conseil des singes bleus : être présents sur les champs de bataille pour guider nos guerriers. Nos puissants Warriias n'ont pas l'habitude de combattre plusieurs ennemis à la fois. Cela a longtemps été notre faiblesse. Nos ennemis ignorent l'honneur du duel ! Alors, nous combattons, comme nous l'avons toujours fait. Notre lutte, quelle qu'en soit l'issue, nourrira l'espérance des nôtres pour les générations à venir.

Les guerriers de l'honneur

Autour des deux aedilegs se tenaient les deux fils de Shri Nagar : Jia Lin, l'aîné, et son frère Mur Tad, ainsi que tous les chefs des tribus-asulis de la Ligue de Gira. Une alliance née pour s'opposer à l'invasion du clan Edo et de sa puissante Alliance de l'Est. Cela faisait longtemps que les deux camps se livraient une guerre atroce et inéquitable, la première de ce genre dans le monde Aedileg.

Le Monde Aedileg était composé de trois continents : Gira, Kira et Bira, ainsi que de sept mers, qui favorisaient les rencontres et les échanges entre les différents peuples du monde. Mais la caractéristique principale du Monde Aedileg était le froid. Un vieux proverbe de Gira disait : « Baladiyinu barid, baridiyinu balad », ce qui signifiait : « notre monde est le froid, et le froid est notre monde ».

Chaque continent connaissait trois types de climat. Dans les régions proches du grand détroit, le froid ne durait que quatre mois. Le reste du temps, le climat était plutôt doux malgré des vents froids, avec des steppes et des vallées caractéristiques. Dans les régions les plus éloignées, marquées par de grandes forêts, la neige était présente presque toute l'année. Les oasis qui s'y trouvaient offraient des climats plus cléments, abritant une partie des tribus-asulis. Entre ces deux zones, des vallées où le froid régnait la moitié de l'année s'étendaient, marquées par de hautes steppes et de vastes toundras, où vivaient la majorité des tribus-asulis, élevant des rennes.

Malgré des similitudes de climat et de territoire, les peuples aedilegs différaient considérablement d'un continent à l'autre. À Gira, les habitants préféraient se nommer « Usa Gir » plutôt que « Giryan », un terme qui faisait référence au caractère obstiné des tribus nomades asuli, réputées plus têtues que les citadins des ports. Les tribus vivaient en paix relative, s'appuyant sur l'élevage de chevaux, moutons, chèvres, yacks et caribous. Le renne, l'animal d'élevage le plus commun à Gira, fournissait viande, laine et cuir, formant la base des échanges entre territoires.

Depuis près d'un siècle, les tribus les plus puissantes avaient érigé d'immenses forteresses, appelées châteaux, près des côtes, symbolisant l'unité des tribus autour de cités portuaires sous un même étendard. Ces châteaux, au nombre de six, réglaient les tensions internes par médiation ou, dans les cas extrêmes, par des duels entre Warriars. Le duel des Warriars était une question d'honneur. Ces guerriers, reconnaissables à leurs doubles glaives et leurs montures, des tigres à dents de sabre, combattaient toujours en duel à mort. Avant chaque combat, le premier Warriar désignait son successeur, et ses glaives, ornés des symboles de la tribu et de son chef, étaient transmis.

Le proverbe « Pour annoncer l'hiver, cinq flocons de neige » signifiait pour les anciens que chaque chef devait être soutenu par quatre Warriars. Lorsque l'invasion de l'Alliance de l'Est commença, après plusieurs défaites, les tribus-asulis n'eurent d'autre choix que de former des coalitions avec les châteaux pour tenter de repousser l'ennemi.

À Kira, de nombreuses villes côtières prospéraient, notamment dans le grand détroit. La piraterie y était réputée profondément ancrée, en particulier dans les mers Orange, Pourpre et Verte.

Malgré cela, les territoires de Kira étaient toujours craints et admirés pour leur histoire millénaire. Jadis, le Peuple des Dagues avait conquis presque toutes les terres de Kira, un exploit sans précédent sur les grands continents aedilegs. À l'origine de ce peuple conquérant se trouvait une tribu : les Khan Zil, originaires des vastes steppes du centre de Kira. En un temps record, ils parvinrent à soumettre la quasi-totalité des régions kiryanes grâce à quatre atouts : leur cavalerie de Loups Blancs, leur maîtrise du combat rapproché, leur dextérité dans le maniement des dagues et, enfin, leurs attaques éclairs nocturnes. Une légende raconte que les Khan Zil possédaient deux dagues, au pouvoir extraordinaire, capables de détruire le monde. Selon les anciens, c'était là la source principale de leur puissance.

Les attaques éclairs, quant à elles, avaient marqué l'histoire par leur brutalité. Au cours de ces nuits sanglantes, les Khan Zil pouvaient massacrer toute une tribu si celle-ci refusait de se soumettre. Les chefs Khan Zil ne faisaient preuve d'aucune pitié, allant jusqu'à exécuter enfants et adultes sans distinction. C'est durant cette époque qu'une exclamation, devenue célèbre, naquit parmi les aedilegs en cas de danger imminent : « Dans le village, les loups se réveillent ! ». Les attaques éclairs permirent de vaincre en un temps très court les tribus voisines. Les tribus soumises lors des premières années furent contraintes d'adopter les rites et traditions de la tribu dominante. Cependant, plus la conquête avançait, moins les tribus vaincues étaient assimilées. Ainsi, les premières tribus liées aux Khan Zil

prirent le nom de Peuple des Dagues, un peuple qui, rapidement, s'enfla d'orgueil et méprisa le reste des tribus kiryanes.

Les anciens racontent que leur arrogance les poussa à défier les Hautes Vagues. On dit que plusieurs de leurs navires réussirent à franchir ces vagues redoutables pour conquérir de nouveaux territoires. Mais selon les anciens, c'est bien cet orgueil qui provoqua la chute des Khan Zil.

De cette période, il ne restait que des monuments en ruine, érigés à proximité des puissantes villes portuaires qu'ils fondèrent il y a fort longtemps. Avec le temps, ces villes attirèrent la convoitise des pirates.

À Bira, les régions hostiles du nord abritaient des tribus semblables à celles de Gira, tandis que les territoires moins hostiles, où l'hiver sévissait seulement la moitié de l'année, étaient composés de cinq royaumes dotés de capitales gigantesques appelées « cités royales », comptant des dizaines de milliers d'habitants.

Les cinq royaumes de Bira étaient : Edo, Shinai, Fezan, Ashimu et Tamazi. Si l'esprit clanique y persistait, les villes côtières avaient depuis longtemps abandonné les traditions tribales et développé de puissantes marines marchandes. Plusieurs clans en vinrent à conclure que la guerre nuisait au commerce, et le clan Edo œuvra pour la création d'une grande alliance commerciale appelée le Traité de l'Est. Ce traité renforça la prospérité des cités royales des Edo et des Shinai, dont les liens furent cimentés par plusieurs mariages. Au fil du temps, les Edo et les Shinai devinrent si puissants qu'on désigna le continent entier sous le nom d'Edoshin.

L'Alliance de l'Est, visant à étendre ses richesses, se tourna vers les autres continents. Pour les Edo, Gira représentait à la fois un obstacle et une opportunité. Le contrôle du grand détroit devint crucial pour leur expansion, et sous l'impulsion des Edo, l'Alliance de l'Est décida de résoudre ce problème par la guerre. Après de nombreuses batailles navales, ils parvinrent à soumettre cinq des six châteaux de Gira, intégrant ces territoires à leur alliance. Les Edo imposèrent un lourd tribut à ceux qui avaient résisté. Leur domination s'appuyait sur trois piliers : leurs puissants navires de guerre, leurs nombreux soldats et leurs guerriers Infinitis.