

# GÉOGRAPHIE DE GAÏA

Une introduction au monde de Gaïa pour les joueurs d'Anima

*Ouvrez les yeux et regardez.*

*Voici le monde qui est né au prix des larmes des innocents.*

*Faites que cela en vaille la peine.*

*- Zhorne Giovanni -*

## Généralités

Gaïa se divise entre deux masses continentales, le Vieux Continent à l'est et le Nouveau Continent à l'ouest séparé par la mer. Le niveau culturel du monde est équivalent à la fin de la Renaissance, mais certains pays se trouvent à l'orée des Lumières tandis que d'autres sont encore plongés dans la « barbarie ». On parle latin dans la plupart des pays, et le calendrier et les saisons sont les mêmes que dans notre monde.

Pour des cartes plus détaillées du Vieux Continent, voir "Toutes les cartes de Gaïa" sur le site [Projet Anima JDR](#).



# Les principautés du Vieux Continent

## L'EMPIRE

Les principautés suivantes sont toujours fidèles à Élisabeth en tant qu'Impératrice et forment le noyau de l'Empire. Il demeure malgré toutes les perturbations qu'il a connues dernièrement la puissance économique et militaire la plus importante de Gaïa.

### *Abel*

Cœur du Sacro-saint Empire. La principauté est dirigée par l'Impératrice Élisabeth Barbados ; elle est la plus prospère et puissante de tout Gaïa. L'Église y est forte, le commerce omniprésent. Nobles et ecclésiastiques se livrent à une guerre d'influence, mais Élisabeth n'écoute que l'Ordre du Ciel et Tadeus Von Horsman.

### *Arlan*

Principauté spécialisée dans le transport maritime. Ses armées sont peu nombreuses mais possèdent l'un des meilleurs corps de garde du Vieux Continent.

### *Dalaborn*

État militaire dont le gouverneur, le prince Edgar Vale n'a en fait aucun pouvoir. C'est Tadeus qui dirige. Les soldats pullulent dans les rues des villes et la noblesse aristocratique occupe une position privilégiée.

### *Kanon*

Principauté qui forme la frontière australe de l'Empire. Elle en détient 70% des forces navales. Ses navires de guerre font sa fierté et le secret de leur construction est jalousement gardé.

### *Galgados*

Pays de montagnes et de collines, au climat dur. Les plus vieilles ruines de l'antiquité se trouvent dans la ville d'Hécate, située sur le seul col permettant de franchir la Cordillère des Vents pour commercer avec le Dalaborn. L'ancien vice-roi Victor Daorland est décédé et ses trois enfants, les jumeaux Karlson et Frédéric et leur cadette Marina prétendent chacun à sa succession. Le peuple du Galgados est aujourd'hui divisée en trois factions qui soutiennent l'un des trois héritiers, attendant la décision de l'Impératrice.

### *Imora*

Perle culturelle de l'Empire connue pour ses hautes tours et les connaissances qu'elles renferment. C'est un conseil composé des 12 érudits de plus grand renom qui dirige. L'art et la culture y sont les denrées commerciales les plus lucratives.

### *Helenia*

Principauté paisible, dont les ressources sont essentiellement l'élevage et l'agriculture. Il y a peu de noblesse et ce sont les grands propriétaires terriens qui y ont le plus d'influence. Helenia est dirigée par un Prince qui réunit une fois l'an les représentants de la noblesse et des villages pour faire voter de nouvelles lois ou modifier les anciennes.

### *Alberia*

Il pleut constamment dans ce pays, le plus au nord de l'Empire. Couvert de forêts verdoyantes qui ont donné naissance à des mythes et légendes, l'Albéria est dirigée par le prince Arthur et un parlement démocratiquement élu par les citoyens. Vassal d'Abel, évite toute confrontation avec l'Empire. Le christianisme est peu pratiqué, chacun ayant ses propres croyances et superstitions.

## LES DÉSERTS GELÉS

Les terres connues sous le nom de Déserts Gelés correspondent aux trois principaux du nord du Vieux Continent les plus froides. Les peuples des Déserts Gelés n'ont jamais vraiment eu l'impression de faire partie de l'Empire, conservant leurs traditions et vivant à l'écart. C'est tout naturellement qu'elles se sont séparées de son égide après la mort d'Elias.

### *Goldar*

Moins qu'une nation, le Goldar est actuellement un regroupement de fiefs entretenant de complexes luttes intestines. C'est un pays au climat et aux mœurs rudes, victime d'une décadence culturelle depuis 2 siècles. Le Goldar est connu pour ses bosquets denses pleins de loups.

### *Hendell*

Seul le sud du pays est habité, le nord étant composée de mares gelées mortelles. Les gens vivent dans des cités fortifiées appelées bastions. C'est le roi Erick Sterki qui gouverne. Il a donné son soutien inconditionnel à l'un des seigneurs féodaux du Goldar, espérant de grands bénéfices en retour lorsque ce dernier sera monté sur le trône.

### *Haufman*

Le pays est sur sa quasi-totalité occupé par une grande cordillère montagneuse, le Pic du Monde. Le territoire du roi Hagen est balayé toute l'année par la neige et les blizzards gelés. Les habitants vivent de la chasse et de la pêche et se vêtent de peaux. Leur niveau culturel est nul et l'Église les considère comme des païens. Les habitants d'Haufman adorent leurs propres dieux (des montagnes ou des rivières) et n'ont aucun attrait pour le christianisme.

## LES TERRES OBSCURES

Les Terres Obscures correspondent à deux territoires situés au nord-est du Vieux Continent. Elles reçoivent ce nom à cause de leur fort obscurantisme. Elles ont toujours été des territoires ambigus de l'Empire : bien qu'elles aient été intégrées à Abel, la désunion et l'isolement de leurs habitants font qu'elles ont toujours vécu de manière indépendante. Même si officiellement elles font encore partie de l'Empire, officieusement et implicitement elles s'en sont détaché, par absence d'intérêt de l'Empire pour elles et par le maigre contrôle qu'il exerçait sur ces terres inaccueillantes.

### *Moth*

Immenses terres gelées parsemées de marais et de rivières, d'épaisses forêts, couvertes par un brouillard dense, le Moth est un pays lugubre et ténébreux. Elle est gouvernée par le Prince Lucer Grey qui n'exerce quasiment aucune autorité sur ses terres. Beaucoup de régions de Moth sont d'accès très difficile et plusieurs expéditions y ont disparu. Au centre du pays on raconte qu'est en train de s'ériger la cité de Graven, qui n'apparaît sur aucune carte ; les gens qui en repartent ne savent pas comment y revenir.

### *Dwänholf*

Terre au climat exécrable, le Dwänholf est une principauté livrée aux bandits et aux pillards. Elle est gouvernée par une association de nobles à la réputation douteuse et quelques riches bourgeois.

## LA CÔTE DU COMMERCE

La côte du commerce porte ce nom car les deux principautés qui la compose dominent à elles seules un tiers des transactions commerciales de Gaïa. Elles se sont séparées de l'Empire mais n'ont pas interrompu leurs relations avec Abel, ni avec les autres pouvoirs politiques. Elles n'ont donc pas fermé leurs frontières et maintiennent leurs représentants à la cour de l'Empire.

## *Gabriel*

Principauté parmi les plus riches et prospères de Gaïa, le Gabriel tire ses revenus principaux du commerce avec les pays exotiques du Sud. Les villes y sont belles et les bâtiments luxueux. Joshua Fardelis, le Chancelier dirige sa principauté veille au bon fonctionnement du pays avec sous ses ordres un conseil de nobles. Les maisons nobles possèdent leur propre armée de mercenaires et passent leur temps dans les manœuvres politiques. Pauvres et mendiants errent néanmoins dans les rues, mais sont refoulés des quartiers fréquentés par les nobles.

## *Phaïon*

Cette riche principauté voisine du Gabriel est le principal importateur de biens en provenance de Lannet et Shivat. Sa culture est un mélange entre les traditions occidentales et orientales et ses villes mélangent des éléments architecturaux des deux styles. C'est une importante puissance commerciale, qui déteste les pirates de Dwänhoff et n'apprécie guère les habitants du Gabriel, qu'elle juge pompeux. C'est l'Association des Marchands qui domine ici cités et ports, depuis la capitale, Markushias.

## L'ALLIANCE AZUR

Il s'agit du regroupement de trois principautés opposées au Sacro-saint Empire, qui frappe maintenant sa propre monnaie et a institué un nouveau calendrier. Le Seigneur de la Guerre Matthew Gaul continue à y étendre l'influence qu'il y possédait du temps où l'Empire était unifié.

## *Togarini*

Matthew Gaul a déposé le prince qui régnait sur le Togarini pour se proclamer seigneur à sa place. Il ne peut accepter Élisabeth, parce qu'il la juge faible et se considère comme le véritable héritier de l'Empire d'Abel. C'est un royaume très avancé sur le plan culturel et militaire. Il possède une formidable puissance armée fruit de l'union de l'ancienne armée du royaume et des propres soldats de Gaul. La tension est à son comble aux frontières septentrionales, mais ni le Togarini, ni Abel n'a pour le moment décider d'ouvrir les hostilités.

## *Remo*

C'est une nation pauvre, qui a souffert d'une mauvaise administration, de la corruption et de la colère d'Eljared qui fit raser beaucoup de ses grandes cités. C'est un pays pauvre, aux gens tristes, aux cités sales, d'où beaucoup de monde est parti pour se réfugier dans les pays voisins. Tous les habitants du Remo détestent l'Empire, qu'il accuse d'être la cause de tous leurs malheurs, et c'est tout naturellement que son gouverneur a signé un traité d'alliance militaire avec le Togarini. Le Remo comprend de nombreuses ruines antiques, loin d'avoir toutes été explorées.

## *Bellafonte*

Région de certes prairies et de montagnes basses, le Bellafonte accueillent de nombreuses églises et monastères. Son économie florissante est aux mains du Duc Juliano Stratto, connu pour sa magnanimité. Les délits mineurs, peu réprimés, ont conduit beaucoup de hors-la-loi à s'installer au Bellafonte. En revanche, les délits religieux sont cruellement punis. Il y a peu de villages, surtout des cités éparses, dans lesquelles Église et nobles entretiennent des relations très proches, beaucoup de fils et filles de bonnes familles embrassant la carrière ecclésiastique. Le Bellafonte soutient fermement l'Alliance Azur, considérant que l'Empire a oublié ses racines chrétiennes, mais ne souhaite pas particulièrement voir Matthew Gaul monter sur le trône de l'Empire.

## LES ÉTATS ÉPISCOPAUX

Il s'agit de deux principautés ainsi nommées car elles sont gouvernées de façon quasi-exclusive par l'Église. Elles ne se sont pas officiellement séparées de l'Empire mais n'ont pas non plus reconnu Élisabeth comme Impératrice et l'Église a nommée seule un nouvel Archevêque Suprême.

### *Le Domaine*

Il s'agit du siège de l'Église, dont la capitale, la cité Vaticane d'Albidion, se trouve au centre de la grande île située à l'ouest d'Argos. Ce dernier lui a récemment cédé des terres, permettant au Domaine de s'agrandir sur le sol du Vieux Continent. Les habitants du Domaine sont très pieux. Beaucoup de pèlerins y viennent en visite. Le commerce est rare, mais le Domaine est une puissance économique majeure grâce aux dons et à la dîme qu'ils reçoivent d'un peu partout dans le monde.

### *Argos*

Il s'agit d'un pays autosuffisant qui reçoit des subventions secrètes de l'Église afin de pouvoir mener dans un proche avenir la guerre contre l'état voisin du Kushistan. L'armée de l'Argos est grande et beaucoup de fervents croisés se sont enrôlés dans ses rangs.

## LES ÉTATS INDÉPENDANTS

Il s'agit de principautés indépendantes d'Abel, qui sont plus opposées à l'Église qu'à l'Empire et qui n'ont pas fait front commun contre Abel comme l'Alliance Azur.

### *Kushistan*

Il s'agit d'un pays de déserts et de zones torrides, avec de grandes cités verdoyantes aux palais exquis qui contrastent avec des maisons de terre cuite et de roseau aux toits bas. Le Kushistan possède ses propres traditions et coutumes. Le peuple est profondément religieux et vit en tension continue avec l'Église, ce qui provoque de petites escarmouches avec l'Argos voisin. Omar Ben Sharid, chef religieux et politique, dirige le pays au sommet d'un complexe système pyramidal. L'esclavage y est permis et les lois sont dures. Les Kushistanais parlent le jashu, mais beaucoup d'entre eux connaissent également le latin. Ils refoulent souvent eux-mêmes les étrangers hors du pays et relèguent les femmes au second plan.

### *Stygia*

L'économie de la Stygia est fondée sur le commerce (mines d'or) et l'esclavage. Les femmes occupent des postes d'importance, comme ceux de prêtresses, sages ou guerrières. Les habitants portent peu de vêtements sur leur peau brunie par le soleil ardent et arborent de nombreux bijoux. Le nord de la Stygia est un désert où vivent quelques tribus nomades. C'est le Roi Ahiyorep qui dirige ; il est considéré comme le véritable Empereur par la plupart des Stygiens. La Stygia refuse tout contact avec Abel et ses intrigues politiques.

### *Salazar*

Immense désert peuplé de douze clans nomades qui s'affrontent constamment pour la conservation des meilleures zones (oasis). C'est une terre rude avec peu de ressources. Les clans ignorent totalement le délégué (un prince) envoyé par l'Empire d'Abel.

### *Kashmir*

Pays montagneux, où des centaines de tribus coexistent avec leur propres traditions et coutumes. Les Kashmirites vivent de pêche, de chasse et d'élevage et ne prêtent aucune attention au Sacro-saint Empire.

## *Nanwë*

Région de jungles très peu explorée, parcourue de nombreuses rivières. Des tribus habitent les jungles, mais on y ignore leur type de société ou leurs coutumes. De nombreux explorateurs se rendent en Nanwë à la recherche de trésors antiques ou de cités légendaires. Des nobles de l'Empire, assignés comme seigneurs des terres, possèdent des mines de diamants dont ils tirent de grands bénéfices.

## *Baho*

Pays montagneux dont les habitants sont habitués aux hautes altitudes. Les deux cités principales du pays abritent presque toute sa population. Les prêtres de Baho sont hautains et orgueilleux : ils suivent leur propre code d'honneur et sont prêts à aider le Kushistan en cas de combat contre l'Église. Les deux chefs du Baho sont choisis parmi les plus forts et sages du pays lors d'une difficile compétition qui a lieu tous les 10 ans.

## **VARJA, LES CONTRÉES ORIENTALES**

Il s'agit de deux pays qui ont déclaré leur indépendance à la mort d'Elias. Ils se situent sur une grande île de la mer orientale. Le Lannet et le Shivat s'affrontent depuis des années, mais leur désir de ne faire partie d'aucun Empire et la chaîne escarpée de montagnes qui les sépare les a empêché de se livrer une guerre. Les habitants, de culture orientale, parlent le respectivement le lannetens et le shivatens, et très peu connaissent le latin. Ils possèdent leurs propres monnaies (dont la forme diffère du reste du monde) et, bien qu'autosuffisants, commercent avec l'occident.

## *Lannet*

La culture du Lannet est très formaliste, fermée et repliée sur ses vieilles traditions. Il existe un grand racisme contre les occidentaux et seuls ceux munis d'une autorisation peuvent demeurer dans les cités portuaires. Le Lannet vit de la pêche et du commerce avec l'occident. Son acier et ses armes sont mondialement réputées pour leur qualité. Le peuple se divise en deux castes distinctes : nobles et serfs. Les nobles appartiennent à des maisons de samouraïs et sont les seuls à pouvoir porter les armes. Les serfs vivent totalement soumis. Les habitants refusent ouvertement le christianisme, ce qui a provoqué des conflits avec l'Église. Pays petit et montagneux, le Lannet ne comprend que deux cités et une multitude de villages implantés dans les montagnes ou les vallées. L'empereur Akira Tachibana règne sur les cinq maisons gouvernantes et se dispute régulièrement avec le Shogun, un important général.

## *Shivat*

Le Shivat est un pays fertile, beaucoup plus grand que son voisin du nord, qui vit de la culture du riz, du soja et des épices. Les habitants sont moins racistes que les lannetens mais tolèrent peu les occidentaux, qu'ils laissent tout de même venir. Les nobles du Shivat n'ont pas beaucoup de pouvoir, les différences sociales étant peu prononcées. L'empereur tout puissant gouverne le Shivat depuis son palais doré de Shan Lu. Le Shivat domine le monde des arts martiaux. Le Maishen, le plus grand temple d'enseignement des styles de combat au monde, organise tous les 5 ans un tournoi sans arme.

## LES ZONES NEUTRES

Seule une principauté et les îles de la Mer Intérieure ne se sont pas prononcées quant à leur appartenance à l'Empire.

### *Lucrecio*

C'est un pays au climat chaud, traversée de rivières, aux régions verdoyantes et aux petites montagnes. Le Lucrecio est dirigé par le prince Lucanor Giovanni, que les habitants vénèrent. Il règle sur le Lucrecio un climat de bien-être général qui découle de la gestion du charismatique Lucanor. Les lois affectent tous les habitants de façon égale et chacun fait preuve d'un sentiment élevé de l'honneur et du devoir. Le Lucrecio se développe très vite et abrite notamment la Grande Université, le centre d'étude le plus important de Gaïa, où l'on peut assister à des cours sur toutes les sciences connues. Les armées du Lucrecio sont peu puissantes, mais ont dit que le pays possède le plus important réseau d'espionnage et d'influence au monde. Lucanor Giovanni n'a pour le moment pas déclaré son indépendance du Sacro-saint Empire ni n'a juré fidélité à l'Impératrice. Seul le temps dira quels sont les buts de cet homme énigmatique.

### *La Mer Intérieure*

C'est une vaste étendue d'eau constellée de grandes îles rattachées aux différentes principautés et d'autres îles habitées par des pêcheurs ou des pirates. En son centre se trouve l'île de Tol Rauko, ancien bastion de Rah et qui abrite aujourd'hui les templiers. Ses versants escarpés ne laissent que deux zones portuaires extrêmement bien surveillées, qui permettent d'y accéder.

## Le Nouveau Continent et les Îles Éloignées

### LE NOUVEAU CONTINENT

Continent ouest de Gaïa, il porte ce nom car il a été le dernier territoire annexé par l'Empire. La zone côtière orientale porte le nom de Côte Ébréchée et connaît le trafic maritime le plus dense. La zone occidentale porte le nom de terres intérieures : l'influence de l'Empire y est moindre.

### *Arabal*

Ce pays aux nombreux lacs et rivières est aussi connu sous le nom de Royaume de l'eau. Il jouit d'une économie florissante et s'enorgueillit de posséder les meilleurs marins de tout Gaïa. Ses armées sont assez faibles et mal préparées à un éventuel conflit. Malgré cela, l'Arabal reste une des plus puissantes principautés du Nouveau Monde, qui soutient l'unité de l'Empire mais estime qu'Élisabeth n'est pas prête à assumer la fonction suprême.

### *Manterra*

C'est une principauté très proche du Sacro-saint Empire. Elle est gouvernée par le prince Misha Mashen'ka qui désire l'indépendance. Cependant, son petit frère, le Seigneur de la Guerre Mijhail Mashen'ka qui s'est établi dans le Manterra ressent de plus en plus de sympathie pour l'Impératrice. Le Manterra vit du commerce avec l'Arlan et de son agriculture et son élevage florissants.

### *Pristinia*

Principauté couverte de forêts et de collines semées de petits villages qui vivent en harmonie avec la nature. Le prince Vassili de Vica ne s'intéresse pas à la direction du territoire et ne souhaite qu'une chose, que l'Empire oublie le Pristinia pour vivre en paix. Le principal danger vient des sauvages qui vivent dans les forêts. L'accès au littoral se limite, du fait des falaises et des hauts-fonds, à un seul village portuaire. Le Bois des Feuilles, l'une des plus grandes forêts de Gaïa, est réputée abriter des secrets datant d'ères éloignées.

## *Ygdramar*

Il s'agit d'un regroupement de fiefs indépendants. Chaque seigneur possède sa propre armée personnelle, mais il n'y a pas de conflits dans ce pays tranquille. Les disputes se résolvent le plus souvent par un tournoi ou un combat de paladins. Ce sont la réputation et la reconnaissance, plus que l'argent ou le pouvoir, qui motivent les gens de l'Ygdramar. Les trois nobles les plus puissants, la trinité, règnent sur le pays. Ce dernier s'est détaché de l'Empire car ses habitants ne peuvent supporter d'obéir à une femme.

## *Corinia*

Immenses steppes où cohabitent clans et tribus divers. Ses habitants vivent dans de petites tentes qu'ils démontent chaque matin pour chevaucher. Ce sont pour la plupart des nomades guerriers qui cherchent la richesse et l'honneur du combat. Trois cités, fondées jadis par Abel se tiennent en retrait des conflits et possèdent leurs propres traditions et police. Elles ont en commun d'être dangereuses, d'arborez des constructions grossières et d'être peu surveillées. Les habitants du Corinia ne se considèrent plus depuis longtemps comme faisant partie de l'Empire.

## *Elcia*

Le pays vit de l'élevage et de l'exportation d'espèces de la Côte Ébréchée. Ses cités sont pittoresques, avec une architecture baroque mêlée d'éléments arabes. Les femmes sont d'une beauté captivante et nombre d'entre elles maîtrisent les arts de l'amour. Les confréries et corporations ont un grand pouvoir, élisant le roi et constituant le parlement de chaque ville. Chacun de ses groupes connaît une langue professionnelle, un jargon secret que seuls ses membres savent parler.

## *Syheria*

Principauté opposée ouvertement à l'Église, la Sphéria accepte toutes les religions, et toutes les pratiques (même celles considérées démoniaques par le Vatican). L'égalité des sexes est reconnue et des idées égalitaires traversent toutes les couches sociales. Son économie se base surtout sur les cultures, mais aussi d'importantes industries artisanales.

## *Itzi*

Vaste zone forestière avec des îles au climat tropical. Quelques tribus indigènes y vivent, tentant de demeurer à l'écart des problèmes du monde. Le prince de l'Itzi a disparu dans des circonstances mystérieuses et n'a pour le moment pas été remplacé. L'Itzi est une contrée dangereuse avec ses autochtones barbares qui se livrent à des rites païens et croient aux supercheries surnaturelles. Parfois, un groupe de chercheurs s'enfonce dans les profondeurs des terres à la poursuite d'or et de richesses.

## LES ÎLES ÉLOIGNÉES

Il s'agit des deux îles situées au nord du Nouveau Continent et qui ne s'intéressent pas du tout aux problèmes de l'Empire.

## *L'île de Daphné*

Le pouvoir politique est ici aux mains des femmes, et tout particulièrement dans celles de l'héritière du trône qui prend le titre de Daphné. Les postes d'ordinaire échus aux hommes sont donnés aux femmes, qui constituent également la garde et l'armée de l'île. Les hommes sont ici relégués au second plan et leurs revendications sont presque nulles. L'île vit en autarcie, la pluie y tombe presque sans cesse, et ses villes sont grandes, ostentatoires, surchargées de détails et d'ornements à des fins esthétiques.

## Bekent

Cette île n'a été découverte qu'il y a quelques siècles de cela et seule sa côte méridionale est occupée par quelques cités. La partie nord de l'île est balayée toute l'année par la neige et n'a pas été explorée en totalité. On raconte qu'il y subsiste des ruines dont on ne saurait confirmer l'origine. Bekent accueille de nombreux fuyitifs et hors-la-loi, en délicatesse ou non avec l'Église. De nombreux seigneur tentent de prendre le contrôle de l'île et d'y être couronnés avec l'appui des populations autochtones.

## AUTRES LIEUX...

Trois cités nous sont également décrites en détails, Archange, cœur d'Abel, érigée sur la tombe du Christ, Hécate, en Galgados, située sur le seul col de la Cordillère des Vents et enfin Americh, la cité du libre échange, située aux frontières du Lurecio, du Kanon et du Bellafonte, repaire de racaille, de voleurs, d'assassins et de nobles déchus.

Pour plus d'information, consultez vos meneurs de jeu...

*Peu importent les limites qu'atteint notre vie,*

*Car devant nous se trouvent encore de nombreux horizons...*

*- Barnabas -*