

# Les Linal-glorieux



**Continent:** Linovpach  
**Pays:** Linal-glor  
**Capitale:** Linal  
**Religion:** Les Caravirols  
**Politique:** ...  
**Langue:** Commune

**Espérance de vie:** 45 ans  
**Taille moyenne:** Petite (1m40-1m60)  
**Couleur de peau:** Pâle, tannée



## Introduction

Les Linal-glorieux sont connus comme les membres d'un peuple fier et revêche, mais tout de même hospitalier et amoureux de la terre. Ce sont des paysans chevronnés et globalement placides qui n'ont que peu d'intérêt pour les choses hormis l'agriculture ou l'élevage. S'ils ne sont pas fameux pour leur talents guerriers, vous avez peut-être entendu parler d'une de leur manière de préparer la tête de veau.

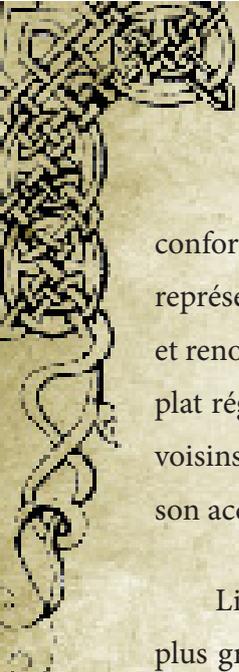
### Des origines perdues mais une histoire tenace

L'histoire antique de Linal-Glor, ou plus exactement de Linal-Glor-Ylmsë, est globalement méconnue puisqu'une bonne partie de son peuple est longtemps resté hostile ou méfiant envers le système d'écriture. Les quelques traces restantes de ces époques lointaines survivent donc à travers les légendes ou les jours de fêtes. La tradition du folklore et la transmission des connaissances sont aujourd'hui encore transmis oralement et l'usage de l'écriture reste mineure.

Les histoires qui se racontent encore parlent des débuts de ce peuple parmi les montagnes et les vallées des actuelles régions nord-ouest, lorsque les temps étaient encore simples, et que la population n'avait pas encore suivi la pente et les rivières qui mènent vers l'est, là où s'étendent la grande mer salée et ses plages de galets. Ces contes, imprégnés de morales et d'enseignements, forment une trame de fond connue de tous dans les contrées du pays fléchi, surnom de cette terre pentue.

Les gens du futur Linal-Glor ne connaissaient que peu de conflits en ces temps, et les quelques prédateurs présents, qui ne représentaient de toute manière pas une grande menace, furent repoussés ou chassés. L'inintérêt des hommes à conquérir de plus grands territoires et l'effort que suscitait le passage des montagnes qui jalonnent l'ouest du pays actuel limita leur expansion. Aussi, les peuples qui se sont égarés au sud ou à l'est s'y sont établis durablement. Le voyage retour était en effet dans le mauvais sens de la pente, et « c'té bien mâlésiê d'poyer la dret ! ».

De cette manière quelque peu hasardeuse, les villages commencèrent alors à s'étendre, le commerce à s'organiser, et le pouvoir à se mettre en place. Les plus grands regroupements d'hommes et de femmes formèrent les esquisses des frontières régionales que nous connaissons désormais au «pays», et déjà ils se forgeaient l'esprit communautaire et les rivalités qui devinrent le ciment de cette nation. Toutefois, ces tensions se canalisèrent et demeurèrent positives puisqu'elles alimentaient la passion de la terre, et encourageaient ceux qui la travaillaient à redoubler d'efforts pour surpasser leurs voisins. Très tôt, le savoir s'est regroupé autour d'une ou d'un groupe de personnes dans les villages, souvent les anciens qui, à défaut de pouvoir travailler, se sont mis à passer leur savoir aux générations futures. Avec le temps, ils formèrent une confrérie qui devint l'ordre druidique, garant du savoir et de l'éloquence, chargé de l'entretien du culte comme des soins en tous genres, des affaires magiques et des recettes alchimiques. Bien que parfois pugnaces, les habitants passent le plus clair de leur temps à développer l'agriculture, l'artisanat et le commerce, ce qui permet à cette société simple de maintenir son



confort. Les compétitions par « patel », nom donné aux régions de Linal-Glor, sont typiquement représentatives de ces traits : les producteurs présentent leurs meilleures réussites pour en tirer gloire et renom. Cette rivalité prend aussi forme dans la cuisine elle-même car chaque patel revendique son plat régional comme le met linal-glorieux par excellence, et ne manque pas de rabaisser ceux de ses voisins. Chaque région se distingue souvent par cinq aspects : son plat régional, son sport régional, son accent, ses contes régionaux, et sa certitude d'être le patel le plus important !

Linal-Glor est donc un pays presque intégralement rural, parsemé de quelques villages dont les plus gros regroupements forment les capitales des patels, et même du «pays» dans le cas de Linal et de Glor, ainsi que d'Ylmsë avant sa sécession. Ces capitales se sont peu à peu constituées avec les alliances formées par les grandes familles pour la régence de ces contrées. Alors que les patels se sont unis pour devenir plus fort au fil des siècles, assimilés par l'alliance qui donna naissance au «pays» tel qu'on le connaît, les régions - et leur capitale nommées à l'identique - gardèrent toutefois leurs noms, spécificités et traditions.

Si les Linal-glorieux sont connus pour n'être pas curieux pour un sou vis-à-vis de leurs voisins directs ou des pays étrangers - qui les présentent d'ailleurs comme des gens austères et bougons, ils entretiennent toutefois des relations cordiales avec Medwyn, et acceptent volontiers les étrangers de passage chez eux, faisant preuve de charité et d'hospitalité. Les influences extérieures auront surtout été d'un apport culturel et pécunier, puisque des accords commerciaux auront été mis en place avec la nation de la tortue, introduisant par la même la monnaie courante et la langue commune sur le territoire du pays fléchi. La barrière de la langue reste cependant problématique puisque le commun linal-glorieux reste handicapé d'un lourd accent hérité des patois locaux. Certains récalcitrants refusent de se mettre à cette langue commune, et malgré les efforts de Medwyn, l'écriture reste encore rare hors des ordres druidiques.

Contrairement à l'histoire de nombreux pays, celle de Linal-Glor ne connaît que très peu de conflits, et la plupart restent mineurs. Les incidents les plus compliqués connus restent ceux liés à Ylmsë et à sa prise d'indépendance violente, dont l'insurrection fut le premier véritable conflit auquel ce pays dû faire face puisque les tensions inter-paysannes n'ont jamais été très sérieuses, et que les raids metzelnéens ont globalement été fuis, puis ignorés puisque rares.



## ouvernance

Il faut d'abord savoir que la grande majorité du peuple de Linal-Glor-Ylmsë, puis de Linal-Ghlor, n'est que très peu versé dans l'exercice du pouvoir, et préfère s'occuper de ses terres et de ses bêtes plutôt que de savoir qui dirige tant que celui-ci le laisse bêcher ses betteraves. Le campagnard moyen n'a donc qu'une relation très lointaine avec la « caste » dirigeante, et si le pays ne compte pas un important nombre d'âmes, l'ensemble des gouverneurs et des armées ne se compte qu'en centaines. Linal-Glor-Ylmsë, et a fortiori Linal-Glor, n'a jamais été une force conquérante ou même défensive, et se contente seulement de garder l'ordre dans ses terres. La régence du pays s'organise autour d'une royauté, fondée par le premier Rè Cosilv DeLinal. Il fut le premier à réunir ses habitants sous une seule bannière, tandis que les Linal-glorieux étaient regroupés en plusieurs groupes indépendants dans des « patels », noms donnés aux territoires, qui se concentraient autour du plus grand village local, ou le « senteco » dirigeait sa parcelle de terrain.

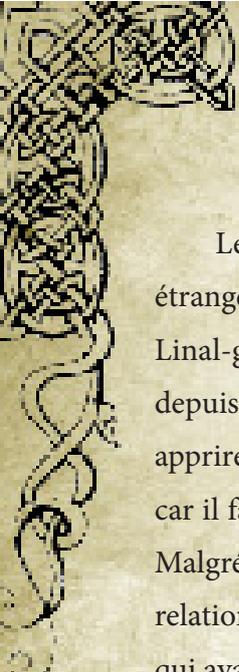
Cosilv DeLinal était l'un d'entre eux, aïeul d'une des grandes familles fondatrices qui donna son nom à la ville, et qui devint plus tard la capitale même ! C'est à l'âge de dix-sept ans qu'il devint le régent de son patel. Il entreprit alors de suivre les idéaux de son grand-père Mévorec qui voulait créer une alliance forte avec les patels voisins, afin de partager connaissances et ressources. Cosilv utilisa son avantage géographique pour servir de plateforme d'échange et promettre des accords entre des patels qui n'étaient pas voisins, et son fameux don d'éloquence lui permit de créer la base de la royauté Linal-Glorieuse. La gouvernance se mit en place avec le Rè comme figure centrale et ses conseillers comme aide. Certains principes émergèrent déjà, telle que l'hérédité du pouvoir, les accords sur l'honneur, et le port de la moustache. Quelques générations qui virent s'améliorer le système passèrent, notamment en agrémentant le conseil de rôles spécifiques. En plus du conseil, ou pouvait se présenter qui le souhaitait pourvu qu'il soit utile, on trouvait désormais :

**Le Sénéchal**, garant des accords de commerce entre les patels ainsi que de l'approvisionnement, ou l'aménagement et entretien de routes ;

**Le Connétable**, chargé des troupes unifiées et des gens du guet, gardes du patel ;

**Le Maire**, qui a le dernier mot concernant les affaires de justice après le Rè ;

**Le Chancelier**, second direct du Rè, autant assistant que conseiller ou écuyer.



Le «pays» ainsi formé n'eut que tardivement connaissance de ses autres voisins. Si les étranges «bambochi» d'or avaient déjà eu l'occasion de venir incendier les ravines du nord, les Linal-glorieux-arruites apprirent bien plus tard que la raison pour laquelle on n'en voyait plus depuis longtemps était due à un accord passé avec une grande nation d'au-delà des montagnes, dont ils apprirent plus tard à nommer Medwyn. Cela fut d'ailleurs problématique pour les gens du savoir car il fallut changer les contes qui supputaient des histoires révélées fausses par les hommes-tortues. Malgré ce léger problème culturel, la gouvernance du Rè choisit d'entretenir avec ces gens-là une relation cordiale, proposant même des accords commerciaux, et s'assurant que la protection indirecte qui avait été mise en place demeure inchangée.

Si Glor est reconnue pour sa puissance économique et agricole, Ylmsë était la terre de nombre de druides et de sourciers, et le territoire fusionné donna bientôt la forme, aujourd'hui connue, des frontières de ce pays. Les «patels costiers» rejoignirent rapidement cette alliance au fil des ans pour former le grand «pays» tel qu'il le restera jusqu'à la sécession d'Ylmsë, avec le soulèvement d'Alfrick Turlien. Cet homme avide de pouvoir ne pouvait supporter de partager ce qu'il estimait être son patel, et refusait de joindre la régence du «pays» avec ces autres qui l'écoëraient, aussi parvint-il à soulever sa population contre ses voisins, et à embrigader les druides de ces terres. L'histoire de Linal-Glor-Ylmsë n'avait jusque là connu que quelques conflits mineurs, souvent issus de tensions entre particuliers, et rarement à l'échelle de patels. Les seules menaces extérieures venaient des sauvages du nord, mais les ravines semblaient les dissuader de trop pousser leurs excursions, aussi les gens les ignorèrent-ils simplement. Ce conflit fut le premier de la sorte, et personne ne savait comment réagir correctement. Le guet fut mobilisé pour tenter de contrer cette menace, mais fut vite surpassé.

De manière surprenante, se furent les paysans directement concernés qui s'avérèrent les plus efficaces. Ils montèrent les socs et leurs charrues sur des hampes, et pointèrent les lames de leurs faux telles des lances, et avec leurs chariots formèrent des fortifications mobiles qui résistèrent assez pour marquer les esprits.

Toutefois cette résistance resta futile, et Ylmsë s'arracha de l'alliance du Rè. Sans l'intervention de Medwyn et de Brimar, Ylmsë aurait sans doute pris le reste du «pays». L'armée fut ainsi démantelée, et Alfrick exécuté, mais l'indépendance qu'Ylmsë avait réussi à prendre fut conservée. Il faut dire que cette guerre avait fini de creuser le fossé entre les gens des deux régions qui ne se portaient déjà pas dans leurs cœurs, et les deux parties préférèrent garder ces voisins gênants loin de leurs maisons.



## L'ordre druidique, ou la mémoire du pays

Les druides ont été et sont encore une figure d'importance majeure dans le fonctionnement de Linal-Glor. Les hommes et femmes qui choisissent de faire leurs vœux et d'entrer dans l'Ordre s'avancent ainsi vers les secrets du monde. Gardiens du savoir, les druides ont la lourde tâche d'entretenir les acquis linal-glorieux et ne se servent que très peu de l'écriture pour alléger leur tâche, car cette pratique est considérée comme peu noble même dans leurs rangs. Ce colossal travail de mémoire fait d'eux de véritables bibliothèques vivantes qui n'ont de cesse que de sauvegarder le patrimoine et les connaissances pour le bien de tous, et de les transmettre aux générations futures ainsi qu'à ceux venus leur demander conseil.

Le druide classique n'a que peu de possessions : souvent habillé d'une bure agrémentée de chapelets de plantes, l'initié possède un bâton, un sac et des ustensiles propres à sa fonction. Il est aussi souvent accompagné d'un gatet familier, petit mammifère qui ressemble au furet, et aussi connu pour savoir détecter les sources de magies.

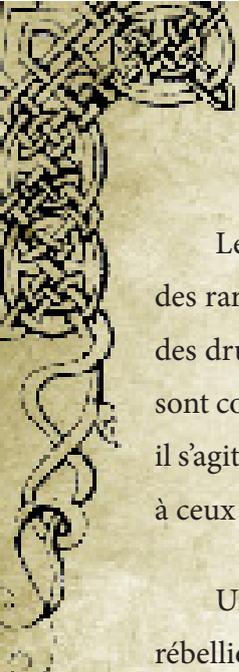
Peu nombreux, les druides veillent toutefois à ce que les critères qui permettent aux jeunes de rejoindre leur ordre soient suffisamment sélectifs pour garantir leur efficacité dans l'importante tâche qui leur est confiée. En-dehors de ces critères, n'importe qui ne peut rejoindre l'Ordre : l'âge ou le sexe n'y font rien tant que la curiosité est le mot d'ordre de l'individu, et qu'il possède une mémoire à toute épreuve. Il doit également avoir une certaine aisance dans la restitution des connaissances. Les personnes liées aux puissances élémentaires sont plus facilement éligibles, mais un don inné n'est pas la garantie d'une place pour autant.

Une fois accepté au sein de l'Ordre, le novice doit dire ses vœux et laisse derrière lui toute ambition de posséder des terres ou de fonder une famille pour se consacrer à l'Ordre corps et âme. Il est ensuite dirigé vers une branche de l'Ordre afin d'en apprendre tout ce qu'il lui faut connaître sur un sujet, et devenir garant et instituteur de ce savoir. Un druide connaît souvent plusieurs sujets, mais un novice ne se concentrera que sur un unique domaine pendant plusieurs années.

Si l'agriculture et l'artisanat sont le propre des habitants de Linal-Glor, leurs connaissances dans d'autres domaines sont souvent limitées. C'est pourquoi les druides sont d'une importance primordiale car ils agissent dans le quotidien de tous en tant que soigneurs, alchimistes, instituteurs, éleveurs, forgerons, mages, herboristes, juges, archivistes, linguistes ou encore musiciens. Les druides sont ainsi formés pour appliquer leurs connaissances mais aussi pour les réintroduire auprès du peuple.

L'Ordre ne connaît pas de lieu de résidence car les druides sont nomades, mais plusieurs sites sacrés servent de point de rencontre lors des nombreuses fêtes qui ponctuent le calendrier druidique. Ces sites s'axent autour de points d'énergie émergeant du sol, où sont érigés des pierres montées ou des autels. Parfois, des lacs artificiels y sont aussi creusés. Mais les druides ne se limitent pas à ces dates-là pour se retrouver et partager, et si certains vivent en ermite dans les forêts, la majorité préfère parcourir la campagne en vivant de l'hospitalité des paysans.





Les ermitages de l'Ordre sont par ailleurs des lieux de haute importance puisqu'ils recueillent une des rares formes d'écriture de Linal-Glor : sous formes de runes issues d'un ancien patois seul connu des druides aujourd'hui, des gravures ornent les pierres et l'écorce des arbres. Très peu d'exemples en sont connus, et les sujets de ces gravures sont longtemps débattus avant de pouvoir être acceptés, mais il s'agit d'informations d'importance ayant souvent lieu avec les arts magiques. Ces sites sont défendus à ceux qui sont extérieurs à l'Ordre.

Un grand nombre de druides ont toutefois tourné le dos à cette vocation séculaire lors de la rébellion d'Alfrick. Ils ont ainsi rejoint ses rangs et ses promesses de connaissances mystiques. En tournant ainsi le dos au peuple pour leur propre profit, ces druides furent les premiers à devenir les fameux Flamboyants. Cet événement aura semé le trouble de la population envers l'Ordre en général, car bien qu'une minorité ait choisi de trahir sa confiance, tous en pâtirent. Il fallut de longues années et de durs efforts de la part des druides pour retrouver la place qu'ils possédaient avant l'indépendance d'Ylmsë.

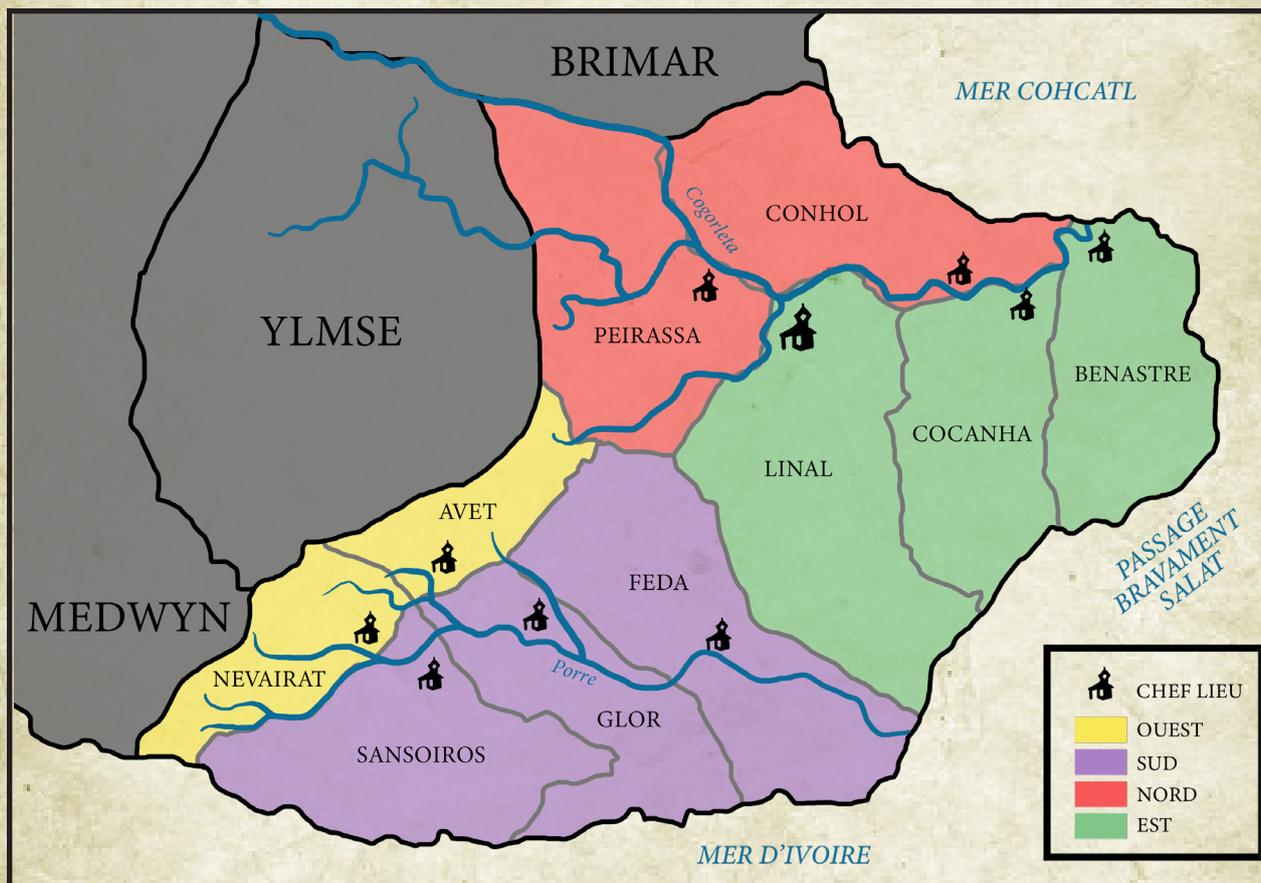
## es terroirs Linal-glorieux

Appelé le pays fléchi, ou «l'pays bochon», Linal-Glor est surtout composé de grandes plaines verdoyantes, de collines et de vaux qui dévalent en pente douce jusqu'à l'océan au sud-est. Les sombres forêts de conifères bordant l'ouest s'éclaircissent rapidement à mesure que s'accroît la pente, aussi le centre comme l'est et le nord du pays sont très peu forestiers, bien que garnis de bocages, bois et autres sylves où l'on prélève les ressources nécessaires aux maisons et outils. À l'Ouest, quelques reliefs servent de pâturages, dont la chaîne se termine au sud-ouest avec le Cluscapelat, mont le plus haut du pays fermant la frontière avec Medwyn. Deux grands fleuves traversent, en direction de l'est, les terres de Linal-Glor avant de se jeter dans la mer.

Le premier, Cogorleta, sépare les deux patels du nord en isolant Conhol pour arriver à l'océan. Il remonte plus haut et suit le tracé de la frontière avec le pays des sauvages où il trouverait son origine. Le second prend sa source dans les bas monts de l'est, serpente à travers chaque patel sudiste pour finir sa course dans la mer à la limite entre les régions du sud et de l'ouest, non sans avoir étendu plusieurs bras en chemins. Il se nomme quant à lui le Pôrre.

Les terres sont grossièrement divisées en dix patels, eux-mêmes répartis en quatre régions selon les points cardinaux, ce avant comme après la rupture avec Ylmsë. Pour les explications suivantes, les noms des patels apparaîtront dans leur ordre géographique d'ouest en est :



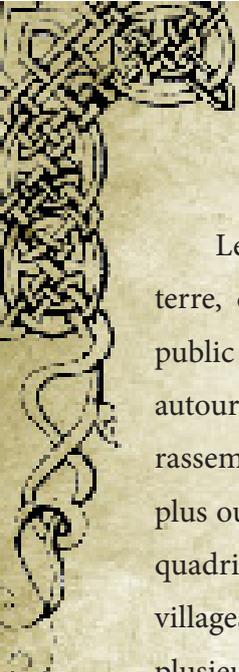


Le nord, plus rocailleux, se compose d'escarpements et de plateaux entre lesquels la verdure ou les cours d'eau forment des taches vertes ou bleues. Mais le Nord est surtout la région des tailleurs de pierres et des prospecteurs, puisque de nombreux gisements de métaux et de roches de qualité y ont été trouvés. Leur exploitation à elle-seule fournit une grande partie du «pays», d'autant que l'acheminement est plus facile de ce côté de la pente !

Le sud est la région des tourbières et des marais salants, ainsi que des pâturages sur la partie plus à l'ouest. Comme il s'agit de la région la plus vaste, plusieurs exploitations et villages se sont installés en format plus réduits que leurs équivalents du centre ou de l'est, ou les regroupements fermiers s'organisent massivement pour gérer les grandes étendues de terres arables.

La vie en Linal-Glor se focalise surtout au centre et vers les côtes du pays : l'extrême nord n'est que très peu fréquenté en raison des voisins quelque peu agressifs, aussi les habitants du «pays» préfèrent-ils laisser quelques ravines et d'anciennes routes non entretenues entre eux.

Quant à l'ouest, si ses bois sombres n'inspiraient déjà pas l'arrivée des habitants par le passé, les lieux sont évités depuis qu'Ylmsä a pris son indépendance. Sacrifiant ainsi les hauteurs de leur pays, et réduisant par la même le confortable terrain en pente douce, les Linal-glorieux s'assurent une vie paisible à l'écart des «babans» et autres «tabouyos». Les monts de Neveirat sont toutefois encore habités par des braves mineurs et prospecteurs ainsi de quelques bergers qui, par un miracle inexplicable, trouvent encore le courage de remonter la pente...



Les villages qui couvrent le paysage sont majoritairement composés de maisons faites de terre, de bois et de chaume. Quelques bâtiments de pierres sont à noter mais ils sont d'usage public : c'est le cas des forges, des fours ou encore des moulins. Les villages s'axent traditionnellement autour d'une grande place centrale, autour de laquelle sont disposés les fours, pigeonniers, halles de rassemblements ou demeures des gérants de patels. Les demeures s'organisent ainsi de manière plus ou moins ordonnée selon les villages. Linal, par exemple, est connu pour ses grandes allées qui quadrillent les maisons et permet une meilleure circulation. Le second cas de rassemblement hors des villages sont les fermes où de grandes bâtisses construites au cœur des terres exploitées accueillent plusieurs familles. La tradition linal-glorieuse veut que les maisons ne possèdent pas de verrou, et que tout un chacun soit libre d'entrer se reposer et se restaurer dans n'importe quelle maison. La bienséance veut toutefois que les invités ne dépassent pas les limites de la chambre à coucher familiale.

Une maison typique de Linal-Glor est composée de deux pièces : le séjour où sont accueillis les invités et où la cuisine se tient au centre avec l'âtre, et la chambre à coucher où résident tous les membres de la famille. Un grenier ouvert sert de cellier, et est parfois complété par une mezzanine où sont disposés des couchages pour les invités afin de libérer de l'espace au séjour.

## ne force économique et militaire... ou pas

La paix interne et le système communautaire sur lequel Linal-Glor s'est aligné pendant des siècles ont longtemps fait que le pays n'a pas trouvé nécessaire de s'armer contre une menace ou de lever une troupe armée conséquente, puisque les prédateurs ont rapidement été gérés, et les sauvages du nord fuis et ignorés. Les rivalités entre patel ont pu occasionner des dégâts matériels, quelques blessures voire un mort ou deux de temps à autres, mais rien de bien méchant. La criminalité elle-même est assez basse, et les forbans préfèrent le chantage et la rapine sans violence au meurtre et effusions de sang.

C'est paradoxalement la promulgation du Guet de Linal qui aura attisé les braises de la violence. Créé dans un but de protection civile et de garde pour le Rè, le Guet a progressivement gagné en taille et mis en place une garde dans les grands villages ainsi que sur les principaux axes marchands. Cette expansion a inévitablement donné lieu à des confrontations avec les bandits qui radicalisèrent leurs méthodes face à l'oppression du guet. Il furent cependant éradiqués quelques années plus tard, que ce soit par un aller simple au cachot ou une brève pendaison. Le guet ne tomba pas pour autant dans une tyrannie, son rôle premier étant d'assurer le confort du peuple.

Comme il ne possédait aucune volonté de conquête, le Rè n'a jamais jugé bon d'investir dans sa milice, et l'équipement d'un homme du guet est donc très sobre : un gambison long et un chapel de fer, ainsi qu'une pique ou une hast simple.



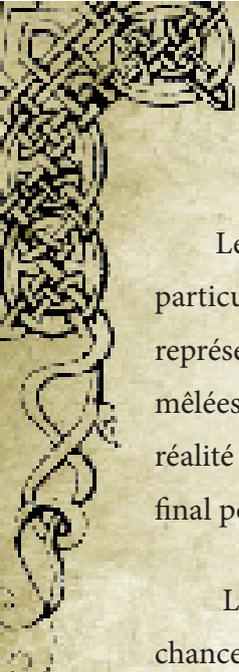
Leurs équipements s'améliorèrent cependant après les révoltes d'Ylmsë, et le haubert est devenu une partie intégrante du kit du milicien, avec la hast perfectionnée. Le Guet s'est aussi inspiré de l'ingéniosité paysanne lors de la guerre pour ainsi créer des convois défensifs, charrettes hautes servant de palissades mobiles. Les armures les plus poussées ont un rôle d'avantage symbolique que réellement pratique avec des cottes de plates fines et ouvragées d'un métal peu solide. Elles sont portées par les grandes familles ou par la régence, et notamment par les figures de pouvoir comme le Rè et le connétable.

Si le pays jouit d'un marché florissant et que les grandes familles ont pu gagner en pouvoir au fil des ans, ce n'est toutefois pas grâce à l'argent. En effet, pendant la majeure partie de son histoire, Linal-Glor a connu une dynamique de troc, d'échange de services, et de soutien communautaire qui sont restés dans les bases de leur société. Les Linal-glorieux ne furent pas non plus totalement étrangers au système de monnaie équivalente, mais celle-ci servait plutôt de gage, donné comme parole d'honneur lorsqu'un individu ne pouvait pas régler sa dette dans l'instant. Il était alors d'usage de donner un triangle de cuivre nommé la «picalha».

C'est l'ouverture sur le continent, et avec la nation de Medwyn, que la monnaie commune s'est finalement insérée dans le commerce linal-glorieux, favorisant les échanges avec ses voisins. Cela ne tua cependant pas les us d'échanges entre les gens, et la tradition de la picalha reste encore aujourd'hui en vigueur, bien que plus symbolique que réellement utile. Ce nouveau système d'argent symbolique reste encore neuf, et bien que rapidement adopté, il reste encore balbutiant. La force économique du «pays bochon» est doucement croissante grâce aux liens tissés avec Medwyn et son allié Ditmar qui permettent aux commerçants du pays d'exporter leurs oeuvres vers un tout nouveau public, qui lui-même se charge de faire circuler les spécialités linal-glorieuses en dehors de Linovpach.

## n folklore chaotique

L'inconscient collectif des habitants naturellement superstitieux s'est rempli, tout long de son histoire, d'une multitude de légendes et de contes qui nourrirent les croyances et formèrent le folklore du «pays». Celui-ci se compose de nombre d'esprits aux noms et rôles divers, qui symbolisent autant des émotions que des notions de valeur, ou des éléments naturels. Les plus notoires sont ceux que l'on nomme les Caravirol : les patrons des esprits, que l'on estime au nombre de quatorze et dont les attributs et noms s'échangent régulièrement. Car oui, le panthéon linal-glorieux est loin d'être clair et fixe ! Si les druides sont garants des connaissances dans ce domaine également, les arcanes de la religion ne sont pas soumis à l'écriture, et le courant de pensée veut que les esprits s'entremêlent et se confondent, car ils sont tous liés au fondamental fluide de Vie. Chacun est libre de prier le ou les patrons de son choix.

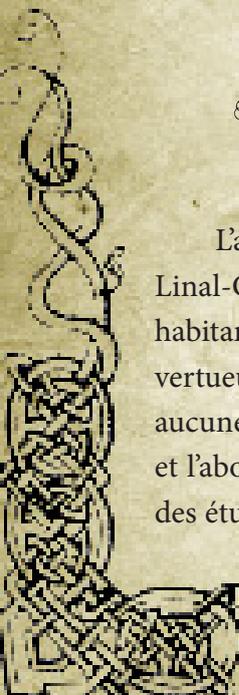


Les Caravirol représentent donc les figures de groupes d'esprits, sans qu'aucun n'ait de rôle particulier. Ils restent malgré tout indispensables au fonctionnement du monde. Leurs représentations sont souvent abstraites. Ils peuvent apparaître comme des chimères, des créatures mêlées de plusieurs animaux, ou comme de simples formes géométriques. Les représentations sont en réalité aussi nombreuses qu'il y a d'individu dans le pays, et un autel dressé pour un patron servira au final pour tous, chacun trouvant à cet autel la représentation qui lui sied.

Les Caravirol, et les esprits en général, jouent avec le fil du destin comme avec les éléments ou la chance, et toute bonne ou mauvaise chose qui arrive dans la journée d'un Linal-glorieux peut leur être attribué. Les vieillards disent qu'il ne faut pas leur en vouloir, ces esprits sont facétieux et aiment faire des farces, et s'énerver ne fait qu'attiser leur malice !

On retrouve ces représentations dans beaucoup d'éléments du quotidien, qu'il s'agisse de broderies sur les vêtements, d'ornements et de bijoux, ou même de gravures de bonne fortune dans les charpentes ou les pierres de taille, ou tout simplement dans des lieux de culte dédiés. Souvent placés sur les hauteurs, au flanc d'une falaise surplombant un village, au sommet de la colline la plus proche, ou en haut d'un mât sur la place centrale, ces idoles servent à assurer la protection et à éloigner le mauvais œil des villages. Il n'est pas non plus rare de trouver de petits autels sur les bords des routes ou au milieu d'un pâturage, servant au même usage. La coutume veut aussi que si un individu se voit doué de puissance, et manipule les éléments à sa volonté, c'est qu'il a été béni des Caravirol et que l'un d'eux lui a glissé un fragment de son essence dans le cœur.

Les noms des Caravirol, s'ils s'échangent, restent toutefois constants dans leur usage, et les voici : Aiga, Lugarèl, Caucina, Inde, Aice, Fachal, Folzat, Sanqueta, Lutz, Onbreta, Enlusir, Mosir, Esser et Eime.



## ne terre riche

L'amour de la terre et de ce qui y pousse est un sujet d'union comme de discorde au sein de Linal-Glor, mais reste toutefois unanime. L'agriculture a toujours été le domaine de prédilection des habitants du pays, conjointement avec l'élevage et l'artisanat. Ce trio fonctionne ainsi dans un cercle vertueux. Dans toute son histoire, Linal-Glor n'aura presque jamais connu de temps de disette et aucune famine, et ce malgré les conflits récents qui auront ravagé les patels. La science de la terre et l'abondance de réserves correctement conservées auront prévenu de ces maux ! Car ce qui relève des études de la terre est une science et un art important dans la culture du pays. C'est en tatonnant



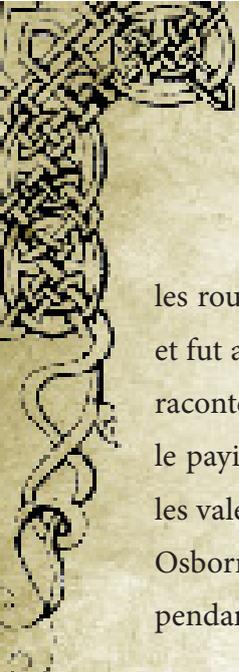
avec passion que les gens de Linal-Glor auront mis au point les meilleurs systèmes de jachère, de terrasses de cultures, de champs mixtes, de maraichers et de vergers. Même face aux intempéries, aux maladies ou aux animaux sauvages, le Linal-glorieux est toujours capable de faire pousser quelque chose dans la terre la plus sèche et acide ! Les paysans ont en tout cas conditionné leur terre au fil des siècles: pour un sol optimal et un ensemencement aux plus hautes chances de réussites et de qualité!

Les avancées des artisans permirent aussi aux agriculteurs de posséder des outils de plus en plus performants afin de couvrir encore plus de terrains, l'utilisation de bêtes et des éléments se faisant de plus en plus fréquents. Peu conscient du monde extérieur à ses propres frontières, le pays reçoit toutefois quelques visiteurs, et il arrive de croiser un hobbit téméraire qui a traversé l'océan pour étudier auprès des fameux agronomes !

Mais les habitants de Linal-Glor sont très fiers, et notamment de leurs traditions et de leur terroir. Si leur histoire commune les unit toujours, les différentes régions se réclament de leur identité propre et de leurs spécificités. Par exemple, chacune d'entre elles a ses propres variations d'un même nom pour désigner un plat, un lieu ou un état de fait. Les différents patois qualifieront donc de «gabsouille», de «nomenclastre» ou de «diophame» ce que des étrangers appelleraient naïvement une blanquette de mouton. Un œil inexpérimenté ne verrait par ailleurs aucune différence à ce même plat servi dans les différentes régions de Linal-Glor, mais chacun sait qu'elles ne sont nullement similaires !

Cette fierté régionale est source de nombreuses tensions et concurrences entre les voisins d'un patel. Chacun cherche en effet à surpasser l'autre dans des domaines aussi divers que la tonnellerie ou la fromagerie, mais elle est également le terreau d'une production agricole florissante, et d'un artisanat sain. La passion du Linal-glorieux pour la terre est entretenue dès l'enfance, et au-delà des rivalités.

Dès le début de leur histoire, les habitants du pays ont aussi apprivoisé les bêtes locales pour les utiliser comme source de nourriture, de ressources naturelles ou d'aide au quotidien. Depuis, les dompteurs sont devenus éleveurs, et le bestiaire commun de Linal-Glor est un des plus vaste de Linovpach ! On compte plusieurs ordres et familles de ruminants, de gallinacés ou d'ansériformes, et même certaines espèces prédatrices ont été domestiquées. Le plus emblématique de ces derniers reste le coq d'Osborn ! Cet oiseau mesurant quatre-vingts centimètres de haut possède un plumage ras, une crête touffue colorée, un bec large et effilé, et surtout deux griffes rétractiles acérées et terriblement létales. Bien qu'incapables de voler, les coqs d'Osborn courent aussi vite qu'un homme, et sont tout de même capable de planer sur quelques mètres pour stopper une chute ou gagner en vitesse dans une pente.



Alors qu'ils étaient une menace pour les animaux apprivoisés comme pour les gens seuls sur les routes, un dompteur nommé Valentin Osborn aurait défié la terreur que représentaient les coqs et fut ainsi le premier à en capturer un vivant, l'exploit lui ayant coûté un œil et un bras ! La légende raconte ensuite qu'un lien s'est créé entre l'homme et la bête, leur pérégrination les menant à parcourir le pays et affronter mille dangers jusqu'à devenir inséparables, l'un trouvant l'amour et apprenant les valeurs de la sagesse, l'autre fédérant ses semblables et les incitant à ne plus agresser les humains. Osborn devint un héros des contes populaires, et si les patels se représentaient par leurs couleurs pendant des années, l'image du coq fut réutilisée lors de la montée du Rè comme symbole fédérateur.

## es compétences raciales



### ◇ **Compétence raciale culturelle:** Bien Portant

Grâce à cette compétence, un linal-glorieu ignore le temps de convalescence après avoir été soigné. Pour se faire il faut impérativement qu'il mange souvent (minimum 5 fois par jour) par des repas ou collations. Grâce à cela, suite aux premiers soins dispensés, le joueur regagne 2PV au lieu d'un seul et peut utiliser directement ses compétences.

### ◇ **Compétence raciale naturelle:** Main verte (3/j)

Par son talent d'agriculteur, le linal-glorieux peut ensemer et récolter le résultat de la pousse après 1h d'attente. Pour cela il doit planter une graine (réelle ou simulée, mais apportée par le joueur) dans une fiole ou pot de terre, et l'arroser au moins deux fois dans l'heure. Une fois le temps attendu, il y poussera entre 1 et 3 plantes de l'herbier connu (appeler orga pour la récolte).

