

# Osgarim

Lorsque le Grand Cataclysme frappa le monde, nombre de civilisations disparurent. Et après les années du Long Hiver, les survivants se rassemblèrent et créèrent de nouvelles civilisations.

Au nord du continent de Sudland, les raz de marées avaient anéanti les quelques villes présentes le long de la côte. Les antiques tribus tahashim, les antiques cités cartaganes, les diverses royautes mungolas furent dans ces zones totalement détruites et peu de traces subsistent de ce passé.

Durant ces raz de marées, un phénomène étrange se produisit : une île au large des côtes nord du continent sudlandais s'éleva dans le ciel. Nul ne se souvient du nom de cette île, ni de l'identité du peuple originel qui vivait en ce lieu. Néanmoins, lorsque les raz de marées cessèrent et que la mer recula dans ces nouvelles limites, l'île volante se retrouva sise au centre de ce territoire.

Les rares survivants de cette ancienne île construisirent de longs câbles pour fuir ce lieu qu'ils estimaient maudits et les lieux restèrent désaffectés pendant près d'un siècle. Puis un ensemble d'errants, maigre populace affamée, fatiguée, marchant à travers les terres désolées du monde découvrirent ce lieu étrange. Composée de diverses ethnies, cette population trouva là, les moyens de répondre à toutes ses attentes : nourriture, lieu de vie approprié aux ethnies présentes, etc.

Naquit alors Osgarim, une terre pleine de paradoxes, d'étrangetés et de surprises.

## Le gouvernement Osgarim

### **a- le système électoral**

Est citoyen toute personne majeure ayant la nationalité osgarim. Cette nationalité s'obtient par la naissance sur le territoire, de parents Osgarim ou pas.

Le gouvernement est composé de trois consuls et de 4 satrapes. Ces hauts personnages sont élus par un parlement. Le parlement rassemble 350 députés élus par les citoyens. Le vote repose sur le suffrage universel indirecte.

Un consul est élu pour un mandat de 12 ans tandis que les satrapes sont élus pour un mandat de 4 ans.

### **b- Les consuls**

Les consuls sont les administrateurs des trois principaux centres urbains et de leurs territoires. Le consul possède le pouvoir exécutif et législatif. Il nomme les fonctionnaires de sa cité, ses juges et dirige ses forces de police.

Une fois par semestre, les consuls se réunissent dans l'un des trois pavillons consulaires présent dans chaque cité. En ce lieu, les consuls discutent des affaires de l'état, émettent des propositions de lois communes à tout le territoire et mentionnent les lois particulières propres à chaque cité.

Ces propositions de lois sont ensuite discutées et votées par le Parlement.

#### Les consuls actuels :

-**Finériël Miténiss** dirige un territoire se composant de la cité aérienne, des terres situées sous la cité, dont le Trou Béant et le Dépotoir. Nommé consul de la cité des nuages, Teresmasenn. Il est d'origine elfique et est âgé de 170 ans. Il est le troisième consul qui dirige la cité depuis sa colonisation voici trois siècles. Il exerce son 7<sup>e</sup> mandat mais est encore loin d'égaliser le record de son prédécesseur. Il eut la pensée de réunir, à son tour, dans un nouvel éclectisme, les meilleurs éléments des diverses ethnies présentes au sein de la population. Certains détracteurs clament que son éclectisme cache en fait, un racisme vulgaire car nombre de ceux-ci, retenus pour la philosophie de Miténiss sont d'origine elfique. Le consul se défend de toute partialité, prétextant que "ce n'était pas de sa faute si le meilleur de leur civilisation est issu des elfes. Ce n'est que retour à un ordre naturel."

Ses souhaits concernant la cité aérienne; en faire une ville regroupant les élites intellectuelles, artistiques, commerciales, de la nation.

-**Brigur Ormort** est le consul de Gundgêndar Enoc. Orc de son état, il est le premier de sa race à accéder au poste de consul au sein de la nation. Connu pour être d'une détermination et d'une inflexibilité sans faille, Ormort est un diplomate expérimenté, manipulateur charismatique et un orateur passionné qui sut profiter du développement d'un mouvement anti-racisme pour se faire élire en tant que dirigeant de Gundgêndar Enoc.

Le ville ayant une économie essentiellement tournée vers l'industrie et l'exploitation minière, Ormort a lancé de nombreuses explorations dans les régions sud du pays. L'objectif n'est pas de découvrir de nouvelles espèces animales ou botaniques mais de découvrir de nouvelles opportunités minières exploitables au coeur de ces territoires sauvages. Il a fait créer par les entrepreneurs de la ville des équipements destinés à favoriser la colonisation de nouveaux territoires et de leur exploitation rapide. Il a aussi utilisé l'ethnie troll en grand nombre dans les usines de la ville pour organiser un contingent de génie civil capable de créer des voies praticables en un temps record.

- **Ferdinand Tchégan** est le consul de Profondeur, la cité sous-marine. Humain, Ferdinand n'a qu'un seul but, le profit économique de sa cité et du territoire. S'entourant des meilleurs physiocrates, de savants et d'ingénieurs de renom, il essaye de développer l'économie de la cité afin d'accroître la prospérité de ses habitants. Savant de formation, Ferdinand favorise la recherche scientifique, surtout celle liée à l'amélioration des conditions de vie dans cette cité encore expérimentale et aussi une autre liée à l'exploitation des ressources sous marines (minerais, force hydrolienne, ressources géothermiques etc.)

Tchégan est un homme charismatique, intelligent et parfois un peu mégalomane. Il est apprécié par la population de Profondeur qui le voit comme un guide, un leader capable de transformer la cité Profondeur en l'une des plus belles cités du monde. Le rêve de Tchégan est de faire de sa cité, le nouveau pilier d'Osgarim afin de réduire l'influence de la cité aérienne.

### **c- Les Satrapes**

Les Satrapes sont les administrateurs des territoires appartenant à la nation et non assujettis à l'une des trois cités. Ces territoires sont surtout des terres agricoles dont les productions sont vendues aux habitants des trois cités. Les principaux devoirs d'un satrape sont de veiller à la sécurité de leur district et améliorer les productions des terres exploitées. Instigateurs de la colonisation de Tyrann, les satrapes sont de riches propriétaires terriens et entretiennent d'excellentes relations avec les grands de la nation.

Les satrapes ont tout pouvoir exécutif et judiciaire sur leur district.

### **Géographie d'Osgarim :**

Le pays est composé de montagnes, de plateaux rocheux, de plaines, dont la plupart sont inondables. Les terres bordant la mer sont formées d'un sol sablonneux reposant sur un plateau sédimentaire. Le reste du territoire est formé de loess, de terres argileuses et de roches riches en minerais divers.

La population osgarim est concentrée principalement dans les trois cités de cette nation. Seule 30 % de la population exploitent les campagnes et fournissent les denrées nécessaires aux populations urbaines.

La population rassemble 4 ethnies différentes (elfes, humains, orcs, trolls) qui vivent en une cohabitation plus ou moins stable car des mouvements xénophobes génèrent des conflits entre les diverses communautés et posent de graves problèmes pour le gouvernement et la société en général. Ces mouvements ne concernent qu'une minorité d'individus, quelque soit son ethnie. Les consuls soupçonnent que ces mouvements sociaux sont initiés par des détracteurs hostiles à la politique en vigueur.

En général, les 4 communautés s'entendent et parviennent à vivre ensemble sans heurt majeur depuis la création d'Osgarim. Certaines ethnies se sont concentrées plus dans certains lieux que d'autres, comme la communauté troll surtout visible à Gundgêndar Enoc tandis que la communauté elfique préfère la cité aérienne.

### **Les Cités :**

**Le centre culturel, Teremasenn :** la cité volante fut dans l'antiquité une île dont le sous-sol abrite encore un important filon ferreux. Or, d'après les scientifiques actuels, lors du Grand Cataclysme, ce filon s'est magnétisé et polarisé. Deux zones aimantées se sont repoussées, permettant à l'île de léviter au-dessus des flots et ainsi éviter les désastres liés aux nombreux raz

de marée. Les habitants originels devaient être des pêcheurs, voir des pirates selon certains vestiges retrouvés.

Lorsque les survivants la découvrirent, ils virent une terre figée dans les airs dont descendaient de longs câbles fixés au sol, reste de l'évacuation des lieux selon les historiens.

Depuis la première colonie, elle s'est développée pour devenir une ville de culture, de lumières et de fastes. L'élite de la nation y habite. La ville communique avec le sol par aéronef, l'ascension par les câbles ayant été proscrit. Néanmoins, elle est dépendante des productions agricoles fournies par les satrapies et est obligée de limiter sa population par manque de place.

De plus, les savants ont constaté que pour la survie de cette cité, il était nécessaire que celle-ci reste bien à l'aplomb du trou dont elle était issue. D'énormes câbles ont arrimé la ville aux sols voisins et autour de ces points d'ancrages se sont rassemblées des populations, formant des banlieues, des bidonvilles. Ces populations fabriquent et vendent aux élites divers produits manufacturés. Des traînes misères s'agglutinent aussi autour des câbles, espérant trouver un moyen de les gravir pour rejoindre la cité aérienne dont l'accès est sévèrement gardé. Ces traînes misères sont surtout regroupés dans ce qu'on appelle le "dépotoir".

**Le centre industriel, Gundgendar Enoc** : Cette ancienne mine à ciel ouvert a été au fil des années transformée en métropole troglodytique. La cité est le principal centre industriel de ce pays. L'extraction minière se poursuit dans le sous sol environnant la ville et les minerais exploités sont traités dans les entreprises de la ville. Elle abrite les principales écoles techniques et de nombreux laboratoires de recherches privées. La théorie scientifique est souvent mise en pratique au sein de ces laboratoires avec plus ou moins de succès. Quelques dérives scientifiques sont déplorées par le Consul et ses fonctionnaires mais pour l'heure, aucune catastrophe majeure n'est survenue... du moins selon le discours officiel.

De nombreuses machines sont créées en ce lieu et la majorité des forces armées sont stationnées dans les terres alentour. Ces militaires utilisent des équipements récents, voir parfois des prototypes pour leur mission. Quelques contingents accompagnent les missions d'exploration dans les terres sauvages et aident à la colonisation d'un nouveau site d'exploitation, favorisant aussi la création d'une route et la mise en place des équipements de génie civil pour un transport rapide des premières ressources exploitées. Trois colonies ont déjà été créées et exploitées. Les lieux sont sécurisés. Une quatrième vient de voir le jour depuis peu mais la résistance autochtone est violente et donne bien du mal aux forces armées : la colonie de Tyrann.

Une découverte récente est en cours d'exploration : la cave monde. Les explorateurs et aventuriers de tout poil s'engagent auprès du Consul et des partenaires entrepreneurs pour partir à la découverte de ce lieu souterrain fondant de grands espoirs sur le potentiel de ces futures découvertes. A moins que cela ne soit qu'un attrape-touriste et que cette soit-disant découverte ne soit qu'une arnaque bien ficelée par le Consul....

**Profondeur, une expérience urbaine novatrice** : Cette cité immergée s'est construite sur les vestiges d'une base sous marine de pirates. Ces gredins coulaient les navires croisant au large d'Osgarim et faisaient ramasser les butins par leurs complices scaphandriers. Découverte par les gardes côtes, la base a été nettoyée et agrandie pour accueillir la première colonie urbaine sous marine. Les scaphandres sont aujourd'hui utilisés par les mineurs de fond pour exploiter les ressources sous marines. Celles-ci sont ensuite manufacturées dans la cité par des artisans et revendus aux autres cités du pays. Les bijoux en nacre, en perle ou en corail sont très appréciés dans la cité aérienne mais Gundgêndar Enoc supporte mal la concurrence minière que lui fait cette cité sous les eaux. Un long tunnel relie la ville à la terre. La "Sortie" forme une banlieue en surface. Il est aussi possible de sortir de la ville par les sas à l'aide d'un aquadine, appareil se déplaçant dans de faibles profondeurs marines et pouvant transporter douze personnes.

## **Les Terres Sauvages**

Dû à la composition de ses sols, et de la formation géographique chaotique de la zone une partie du territoire est inexploitée. Les terres sauvages sont habitées par des créatures humanoïdes et difformes. Appelées les "Abandonnées" par les soldats qui les combattent, elles sont supposées être d'anciens membres des races intelligentes qui ont dégénéré après le Grand Cataclysme. Depuis peu, des rapports mentionnent des attaques d'Abandonnées particulièrement violentes. Les corps retrouvés sont atrocement mutilés. Une transformation contre nature a été effectuée sur les corps. Les chairs sont liées à des mécanismes à vapeur et à de l'armement. Les autorités craignent que quelques savants fous ne travaillent sur ces pauvres créatures pour en faire des armes de destruction. Des forces militaires ont été envoyées afin de débusquer tout laboratoire clandestin et le détruire avant que la menace ne soit sérieuse.

Selon la presse clandestine, la menace n'existe pas et ces expéditions armées n'ont pour but que de se débarrasser de toute présence "abandonnée" afin d'exploiter ces terres sauvages. Des rumeurs parlent de minerais présents dans cette zone qui intéresse fortement certaines entreprises du pays.

## **La Force Armée**

L'armée osgarim a un effectif peu nombreux mais particulièrement bien équipé. Les contingents sont nantis de cuirassés terrestres (sorte de locomotive sur chenille équipé d'un canon de 30 mm et de gatling) qui constitue une force de destruction importante et peut nettoyer aisément une zone. Elle est soutenue par quelques fantassins eux aussi motorisés sur des véhicules à vapeur plus léger tel le Hammer 1853 ou le Speedy 1865.

Ces équipements permettent au pays de se défendre mais en aucun cas ne permet de mener une guerre hors de ses frontières à l'exception des colonisations dans les terres plus au sud

ou en terres sauvages.

Parmi les forces armées, signalons la présence de contingent du génie civil dont la force de frappe et l'efficacité sont redoutées. Formées en majorité de trolls, ces escouades sont capables de prodiges et rallient deux points espacés en très peu de temps. Toute menace animale ou intelligente qui tenterait de les empêcher de travailler se retrouve rapidement dans une situation "délicate". Les grillades sont des plats fort appréciés par ces troupes. Leur adage est le suivant : Celui qui ne tue pas un Troll doit courir très vite !"

Chaque cité a ainsi sa propre force armée qui s'occupe de la défense de son territoire mais aussi veille au respect des lois en vigueur et à la sécurité publique.

Le territoire manquant essentiellement de ressources anthropiennes, une armée régulière recrutant des étrangers souhaitant recevoir la nationalité Osgarim a été créée. Nommée la Légion Etrangère, elle sert la nation entière et est postée principalement dans des bases frontalières. Intégrer cette légion absout de tout crime précédemment orchestré et même votre identité est changé. Mais cela ne veut pas dire que votre vie en sera plus facile. Les conditions d'entraînement de la Légion sont des plus difficiles et les taux de pertes durant les premiers mois sont importants. Les survivants forment une élite respectée et adulée.

### **a- quelques équipements militaires de l'armée**

Pour les zones montagneuses ou urbaines, les fantassins disposent d'un équipement permettant de se déplacer par le biais de grappins propulsés par jet de vapeur comprimé : le dispositif de tridimensionnalité. Peu de fantassins sont capables de l'utiliser et forment un contingent d'élite aux missions très spéciales. Cette infanterie est parfois utilisée comme force de police au sein de Gundgendar Enoc mais aussi dans la cité aérienne. Aucun contingent n'est visible à Profondeur.

Nous avons déjà mentionné les cuirassés de terre, les séries Hammer ou Speedy. Ajoutons à cette gamme un appareillage dont sont équipés quelques contingents surtout composés d'ethnies "plus fragiles" comme les elfes : la Mechanister. Ces armures mesurent 3 mètres de haut et sont alimentées par une chaudière à luborik placée dans leur dos. La chaudière contient un bain d'enzymes dans laquelle est plongé un morceau de luboric. Des gaz sont ainsi créés et servent à la propulsion de l'appareil par simple principe de pression et de dépression. Cette technologie est dangereuse car le gaz est hautement toxique et doit impérativement circuler en circuit fermé sous peine de tuer le pilote. Le nombre de Méchanister est peu élevé et le contingent forme une élite au sein de l'armée surtout utilisée à la protection de la cité aérienne et à l'éradication de tout parasite qui tenterait de s'infiltrer dans la belle cité tel ces déchets du "dépotoir" par exemple.

### **b- force aérienne**

La cité aérienne est équipée de l'unique chantier aéronaval du pays et le premier du continent.

Les forces armées aériennes composent exclusivement les forces de Teresmassen..

Un modèle d'aérodynes spécialement conçu pour affronter les courants aériens bordant l'île céleste fut créé dans les chantiers aéronavals de Teresmassen. : les cuirassés de classe Hyldegarde. Ces énormes engins blindés sont équipés de canons d'artillerie, de gatling pouvant réduire une citadelle à l'état de cendre en peu de temps. Le seul inconvénient de ce modèle est sa vitesse. En effet le cuirassé ne peut dépasser les 50 km/h en vitesse de croisière. Ce modèle est tenu en lévitation grâce à un noyau pur d'Aéthérium couplé à des hélices horizontales dont la force motrice est produite par d'énormes chaudières à vapeur. Des hélices verticales permettent le déplacement dans les airs.

Un autre modèle d'aéronef essentiellement basé sur la vitesse fut construit et baptisé l'Abfangjäger. Il fut créé pour intercepter d'autres aéronefs et aérodynes ou bien effectuer des attaques éclair sur des sites localisés. Peu armé, ce modèle a vu sa vitesse privilégiée au profit de son armement et de son blindage. Les Abfangjäger sont propulsés par de l'éther sous haute pression. Ce modèle a donc été allégé au maximum et son aspect est plus proche d'un siège sur un réservoir d'éther pressurisé associé à un guidon qu'à celui d'un vrai aérodym. Son armement est rudimentaire et souvent ce sont les pilotes eux même qui emportent avec eux une arme et quelques bombes à mèche. Pour l'interception, il utilise une petite gatling à balle perforante pour percer les ballons des engins ennemis. Leur petite taille et leur vitesse fait que cet appareil est difficile à cibler et à descendre avec de l'armement lourd.

Une escouade de commando tactique composée de soldats triés sur le volet, est formée dans le but d'aborder, saboter ou même saborder un appareil ennemi. Baptiser "l'escouade Senken", elle sert actuellement à réduire la menace posée par les pirates de l'air situés au bord des frontières.

### **c- force navale**

Afin de prévenir de possibles invasion du pays par la mer et protéger par la même occasion la cité Profondeur des attaques de calamars géants, des ingénieurs humains et elfes ont conçu des navires submersibles nommés les aquadines. Capable de rester plusieurs heures sous les eaux et de traverser des blocus maritimes militaires sans encombre. Ces engins se déplacent à l'aide d'hélices alimentées par un courant électrique. Cette électricité est fournie par des batteries régulièrement alimentées par des hélices hydroliennes embarquées.

Ces aquadines sont contrôlés par un équipage réduit mais peuvent transporter de nombreux équipements et en particulier, des mines sous-marines que ces engins disposent avec aisance à divers points stratégiques. Celles-ci fonctionnent selon un principe simple, qui lorsqu'elles sont percutées, explosent. Le mécanisme déclencheur lors de la percussion allume la

poudre contenu dans la mine étanche. L'oxygène sous haute pression accroît la combustion rapide et explosive de l'engin.

## **La Population**

La société Osgarim est une société multi-ethnique. Il n'y a pas de classe sociale officielle établie. Aux yeux des Osgarims, toutes les races intelligentes sont égales, en principe comme en droit. Et il en va de même pour les sexes.

Le population du territoire Osgarim est composée de quatre ethnies : les Elfes, les Hommes, les Orcs et les Trolls. Ces ethnies sont soudées par des siècles de survie et de solidarité. Les rares tensions qui persistent sont le fait d'individus racistes, déchets de la nation et autres fous de même style. Ce ne sont que marginaux dégénérés, fientes au sein du paradis selon la presse officielle.

Chaque ethnie apporte à la communauté ses qualités et ses caractéristiques, ce qui permet à cette nation de survivre et d'avoir la force et le rayonnement qu'elle a actuellement. L'accession à un travail n'est pas lié à l'origine ethnique mais bien aux capacités et qualités d'un individu. La société osgarim n'accepte pas le "délict de faciès" qui est sévèrement réprimé à travers la nation et ses composantes.

Néanmoins, il a été constaté par les sociologues et les naturalistes quelques particularités liées aux caractéristiques de chaque ethnie. Ainsi un elfe préférera exercer un métier de "surface" et peu d'entre eux acceptent de travailler sous terre car nombres d'elfes sont sujet à la claustrophobie. Au contraire, les orcs apprécient les travaux de prospection minière ou des lieux d'habitat troglodytes. Les trolls ont tendance à recréer une atmosphère cavernicole au sein de leur demeure, même si celle-ci se situe à la cité aérienne. Les humains sont l'ethnie qui s'adapte presque partout en Osgarim.

Ce peuple développe une culture mêlant tous les apports multiculturels. Cela donne une culture particulièrement riche et diversifiée dont la beauté se reflète en majeure partie en milieu urbain, que ce soit à travers l'architecture originale des demeures, mais aussi par le grand nombre de manifestations culturelles, d'opéras, de théâtres, de galeries d'art ou encore de musées dédiés aux diverses créations. Il n'est pas rare qu'une personne ayant des revenus confortables finance des réalisations architecturales au sein de sa cité (portiques, façade de palais, piazza, etc) ou investissent dans la tenue de revues artistiques, de pièces de théâtres ou autres.

Qui n'a pas pleuré devant le chant mélodieux de l'alto troll Casanova Guntardok ou du ténor orc, Rudyk Pavarotti ? Venez vibrer dans l'opéra du grand compositeur, elfe Rasquiel Offenbach ou encore l'extraordinaire Ricrado Wagner ?

La culture n'est pas la seule passion du peuple Osgarim. Les progrès scientifiques, la découverte de l'inconnu sont des sujets sensibles suivis par toute la société osgarim. Les diverses presses de ce pays relatent régulièrement les nouvelles avancées de la recherche ou content les exploits de ces hardis explorateurs de la Cave Monde. Un magazine pulp a fait récemment son



apparition pour raconter des fictions à propos de ces héros partis découvrir un monde inconnu et recelant de nombreux dangers.

Les enfants se passionnent pour les aventures du Docteur troll Edmund Frankenstein, ou frissonnent devant les périples de Allan Quatremain et de ses compagnons, Sylfide Armaniel, Partacas Krumstak, ou Doumdoum. Les sciences tendent malheureusement à se spécialiser et leurs vocabulaires deviennent de plus en plus abscons pour le commun. Les scientifiques connaissant plusieurs spécialités se font de plus en plus rares et les entreprises tendent à renforcer ce mouvement. La population reste néanmoins informée grâce à la presse scientifique qui tente de vulgariser ce vocabulaire et ses divers sens selon la discipline expliquée.

Le sport est une activité appréciée au sein d'Osgarim. Les courses de Teresmanen sont l'objet de paris fructueux surveillés et contrôlés par les fonctionnaires d'état. Hélas, ces profits juteux ont attiré la convoitise d'organisations mafieuses qui cherchent à truquer les courses pour accroître leurs gains. Des bookmakers non officiels proposent des cotations plus attractives et non imposables aux parieurs et renforcent la corruption du système actuel. Le basket, le rollerball et même le trollball sont victimes de cette corruption.

En tout cas, n'hésitez pas à venir visiter ce beau pays et à goûter à nos spécialités culinaires à travers nos restaurants atypiques, nos lieux touristiques. Venez rencontrer nos charmants habitants et leurs sens de la convivialité et de l'hospitalité. Vous ne serez jamais déçu.