

ASSOCIATION AMALGAME

# YDENIAH

LIVRET DU MONDE

# SOMMAIRE

1. UN MONDE HAUT EN COULEURS .....	3
2. PEUPLES .....	4
2.1 EMPIRE HUMAIN : L'EMPIRE DES SCIENCES .....	5
2.2 G7 NAIN : LA PUISSANCE COMMERCIALE .....	6
2.2.1 <i>Système monétaire en vigueur sur Ydëniah</i> .....	7
2.2.2 <i>La Petite Rousse Illustrée (Célèbre Dictionnaire Nain)</i> .....	8
2.2.2.1 Définitions importantes .....	8
2.2.2.2 Les centres éducatifs, commerciaux et de plaisirs nains .....	9
2.2.2.3 Quelques citations naines pour finir .....	9
2.3 CLANS ELFES : LE REGNE ANIMAL.....	10
2.3.1 <i>Liste des clans elfes les plus connus</i> .....	11
2.3.2 <i>Petit Lexique Elfique</i> .....	11
2.3.2.1 Gastronomie .....	11
2.3.2.2 Sport et loisirs .....	12
a) Canniball .....	12
b) Carnaval de Rios.....	12
c) Mode.....	12
2.3.2.3 Citations et fables elfes .....	13
2.4 REPUBLIQUES ORCS : PHILOSOPHIE ET THEORIE DU KO.....	14
2.4.1 <i>Carte des républiques orcs</i> .....	15
2.4.2 <i>Encyclopédie Universatile Orc</i> .....	16
2.4.2.1 Définition Préliminaire.....	16
2.4.2.2 Définitions par ordre alphabétique.....	16
2.4.2.3 Règles de constitution d'une République Indépendante Officielle (RIO).....	18
2.4.2.4 Républiques Indépendantes Officielles (RIO) classées par ordre alphabétique (20).....	18
2.4.2.5 Républiques Dissidentes classées par ordre alphabétique (à leur demande).....	21
2.4.2.6 Recueil de théories philosophiques orcs .....	21
2.4.2.7 Exercices psychosociologiques .....	22
2.4.2.8 Définition finale.....	24
3. GROUPES SPECIAUX.....	25
3.1 CARAVANE GALOCHE : UNE QUESTION DE MELANGE .....	25
3.2 ORDRE DES NONNES SEGUERITES : LES FEMMES AUX POUVOIRS .....	25
4. ESPACE-TEMPS ET LEGENDES .....	27
4.1 ESPACE .....	27
4.1.1 <i>Humains</i> .....	27
4.1.2 <i>Nains</i> .....	27
4.1.3 <i>Elfes</i> .....	27
4.1.4 <i>Orcs</i> .....	27
4.2 TEMPORALITE .....	27
4.2.1 <i>Humains</i> .....	27
4.2.2 <i>Nains</i> .....	28
4.2.3 <i>Elfes</i> .....	28
4.2.4 <i>Orcs</i> .....	28
4.3 CREATURES LEGENDAIRES.....	29
4.3.1 <i>Schpounz</i> .....	29
4.3.2 <i>Kapitchu Capricieux</i> .....	29
4.3.3 <i>Sacrée Vache Qui Rit</i> .....	29
4.3.4 <i>Ogre de barbarisme</i> .....	30
4.3.5 <i>Monsieur Propre, Génie Sans Frotter</i> .....	30

# YDENIAH

## 1. UN MONDE HAUT EN COULEURS

Le monde d'Ydéniah serait la création de trois déités majeures, les «Dieux des Couleurs Essentielles », à savoir le Dieu Bleu, le Dieu Rouge et le Dieu Jaune.

Ces trois divinités, artistes dans l'âme, auraient en effet en des temps immémoriaux donner naissance au monde d'Ydéniah par la couleur, un peu comme un tableau auquel chacun apporte sa touche. Chacun y allait allègrement de sa couleur, une pointe de bleu par ci, une touche de rouge par là, un dégradé de jaune ici ou là, le tout dans une bonne ambiance et une concertation continue afin de donner forme à quelque chose d'harmonieux.

Mais ce qui n'était au début qu'un jeu devint vite une affaire d'ego et une source de conflits entre ces trois déités, chacune essayant d'imposer au maximum sa couleur pour laisser sur ce nouveau monde son empreinte indélébile. Ainsi le Dieu Bleu commença à forcer ses traits et réussit à couvrir de grandes surfaces, ce qui donna naissance à ce que les peuples d'Ydéniah appelle aujourd'hui mer, lacs et surtout ciel. Il fut immédiatement imité par le Dieu Jaune qui créa ainsi le soleil, les étendues désertiques et autres plages.

Le Dieu Rouge, un peu étouffé par ses deux confrères, ne put véritablement laisser libre cours à son inspiration et dut se résoudre à proposer des compromis aux deux autres pour pouvoir exprimer son talent pictural. Il leur fit habilement remarquer que ce tableau du monde d'Ydéniah était trop tranché, les trois couleurs primaires dont ils étaient les maîtres étant trop vives et trop absolues pour permettre des nuances. Il suggéra donc à chacun de ses rivaux de se joindre à lui pour expérimenter des couleurs intermédiaires et c'est ainsi que des couleurs telles que le orange ou le violet naquirent et vinrent bientôt compléter le tableau.

Tout d'abord réticents à l'idée de faire de même entre eux, le Dieu Bleu et le Dieu Jaune, jusqu'alors en position dominante, s'aperçurent toutefois rapidement que le rusé Dieu Rouge avait réussi par ces alliances avec chacun d'eux à étendre sa présence et donc son emprise sur ce nouveau monde. Ils décidèrent alors d'un commun accord de donner une bonne leçon au Dieu Rouge et imposèrent progressivement une nouvelle couleur issue de leur deux couleurs de prédilection, nouvelle couleur devenant rapidement une référence incontournable et occupant une place omniprésente sur le monde d'Ydéniah : le vert était né.

Mécontent et frustré de ce tour de force, le Dieu Rouge ne tarda pas à réagir et piqua une grosse colère si bien qu'il se mit à peinturlurer de rouge vif des pans entiers du tableau (ce que les sages appellent désormais éruptions volcaniques). Les deux autres, pour le calmer et sauver ce tableau, acceptèrent un dernier compromis : une couleur équitable où tous sont représentés et c'est ainsi que naquit le marron.

Les conflits d'intérêt se calmèrent, l'harmonie revint peu à peu et le monde d'Ydéniah prit enfin la forme qui est la sienne à présent. Les trois déités primaires, satisfaites de leur œuvre, décidèrent d'en rester là et confièrent la gestion des couleurs secondaires à leur progéniture née de ces alliances successives, progéniture connue sous le nom de Géants des Couleurs Artificielles.

Les Dieux des Couleurs Essentielles gardèrent bien sûr un œil sur Ydeniäh pour s'assurer que l'influence de leur couleur (ou des dérivés de leur couleur) ne fléchissait pas mais ils ne purent rien faire pour enrayer l'influence grandissante de l'un de leurs enfants, le célèbre Géant Vert.

Tout cela sous l'œil amusé et provocateur de leurs petits enfants nés des Géants des Couleurs Artificielles et représentant tous les dérivés, dégradés et autres mélanges de couleurs, petits enfants parmi lesquels se trouve un cas particulier, bâtard, né du mélange de toutes les couleurs et connu sous le nom de Grand Arlequin.

Et pour finir, les légendes parlent même d'un pont céleste donnant sur les mondes colorés des Dieux des Couleurs Essentielles et de leurs enfants les Géants des Couleurs Artificielles, un pont n'apparaissant que très rarement sur le monde d'Ydëniah mais connu sous le nom d'Arc-en-ciel.

## **2. PEUPLES**

Depuis que le monde est monde, que les vivants existent et que les dieux les observent, le monde d'Ydeniah a toujours été en guerre. Personne ne sait pourquoi, personne n'ose même se prononcer sur les raisons qui poussent les quatre peuples à se déchirer...mais ils se battent.

L'île d'Ydeniah est depuis toujours la source de toutes les convoitises, de tous les regards et de tous les destins. Les nains y recherchent la fortune et la puissance commerciale. Les humains sont en quête de progrès, de science et de civilisation. Les elfes, sauvages parmi les sauvages, veulent démontrer la puissance de la nature et du règne animal. Et pour les orcs, Ydeniah est une perpétuelle question philosophique et nul doute que la réponse se trouve dans la guerre...

Dans ce chaos de guerres et de détresse, un mystérieux guide pousse certains à rejoindre les Galoches, une caravane disparate constituée de représentants de tous les peuples, et à prôner l'hérésie : la fin des combats, la paix, l'harmonie et l'entente entre les peuples comme eux ont su le faire.

Depuis toujours aussi, l'Ordre des Nonnes Séguérites veille, en contrôlant les naissances et en permettant aux mourants de rejoindre l'après monde apaisés. Cet ordre est entièrement constitué de femmes, et si leur rôle est flou pour certains, il est certain qu'il ne peut y avoir d'Ydeniah sans elles.

Territorialement parlant maintenant, les humains et les orcs occupent le plus de place sur Ydëniah, les premiers contrôlant une grosse portion de l'île à l'Ouest et les seconds une surface un peu près identique à l'Est. Ces deux peuples ne comptent toutefois pas en rester là car ils sont avides de conquêtes, étendant leur domaine respectif dès que l'occasion se présente. Au Sud, les nains sont confortablement installés sur un territoire aux reliefs variés et ils sont même les seuls à bénéficier d'un domaine enneigé en permanence et d'une plage de sable fin sur les bords du lagon bleu, une situation géographique privilégiée dont ils savent bien sûr tirer profit. Les elfes enfin occupent une vaste forêt au Nord de l'île mais des clans sont installés un peu partout afin d'assurer une répartition équitable du gibier.

Pour plus de détails, une magnifique carte en couleur d'Ydëniah se trouve sur le site donc n'hésiter pas à l'imprimer, à la regarder attentivement et à vous y reporter fréquemment pour situer les différents lieux présentés plus loin dans ce livret.

## 2.1 EMPIRE HUMAIN : L'EMPIRE DES SCIENCES

L'Empire humain, mené d'une main de fer par Tolsadum IV, est en constante expansion. Depuis le début de ce cycle, il progresse inlassablement sur Ydéniah, en partie grâce à la technologie, à l'alchimie et à la science infinie de ses érudits. De nombreux vétérans parlent encore la peur dans les yeux des immenses machines de guerre humaines, de leurs instruments « crachefeu », ou encore des poisons qu'ils libèrent pour décimer les rangs ennemis. Leur but semble clair : la conquête à tout prix, et pervertir la nature ne leur a jamais posé de problème. Pourtant, on affirme partout que la vie au sein de l'Empire est belle et radieuse, qu'il fait bon vivre sous le règne de Tolsadum IV, et que la civilisation est nécessaire au bien être de tous les peuples.

Les humains se présentent toujours de façon courtoise et avenante. Ils sont cultivés et raffinés, fiers de leur technologie et de la vie facile que cela leur apporte. Ils ne semblent pas belliqueux à première vue mais tous les peuples connaissent bien les méthodes expéditives de la Pax Imperium. Cependant, à les écouter, ils ne font pas la guerre, ils civilisent les autres peuples. Leur tenue vestimentaire fait généralement rire les elfes et les orcs, les chemises à jabot et les longues bottes de cuir étant très prisées des humains, et pour ce peuple, la finesse de la soie et l'outrageante beauté du maquillage sont aussi importants qu'une victoire sans partage.

*Quelques lieux importants au sein de l'Empire humain*

Capitale : Ayardhin

Cités impériales : Shadysar, Tolsadum Stadt, Sardos, Kharos



« La science sourit aux audacieux. »

*Proverbe Humain*

## 2.2 G7 NAIN : LA PUISSANCE COMMERCIALE

Comment parler des Nains sans souligner leur amour dévorant pour l'argent, la richesse et le commerce ? Ils ne vivent que pour et par la richesse et ne font la fête qu'à la signature d'un contrat juteux (et le Dieu Jaune sait qu'ils font souvent ripaille !).

L'expansion des nains se caractérise surtout par le nombre de commerces et de boutiques qu'ils tiennent sur Ydéniah, et leur victoire est totale lorsqu'ils possèdent le monopole de tout. Leur sens de l'honneur est résumé sur leur contrat : « Si vous avez fait une mauvaise affaire, c'est que le vendeur n'était pas nain ». Il est curieux de remarquer à ce propos qu'aucun litige n'a jamais été avoué, le plaignant disparaissant mystérieusement à chaque fois....

Les nains sont organisés comme une guilde géante, réunissant tous les corps de métiers, sous l'autorité du G7 (Gilde des Sept). Le G7 réunit les 7 PDG (Papes de Guildes) les plus influents et surtout les plus riches, G7 dirigé par le Septime Grim Getz, Grand Pape du commerce.

Chez les nains, la position sociale est marquée par leurs signes extérieurs de richesse, et plus un nain a de bagues, plus il est important. On raconte que Grim Getz possède une bague à chaque doigt en plus des nombreuses chaînes en or qu'il exhibe ! En outre, les nains sont les meilleurs en tout, mais surtout dans le commerce de loisirs, et l'on vante sur tout Ydéniah la qualité de leurs plages de sable fin et de leurs stations montagneuses. La seule ombre au bonheur des nains, c'est la Green Pisse Orc dont ils ignorent le secret de fabrication alors qu'elle est vendue dans le monde entier.



« Les nains puent l'argent... mais l'argent n'a pas d'odeur donc c'est pas un problème. »

*Proverbe Nain*

### 2.2.1 Système monétaire en vigueur sur Ydëniah

**Pépette** : unité monétaire la plus répandue et servant d'étalon pour les autres, la pépette est une petite pierre de couleur bleue.

Expression naine : « Par ici les Pépettes »

**Flouze** : petite pierre de couleur rouge, un flouze vaut 5 pépettes.

Expression naine : « Aboule le flouze »

**Pèze** : petite pierre de couleur jaune, une pèze vaut 10 pépettes donc 2 flouzes.

Exemple : un « pèze-maker » est un nain qui prend les paris sur les courses de craporcs.

**Rond** : disque translucide assez rare, un rond vaut 50 pépettes donc 5 pèzes ou bien 10 flouzes.

Expression naine : « J'ai plus un rond ».

Remarque : si un nain vous dit ça, c'est que les affaires ne marchent pas fort. Demandez lui immédiatement de vous montrer son diplôme MBA sans quoi il pourrait bien s'agir d'un commerçant amateur.

**Pépité Orc (ou Pépitorc)** : ancienne unité monétaire orc utilisée par ces derniers au cours du cycle précédent. Leur valeur est proche de la Pépette mais pour des collectionneurs avertis, les Pépitorcs ont une très grande valeur historique et sentimentale.

#### Tableau récapitulatif

Description	Nom	Valeur
Pierre bleue	Pépette	1
Pierre rouge	Flouze	5
Pierre jaune	Pèze	10
Disque translucide	Rond	50
Pierre verte	Pépitorc	Spécial

## 2.2.2 La Petite Rousse Illustrée (Célèbre Dictionnaire Nain)

### Avant propos

Lorsque ce petit dictionnaire fut pour la première fois présenté au Septime Grim Getz, celui-ci s'empressa de demander qui en était l'auteur car il était impressionné par un tel travail d'écriture (rare pour les nains qui préfèrent les chiffres). Son conseiller personnel, ne sachant pas le nom de l'auteur, lui répondit alors : « vous savez, la petite rousse que nous avons illustré le mois dernier ». Le nom du dictionnaire était tout trouvé...

### 2.2.2.1 Définitions importantes

**Illustré** : Se dit d'un nain (ou naine) ayant reçu de nombreuses distinctions et médailles pour ses hauts faits commerciaux ou ses travaux utiles à la communauté naine. Tous les Papes de Guilde (PDG) sont naturellement des nains illustrés.

**Gratuit** : adjectif considéré comme une insulte car il provoque, lorsqu'il est prononcé en cours de négociations commerciales, des démangeaisons insoutenables à tout nain qui se respecte.

**Ristourne** : terme utilisé comme ponctuation par un nain en position d'acheteur. Exemple : « alors cette bague ristourne tu me l'a vendis combien ristourne pas cher j'espère ristourne ». Ce terme devient une insulte au même titre que *gratuit* si le nain est en position de vendeur.

**MBA** : Mastère en Baratin des Affaires, c'est le diplôme que tout nain rêve d'obtenir. Ce diplôme est en effet un gage de l'excellence commerciale du nain concerné et il n'est décerné qu'aux meilleurs éléments de la fameuse Ecole de Avarde.

**PDG** : Pape de Guilde, titre suprême au sein de la communauté naine puisqu'il désigne le grand patron de l'une des puissantes guildes naines. Les 7 PDG les plus influents se réunissent au sein du G7 afin de délibérer sur l'avenir commercial d'Ydéniah.

**G7** : Guilde des Sept, elle rassemble les PDG des 7 guildes les plus puissantes, à savoir Alimentation, Banque, Divertissement, Education, Industrie, Retraités et Tourisme.

**Vénalissime** : titre honorifique accordé à certains nains particulièrement doués, il démontre la très grande vénalité du nain concerné et inspire donc le respect. A titre d'exemple, les nains banquiers parlent de leur Vénalissime PDG avec le plus grand respect.

### 2.2.2.2 Les centres éducatifs, commerciaux et de plaisirs nains

Remarque : Entre parenthèses, la guilde qui a son siège social dans la ville concernée.

**Avarde** (*Guilde Education*): campus étudiantin où viennent étudier les plus brillants commerciaux nains afin de décrocher le célèbre diplôme MBA (Mastère en Baratin des Affaires).

**Glordouyn** (*Guilde Industrie*) : complexe minier proche des marais sombres et où se déroula l'action du GN « Pour une fois, vous chercherez la Mort ».

**Les Jardins Suspendus d'Obylone** (*Guilde des Retraités*): les nains les plus fortunés viennent y prendre leur retraite et y couler des jours tranquilles après le stress d'une vie commerciale intense. Ils sont communément appelés les Nains de Jardin et portent la barbe blanche et le chapeau rouge pointu.

**La vallée du Mont Blanche Neige** (*Guilde Tourisme*): stations de skis et autres activités de neige.

**Nain Trop** (*Guilde Tourisme*): hôtels et plages de sable fin sur les rives du lagon bleu.

**Nain Germain des Prés** (*Spécial*): petite ville campagnarde où se sont réunis les fameux BoBos (Bourgeois Bohème) nains, nains jouissant d'une petite fortune personnelle leur permettant de se consacrer à des activités artistiques et remettant donc en cause le système ultra commercial en vigueur chez les nains. Pour eux, « le bonheur est dans le pré ».

**Nungis** (*Guilde Alimentation*): plaque tournante de denrées en tout genre (légumes, viandes, poissons...), c'est un centre commercial névralgique situé à la croisée des chemins des caravanes marchandes.

**Vas Legas** (*Guilde Divertissement*): tripots, casinos, auberges de luxes...

**Zuriche** (*Guilde Banque*): centre d'affaires où se concentrent les banques naines les plus prestigieuses et les plus sûres.

### 2.2.2.3 Quelques citations naines pour finir

« Là où les nains passent, les bonnes affaires trépassent »

« Ce qui est fait n'est plus affaires »

« Faire contre mauvaise fortune bon... cours à l'école de commerce de Avarde »

« Le baratin est d'argent et le silence est... une preuve que tu dors »

### 2.3 CLANS ELFES : LE REGNE ANIMAL

Les elfes sont foncièrement protecteurs de la nature et sont des chasseurs dans l'âme, des prédateurs instinctifs et imprévisibles, orgueilleux et fiers, bref, extrêmement dangereux. Conduits par le Prince Elrahan le sauvage, ils considèrent les autres races comme du gibier. Ils sont tous carnivores et cannibales, sauvages et xénophobes.

Leur terrain de chasse couvre toute la surface d'Ydeniah, que ce soit les forêts, les montagnes, ou les plaines. Ils se considèrent comme les maîtres, et tout dans leur regard effraie. Les elfes fonctionnent selon leur totem, toujours représentatif d'un animal prédateur. Ils savent parler et communiquer avec toutes les créatures vivantes, et tous savent se battre. De leur domination sur leur environnement naturel et sur les animaux, les elfes ont tiré la capacité de changer de forme afin de se transformer en l'animal de leur totem et devenir ainsi ceux la même qu'ils protègent. Il est tabou de s'attaquer à une représentation de son totem sous peine de perdre les faveurs du Géant Vert et de la nature.

Les chamans sont les guides spirituels des clans, car eux seuls peuvent commander aux animaux. Souvent on a vu sur des champs de bataille des meutes de loups ou d'ours enragés charger l'ennemi, commandés par des chamans drogués et impitoyables, ou encore des nuées d'insectes pourrir les récoltes à la suite d'un accrochage avec un elfe, ou même des animaux domestiques s'attaquer à leur maître lorsqu'un chaman était en colère.

Les vétérans parlent aussi d'un fait étrange : les elfes emportent souvent avec eux les cadavres laissés sur les champs de bataille, et de nombreuses rumeurs courent à ce sujet, toutes plus effroyables les unes que les autres.



« Il faut manger pour vivre et aussi vivre pour manger. »

*Proverbe Elfe*

### 2.3.1 Liste des clans elfes les plus connus

- Les Cannibales du Mont-Qui-Tonne
- Les Dévoreurs des Marécages Bouillonnants
- Les Maraudeurs de la Vallée d'Argile
- La Meute de la Forêt d'Emeraude (aussi connue sous le nom de Meute Emeraude)
- Les Pisteurs des Cascades Argentées
- Les Carnivores des Terres Arides
- Les Rôdeurs des Bois Suintants
- Les Chasseurs des Deux Lacs
- Les Renifleurs des Basses Collines
- Les Prédateurs des Trois Rivières Asséchées
- Les Carnassiers des Etangs de Brume
- Les Rapaces des Hautes Cimes
- Les Anthropophages des Plaines Fertiles
- Les Hurlleurs des Cavernes de Glaces
- Les Déchiqueteurs des Falaises Pourpres

### 2.3.2 Petit Lexique Elfique

#### 2.3.2.1 Gastronomie

##### *Définition Préliminaire*

**Gourmelf** : titre accordé à un elfe aux papilles gustatives très sensibles et qui est donc capable d'apprécier les mets les plus fins et les mieux préparés.

##### *Recettes Culinaires Traditionnelles*

**Béchamelf** : sauce blanche à base de lait mammaire elfe.

**Cassouelf** : sorte de ragoût de haricots et de morceaux de viande elfe (et oui, les elfes se mangent aussi entre eux !!) servi dans une sauce tomate.

**Petit Salé aux lentilles** : plat composé de morceaux de viande naine abondamment salée et accompagnée de lentilles.

**Foie Gras d'Orc** : le fin du fin, le plat exquis par excellence, le foie gras d'orc se consomme sans modération même si il est hors de prix car très difficile à préparer (le gavage des orcs prisonniers est d'ailleurs une attraction très prisée des chefs de clans elfes).

**Croque Monsieur ou Madame** : l'humain (ou l'humaine) se mange souvent sous forme de fine tranche de jambon placée entre un morceau de pain et une fine lamelle de fromage fondu.

Bien sûr, il existe de nombreuses autres préparations comme le rôti, le gratin, le hachis (par nain entier par exemple) et tous les pâtés, rillettes (généralement d'orc) et autres terrines, tout dépendant naturellement du Chelf Cuistot.

### **2.3.2.2 Sport et loisirs**

#### **a) Canniball**

Sport préféré des elfes, le Canniball est un jeu librement inspiré des jeux de balles humains.

Toutefois, il s'agit plus ici d'une chasse à l'Orc (ou humain ou nain en fonction du prisonnier disponible) au cours de laquelle tous les coups sont permis.

Le terrain de jeu est généralement limité à un petit bois et le nombre d'équipes varient en fonction de la superficie du terrain et de la proie, le but du jeu étant bien sûr de ramener le premier la proie à son camp de base pour pouvoir la déguster en toute tranquillité.

Il arrive (bien que très rarement) que la proie réussisse à sortir des limites du terrain de jeu et ainsi à survivre à cette épreuve puisqu'elle est alors déclarée hors jeu et libre. Les rares évasions de la sorte sont surtout dues à un véritable carnage entre les différentes équipes qui en oublient presque l'existence de la proie tellement elles sont occupées à se massacrer entre elles.

L'un des plus célèbres joueurs elfes de Canniball est sans conteste Amidal le Cannibale, capitaine de l'équipe des Cannibales du Mont-Qui-Tonne.

#### **b) Carnival de Rios**

Une fois l'an, tous les elfes ayant un totem carnivore se réunissent au fameux Carnival de Rios. Rios est un petit village construit sur un amoncellement d'ossements en tout genre, tas d'os qui ne cesse de s'accroître à cause du Carnival puisque tous les restes des différents festins organisés pendant le Carnival sont laissés sur place.

Tous les elfes carnivores (c'est à dire la quasi totalité des elfes) viennent naturellement sous leur forme animale à ce grand rassemblement et le but du jeu est bien sûr de découvrir qui se cache sous les traits de tel ou tel animal... et évidemment de faire ripailles.

#### **c) Mode**

Seule pointe de raffinement dans ce monde de sauvages, la Mode.

En effet, depuis quelques temps, des lignes vestimentaires élégantes bien que rudimentaires (peaux, fourrures...) viennent inonder le marché de l'habillement (chez les elfes et même depuis peu chez les autres peuples) et pour une fois, ce ne sont pas des nains qui ont la main mise sur ce marché mais bien une Elfe Chaman du Totem Crocodile vivant au sein de la tribu des Carnassiers des Etangs de Brume.

Cette Chaman Elfe Crocodile a eu en effet l'idée de tailler des coupes originales et sexy dans les peaux et fourrures revêtues habituellement par les elfes afin de donner aux elfes (femelles tout particulièrement) une touche un peu plus charnelle.

Le succès fut immédiat, tous les mâles elfes exigeant de leur femelle le port de ces vêtements aguichants et il fut même si fulgurant que les mâles orcs commencèrent à s'intéresser de près à cette nouvelle mode, ces vêtements sexy excitant leur libidorc légendaire (ce qui, malheureusement pour les elfes, multiplia les pillages et rapines orcs dans la région des Etangs de Brume).

Quoiqu'il en soit, cette Chaman Elfe Crocodile est désormais connue de tous sous le nom de Croco Charnel et sa ligne de vêtement « Charnel » connaît un succès commercial digne de la Green Pisse Orc, les défilés de Top Modelfes y étant sans doute pour beaucoup car celles-ci sont bien sûr toutes belles à croquer.

### ***2.3.2.3 Citations et fables elfes***

Quelques citations elfes typiques :

« Miam, Miam »

« Y'a pas un petit nain à se mettre sous la dent ? »

« Pas mauvaise cette sauce béchamelf avec ce tournedorc. »

« Rien ne sert de courir, vous serez cuits à point. »

Et pour finir, de nombreuses fables pour enfants elfes sont également contées au coin du feu afin de les aider à s'endormir. Parmi les plus connues, nous pouvons citer :

« L'Orc Beau et le Renard »

« Le Loup et la Naine »

« Le Lion et le Nain, quel Rat celui là »

« Le Vautour et le Fermier »

« Le Tigre et le Sage »

**Bon appétit.**

## 2.4 REPUBLIQUES ORCS : PHILOSOPHIE ET THEORIE DU KO

Pour l'ensemble des autres habitants d'Ydéniah, les orcs vivent dans un chaos organisé composé de Royaumes, de Cités Etats et de Républiques aux prérogatives obscures et aux liens incompréhensibles. Pourtant, pour les orcs, tout découle d'une pensée créatrice et génératrice de grandeur, et d'un fort besoin de différence et d'organisation.

Les sénateurs orcs qui parcourent leurs territoires dans leurs toges de plusieurs mètres d'étoffe l'affirment souvent : « les idées sont aussi nombreuses que les régimes politiques efficaces, le tout est de savoir les organiser. » En effet, sous l'égide de la Haute Ecole de Philosophie, leur vie est mue par un fort besoin de comprendre leur environnement et même s'ils sont des gens concrets et terre à terre, les questions existentielles qu'ils se posent guident leurs actes.

La grandeur des orcs est dictée par leur expansionnisme et leurs monuments, grandioses et fastueux, tels des pyramides, des monuments ornés d'immenses colonnes et des statues à la gloire de leurs nombreux sénateurs et philosophes illustres. Même s'ils demeurent avant tout des guerriers (l'œuvre d'un philosophe orc est restée dans toutes les mémoires, œuvre intitulée : les 3B sont ils socialement enrichissant dans l'optique d'une genèse organisatrice ? par trois B entendez Bière, Baise, Baston), les orcs se sentent attirés par la littérature, la philosophie et la scolastique. Le degré d'alphabétisation est le plus haut de tous les peuples, les phalanges orcs sont les troupes les plus respectées sur Ydeniah pour leur sauvagerie et leur courtoisie lors des batailles, et surtout, au grand dam des nains, ils sont les uniques producteurs de la fameuse Green Pisse, bière universellement reconnue.

Bref, les orcs sont des guerriers philosophes et sous la tutelle de leurs nombreux chefs, ils recherchent les vérités du monde. Guidés principalement par Lucius Crassus Mangecaillous (Conseiller Suprême des Républiques) et par le grand philosophe Platon Biblos Têtedure, les orcs recherchent la vérité céleste et la tendance actuelle se trouve plutôt dans le conflit créateur.



« Il n'y a que la vérité là où le bât blesse »

*Proverbe Orc*



## 2.4.2 Encyclopédie Universatile Orc

### 2.4.2.1 Définition Préliminaire

**Universatile** (*adjectif orc; de universel et versatile*): Qui s'applique de façon générale à toute chose de manière inconstante, c'est à dire à la fois universel et susceptible de modifications. Ce terme est d'ailleurs à l'origine de l'une des doctrines philosophiques orcs les plus débattues et controversées actuellement, à savoir la théorie de l'universatilité.

### 2.4.2.2 Définitions par ordre alphabétique

**Alphabératique** (*adjectif orc; de alphabétique et erratique*): Qui est classé dans l'ordre de l'alphabet de façon irrégulière et intermittente.

**Absurdeluité** (*nom féminin orc; de absurdité et sûr de lui*): Raisonnement illogique et stupide prononcé de façon méprisante et sereine afin de démontrer une très grande confiance en soi et d'intimider par là même l'auditoire pour lui faire oublier que ce raisonnement est sans fondement.

**Barbariste** (*nom commun orc; de barbarisme*): Maître de rhétorique et de philosophie orc spécialisé dans l'usage volontaire de fautes grossières de langage et dans l'invention de mots forgés ou déformés (barbarismes) à des fins philosophiquement avancées. A titre d'exemple, l'auteur de cette encyclopédie est un Grand Maître Barbariste reconnu de tous.

*Remarque:* il existe plusieurs niveaux de barbaristes. En effet, tous les orcs sont naturellement doués et peuvent être considérés comme des barbaristes amateurs. Les véritables barbaristes ont quant à eux suivi des études poussées comme le prouve leur diplôme de Barbariste Amateur Confirmé (BAC). Le dernier niveau, celui de Grand Maître Barbariste, ne s'obtient qu'en réussissant l'Agrégation de Barbarisme mais ce n'est pas donné à tout le monde alors avis aux amateurs.

**Agrégation** (*nom féminin orc; de agrégation et régaler*): Admission sur concours au titre d'Agrégateur en Barbarisme, titre confirmant la faculté de l'orc concerné à régaler son auditoire de barbarismes de qualité et lui permettant par là même l'accession au statut de Grand Maître Barbariste.

**Existenchialisme** (*nom masculin orc; de existentiel et chialer*): Doctrine philosophique orc selon laquelle les êtres vivants les plus fragiles sont sans cesse à geindre, à pleurnicher, à s'apitoyer sur leur sort et à se plaindre de leurs conditions de vie difficiles parce qu'ils sont dans l'incapacité de s'élever au dessus des contingences matérielles en faisant abstraction de leurs soucis quotidiens par la pensée positivement optimiste du dépassement du Moi Extérieur Superficiel permettant d'atteindre le Moi Intérieur Profond (cela semble pourtant simple).

**Gargariste** (*nom commun orc; de gargarisme*): Nom que se sont donné certains philosophes orcs par provocation et railleries à l'encontre des Barbaristes. En effet, les Gargaristes sont spécialisés dans l'émission de sons et gargouillis incompréhensibles obtenus par rinçage de l'arrière bouche avec un liquide, en particulier de la Green Pisse.

**Médicamenteur** (*nom masculin orc; de médicament et menteur*): Terme générique désignant les charlatans orcs se faisant passer pour des médecins ambulants certifiés afin de médicamenter en toute tranquillité.

**Médicamentir** (*verbe orc; de médicament et mentir*): Action de formuler une prescription médicale mensongère dans le but de vendre des potions en tout genre à des fins nullement curatives.

**Rorc** : Danse orc à deux, trois, quatre ou même cinq et pourquoi pas six temps, au rythme très marqué, où le cavalier fait exécuter des figures autour ou en dessous ou même au dessus de lui à sa partenaire en la tenant par une main, ou deux, ou même par une jambe, ou deux.

**Scolastiquage** (*nom masculin orc*): Action de scolastiquer.

**Scolastiquer** (*verbe orc; de scolastique et astiquer*): Faire briller, en frottant, des principes philosophiques formalistes et abstraits (une récompense est d'ailleurs offerte à celui qui réussira à scolastiquer correctement le premier).

**Sofiste** (*nom commun orc; de sophiste et sauf-i-ste*): Maître de rhétorique et de philosophie orc allant de cité en cité enseigner l'art de parler en public sans prononcer la lettre « i ». Ces Sofistes sont d'ailleurs à l'origine du mouvement de rébellion face au diktat du « i » dans les terminaisons des noms des Républiques. Ils préconisent en effet les terminaisons en -um et sont donc pour la plupart, comme ils le diraient si bien, « les Sénateurs Fondateurs des Républorcs Autonomes non reconnues offucellement par les onstances durugeantes ».

**Hurliférer** (*verbe orc ; de hurler et légiférer*): Lorsqu'il arrive à des sénateurs orcs de se réunir en assemblée pour discuter des lois, ils le font en hurliférant. C'est donc bien sûr la loi de ceux qui gueulent le plus fort qui passe.

**Chronillogique** (*adjectif orc ; de chronologique et illogique*) : Qui est classé dans un ordre ne respectant pas forcément l'enchaînement temporel logique de certains événements.

**Philosophage** (*nom commun orc ; de philosophie et œsophage*) : Technique d'élucubrations et d'émissions de sons provenant du fin fond de la gorge utilisée dans un discours afin de donner plus de profondeur à une argumentation philosophique. Les Gargaristes sont les plus grands spécialistes du philosophage sur Ydéniah.

**Encyclopudique** (*adjectif orc ; de encyclopédique et pudique*) : Se dit d'une connaissance vaste et exhaustive qui sait montrer une certaine retenue lorsqu'elle est étalée devant tout le monde. Les plus grands philosophes orcs préfèrent souvent avoir recours à la connaissance encyclopudique pour ne pas choquer leur auditoire et les gêner moralement en les abreuvant de théories qu'ils sont de toute façon les seuls à comprendre. Car comme le dit le fameux proverbe orc : « La culture, c'est comme la confiture, c'est ceux qui en ont le plus qui l'étale le moins. »

### ***2.4.2.3 Règles de constitution d'une République Indépendante Officielle (RIO)***

**République :** Tout orc peut fonder sa propre République indépendante et s'autoproclamer Sénateur Fondateur (SF). Pour ce faire, il doit remplir les trois conditions suivantes :

- Inaugurer une nouvelle Ecole de Philosophie qui sera chargée de mettre rapidement par écrit les théories philosophiques soutenues au sein de cette nouvelle République et de désigner un sénateur philosophe représentant celle-ci aux fameux débats trimestriels inter-républiques « Brouillon de Culture » se déroulant dans la République Delirium..
- Choisir un nom de République se finissant par la terminaison -ium et le déposer au registre de l'Institut de la Protection Intellectuelle des Républiques Indépendantes Orcs (IPIRIO).
- Convaincre au moins dix autres orcs de fonder une communauté autonome et préciser au Cadastre des Républiques Indépendantes Orcs (CRIO) la superficie et les limites du lopin de terre appartenant désormais à la nouvelle République. Ce lopin de terre ne doit bien sûr pas appartenir à une autre République, ce qui assure ainsi l'expansion permanente du territoire orc sur Ydéniah.

**Cité Etat :** Terme politico-philosophique désignant une cité de plus de cent habitants ayant obtenu le statut de République Indépendante Officielle. Cette Cité Etat porte souvent le même nom que la République dont elle est la capitale.

**Républiques non reconnues officiellement :** Toute République dont le nom ne se termine pas par -ium. Ceci s'applique notamment aux Républiques nées de dissensions internes et dont les Sénateurs Fondateurs (en général des Sofistes) ont volontairement choisi un nom se terminant seulement par -um en signe de révolte et de provocation.

Les exemples les plus notoires sont : Erratum, Sacrum, Sternum, Rectum et Scrotum.

### ***2.4.2.4 Républiques Indépendantes Officielles (RIO) classées par ordre alphabétique (20)***

**Aluminium :** Connue pour ses orfèvres et ses décorateurs, cette RIO est la productrice exclusive de Sitruc Argenté, petit arbuste dont les feuilles couleur argent sont utilisées en particulier dans la décoration de livres anciens (technique dite de l'aluminiure).

**Calcium :** RIO à la frontière des territoires elfes et humains, elle est réputée pour sa production de lait de très bonne qualité. La provenance de ce lait riche en calcium est toutefois un mystère. Outre la capitale Calcium, cette RIO possède une seconde ville importante en la cité frontalière de Pendanlos (proche de Sardos et Kharos).

**Crématorium :** Lieu de pèlerinage des familles orcs venant rendre hommage à leurs illustres ancêtres, cette RIO est des plus paisibles. C'est là en effet que sont incinérés (et conservés dans une urne) les corps de tous les orcs ayant marqué l'histoire des Républiques, que ce soit par leurs faits d'armes ou par leurs théories philosophiques.

**Critérium :** RIO située en bordure des marais verts, elle est réputée pour ses courses et ses épreuves sportives en tout genre. La course préférée des notables orcs est la célèbre course de craporcs des marais vert qui a lieu chaque fin de mois et rassemble un grand nombre de parieurs orcs pour la plus grande joie des « pèzes-makers » nains ayant obtenu la licence.

**Délirium :** Que dire si ce n'est que cette petite RIO agitée réunie les philosophes orcs les plus farfelus et peut être les plus alcooliques (Green Pisse bien sûr) d'Ydéniah. La capitale Delirium est célèbre pour ses Gargaristes et c'est de plus là que se déroulent chaque trimestre les fameux débats philosophiques inter-républiques « Brouillon de Culture ».

**Funérarium :** Toute proche de Crématorium, cette RIO est le lieu de résidence des orcs les plus anciens sentant la fin approchée. C'est un lieu de recueillement et de méditation philosophique des derniers instants afin de partir en paix avec son Moi intérieur profond ou de réussir éventuellement à scolastiquer pour la première fois de sa vie.

**Gallium :** Cité Etat située à l'embouchure de l'Amajone, c'est la plus grande cité portuaire orc. Ses chantiers navals, dont la direction commerciale a été récemment confiée à un nain au grand dam des armateurs orcs, sont les plus performants d'Ydéniah. C'est évidemment de ces chantiers que sont issus les fameux Gallium, grands et beaux navires armés et spécialisés dans le transport de la poudre d'or obtenue en tamisant les petites rivières prenant leur source dans l'Amajone.

**Géranium :** RIO au sein de laquelle vivent les philosophes orcs les plus babas cool. Ils prêchent la fin des combats et se promènent la fleur dans les cheveux en répétant à qui veut l'entendre leur devise « Green Pisse & Love ». Ils remettent donc en question les trois B (Bière, Baise, Baston) en revendiquant l'abolition pur et simple du B de Baston, ce qui ne les rend pas très populaires car la majorité de leurs confrères orcs ne voient aucune incompatibilité entre les trois (alors quand on peut faire les trois, pourquoi s'en priver se disent-ils).

**Harmonium :** RIO réputée pour son Conservatoire de Musique et ses concerts de plein air réunissant bon nombre d'amateurs d'envolées lyriques, c'est également là qu'est organisé une fois l'an la fameuse Route du Rorc, événement musical gigantesque tout particulièrement apprécié des orcs ayant l'oreille musicale (et des autres aussi puisque les nains vendent à l'entrée du concert des oreilles musicales jetables à ceux qui n'en ont pas).

**Lithium :** RIO connue pour ses savants orcs aux idées saugrenues ou avant-gardistes et aux découvertes scientifiques diverses et variées, ce qui leur vaut d'être appelés affectueusement par leur congénères les illuminés. Ces illuminés auraient toutefois récemment mis au point une petite pastille énergétique qu'ils ont appelé « face » après l'avoir jeter en l'air (une chance sur deux) et qui semble intéresser les scientifiques humains au plus haut point.

**Magnésium :** Proche de Calcium et toujours en pleine effervescence, c'est l'une des RIO les plus agitées, tous les orcs y vivant s'affairant dans tous les sens et étant en permanence stressés pour des raisons obscures si ce n'est le fait que comme ils le répètent à longueur de journée : « Faut se magnier !! ».

**Médium :** RIO réputée pour son Ecole des Arts Divinatoires Simplifiés (EADS), c'est de là que sont issus les plus illustres oracles, devins, voyants (et non voyants), maraborcs et autres médiums capables de communiquer avec les esprits et d'avoir des visions. Allez les gars, buvez un peu de Green Pisse, ça ira mieux après.

**Opium :** RIO où viennent se rassembler les philosophes en mal d'amour propre ou rencontrant des difficultés passagères, parfaits exemples de la doctrine de l'existentialisme. Ceux-ci y vivraient en fait allongés sur des couches une longue pipe aux lèvres et sembleraient être sous l'emprise d'une drogue apaisante dont le nom nous est malheureusement inconnu. Une chose est sûre, ce sont les philosophes les plus léthargiques et inoffensifs d'Ydéniah.

**Palladium :** L'une des plus anciennes RIO, sa capitale Palladium construite sur un mont est l'une des plus belles réussites architecturales orcs. Le Conseiller Suprême des Républiques Indépendantes Officielles Lucius Crassus Mangecailloux y a ses quartiers et les notables orcs qui y vivent sont les spécialistes des discours bourrés d'absurdeluités.

**Potassium :** RIO réputée pour ses érudits et ses campus universitaires, elle possède les bibliothèques orcs les plus grandes et les plus fournies, ce qui explique en partie le fait que les orcs y séjournant passent le plus clair de leur temps à potasser des livres et des écrits en tout genre. Outre sa capitale Potassium, cette RIO compte une seconde cité importante du nom de Oxforc, cité mondialement connue pour son Université de Philosophie dont sont issus les philosophes les plus brillants.

**Pélargonium :** Méconnue car très récente, cette petite RIO fut fondée par un ancien sénateur de Géranium qui n'était plus en accord avec les principales théories philosophiques en vigueur dans cette dernière. Celui-ci considère en effet que les philosophes de Géranium ne formulent pas le principe «Green Pisse & Love » de façon satisfaisante. D'après lui, il faut bien sûr le formuler dans l'ordre inverse, à savoir «Love & Green Pisse » pour obtenir un résultat plus probant (en gros, il vaut mieux boire après que avant pour ne pas nuire aux performances).

**Sodium :** RIO spécialisée dans la production de sel, elle possède pour ce faire de nombreux marais salants. Mais les marais salants, tout le monde sans fout car ce qui intéresse les orcs des autres Républiques, ce sont bien sûr tous les ragots qui circulent sur les relations particulières qu'entretiennent les habitants de ses deux cités principales, à savoir Sodium et Gomorc.

**Solarium :** RIO coincée entre le désert et la mer rouge, celle-ci bénéficie de ce fait d'un ensoleillement régulier tout au long de l'année et est particulièrement appréciée des notables orcs des autres RIO qui viennent souvent y passer quelques jours de vacances pour prendre un bain de soleil les pieds dans l'eau rouge. Elle ne dispose cependant pas de plages de sable fin et l'eau n'y est pas des plus limpides, ce qui a conduit récemment à la création du Cercle des Adeptes des Ultra Violets, guerriers philosophes orcs adorateurs du Géant Violet et dont le seul but est de mettre la main sur les plages naines situées sur les rives du Lagon Bleu.

**Tribanitium** (*texte écrit par un groupe de joueurs*) : RIO aux fortes vellétés expansionnistes, Tribanitium se démarque des autres républiques orcs par la grandeur de ses ambitions. Voici en effet quelques 50 années que feu Caius Mitterus, Imperator en chef des Tribanites, a décrété que la tribu n'aurait de cesse d'amasser les énormes recettes de ses conquêtes tant que les caisses impériales ne seraient pas suffisamment pleines pour entamer la construction d'une Merveille qui "marquera à jamais l'histoire du monde". C'est ainsi que le plan de la Pyramide des Louves, immense édifice en diamant où trône deux statues colossales de l'animal fétiche de la République a vu le jour. Afin de mener à bien ce projet, les Tribanites se sont petit à petit étendus au détriment de leurs voisins et le pillage est devenu leur activité principale.

De nos jours, Caius Tiberus mène les Tribanites vers la gloire et le triomphe. Cependant, différents mouvements politiques contestataires se sont créés au sein même de la République. Les Mitteriens restent en effet fidèles aux ambitions de leur maître et continuent à prôner la centralisation des richesses alors que les Marxiens scandent un idéal utopique et une répartition égale des pillages. Comme dans toutes les Républiques orcs, le contrôle du pouvoir militaire reste la clef du succès politique et les comploteurs ne manquent pas d'essayer de corrompre à leur cause les généraux des légions Tribanites.

**Valium** : RIO réputée pour sa Faculté de Médecine, c'est également le lieu de résidence des retraités philosophes aux discours soporifiques. L'endroit ne manque pas de charme mais peut être d'un peu d'animation, ce qui pousse les jeunes orcs ambitieux ne désirant pas poursuivre des études de médecine à aller vivre leur vie ailleurs avant de revenir au pays pour y passer une retraite tranquille.

#### ***2.4.2.5 Républiques Dissidentes classées par ordre alphabétique (à leur demande)***

**Rectum et Scrotum** : Nées de désaccords avec les dirigeants de Sodium et Gomorc.

**Sternum et Sacrum** : Nées de dissension internes au sein de Calcium.

**Cafarnaum** : Immense marché où tout est entassé dans le désordre le plus complet. La chasse aux bonnes affaires (et aux cafards) est ouverte et les Galoches et les Nains ne sont pas loin. Ce marché est également devenu le passage obligé de tous les médicamenteurs en manque d'ingrédients et de fioles en tout genre.

**Erratum** : La plus ancienne des républiques dissidentes, elle fut fondée par les défenseurs de l'ordre alphabétique et est notamment réputée pour ses Barbaristes de très hauts niveaux.

#### ***2.4.2.6 Recueil de théories philosophiques orcs***

##### **Théorème dit de la "Poussée d'Archi Médius"**

Archi Médius Poulemouillée, célèbre philosophe orc, a formulé le théorème suivant à la suite d'une expérience assez traumatisante, à savoir une baignade forcée:

"Tout orc plongé dans l'eau a forcément reçu une forte poussée horizontale dans le dos qui l'y a contraint, car franchement, quel orc sensé voudrait se mouiller volontairement."

##### **Théorie du "Cogito Orco Sum"**

Cette formule, que l'on pourrait traduire par "je pense donc je suis orc", a été énoncée par le fameux philosophe orc Ronius Descartius Pense-à-tout. Cette théorie lui a permis d'obtenir les faveurs des plus hautes instances orcs et l'admiration de bon nombre de compères philosophes car avec une formulation aussi simple que "je pense donc je suis orc", Ronius déclame haut et fort que seuls les orcs sont des créatures pensantes sur Ydeniah et en plus, il force également tous les orcs à penser (et donc à s'inscrire à une école de philosophie) sous peine de ne pas vraiment être orc (il est fort ce Ronius).

## Question existentielle

Théories concernant l'une des questions existentielles les plus débattues au sein des différentes écoles de philosophie orc et restée toujours sans réelle réponse: " Pourquoi la peau des orcs est elle verte ? "

a) Gargaristes: pour eux, l'explication est simple. La peau des orcs est verte car tous les orcs boivent dès leur plus jeune âge de la Greenpisse de couleur verte, d'ou coloration verte de la peau. Bref, un peu léger comme théorie mais bon, ce ne sont que des gargaristes alors il ne faut pas leur en demander de trop.

b) Anonyme: un beau jour, un sénateur, désireux de détendre un peu l'atmosphère au cours d'un débat sur cette question, s'est soudain écrié: "Ca y est, j'ai trouvé, les orcs sont verts de trouille "

C'est une théorie comme une autre mais apparemment, elle n'était pas du goût de tout le monde puisque ce malheureux sénateur, croyant bien faire en faisant un peu d'humour, s'est retrouvé pendu par la langue sur la place publique. Personne ne se souvient plus de son nom mais cette histoire fait bien rire de nos jours et elle est également à l'origine de la célèbre expression "avoir la langue bien pendue" et de la menace verbale qui va avec, à savoir: "Oh toi, fais attention à ce que tu dis si tu ne veux pas avoir la langue bien pendue".

c) La théorie la plus sérieuse à ce jour concernant cette question a été formulée par un certain Darius Winus Pommepourrie. En effet, alors qu'il se reposait tranquillement dans son verger, celui-ci reçu une pomme verte sur la tête, ce qui lui fit immédiatement s'écrier: " Mais c'est bien sûr, les peaux, c'est comme les pommes, y'en a des vertes et des pas mûres !! "

Ce qui veut dire naturellement que la peau des orcs est verte car elle est bien mûre et que la peau des autres créatures n'est pas encore mûre (car pas verte). De cette constatation, il en a tiré sa célèbre théorie de l'évolution (qui lui a valu les félicitations du jury de philosophie d'Oxford et autres décorations, récompenses, lauriers..), à savoir, sans rentrer trop dans les détails, que les orcs sont les créatures les plus matures et les plus avancées sur Ydeniah (la preuve, leur peau est verte!!) et qu'ils méritent donc d'être les seuls à survivre par le principe de sélection naturelle. Cette théorie est reconnue et acclamée partout et par tous (chez les orcs bien sûr).

### *2.4.2.7 Exercices psychologiques*

Ces exercices sont supposés faciliter la réflexion en utilisant des mouvements corporels pour faire circuler l'information et les idées à l'intérieur du corps. C'est ce que les orcs appellent avoir un corps sain dans un esprit sain ou peut être bien le contraire, à débattre (mais certainement pas un esprit nain dans un corps nain).

### **Réflexion/extension**

Cette technique consiste à fléchir les genoux dans un premier temps en se concentrant sur une question philosophique que l'on cherche à éclaircir puis au cours de la réflexion, lorsqu'on pense entrevoir la réponse, on procède à une soudaine extension afin de faire monter la réponse au cerveau. Les philosophes orcs les plus âgés ont le droit de s'aider de leur bâton pour effectuer cette extension et la technique s'appelle alors: réflexion/planter du bâton/extension.

## **Concentration arrière/avant/alternée**

Pour effectuer cet exercice psychosomatique, il faut s'accrocher à une barre horizontale et procéder à des tractions sans toucher le sol en se concentrant très fort sur un sujet philosophique, soit en passant la tête devant la barre (concentration avant), soit derrière (concentration arrière), soit de façon alternée avant puis arrière et ainsi de suite afin, là encore, de faire circuler les idées dans tous les sens (vers l'avant, vers l'arrière, vers le haut et vers le bas).

## **Raisonnements podologique et aérobie**

Ces deux raisonnements sont fréquemment utilisés afin de mettre en place une argumentation solide pour une démonstration philosophique convaincante.

Dans le raisonnement podologique, le philosophe orc fait appel à la logique de ses pieds pour l'aider dans son cheminement de pensées (les plus souples mettent leurs pieds derrière leur tête pour permettre un transfert de pensées direct pieds/tête, les autres se contentent de parler à leurs pieds assis en tailleur) alors que dans le raisonnement aérobie, il effectue des mouvements de bras et de jambes en rythme, parfois même sur un fond musical, afin de secouer tout cela et d'activer le cheminement de pensées en interne.

Remarque: lorsque le résultat d'un raisonnement aérobie est convaincant et peut servir à une démonstration philosophique, on appelle cela un raisonnement aérobie réutilisable et lorsque ce résultat ne vaut rien, on parle d'un raisonnement aérobie jetable.

## **Calcul yogarithmique**

Utilisée pour venir à bout des calculs les plus complexes (et il y en a beaucoup car les chiffres, c'est pas trop le truc des orcs mais plutôt celui des nains), cette méthode repose sur une technique de respiration rythmée de façon bien particulière afin d'obtenir une plus grande inspiration appelée « inspiration à rythmes éthiques » (car les rythmes de respiration doivent être en accord avec des principes moraux très stricts et c'est là toute la difficulté de cette technique). Une fois bien maîtrisée, cette inspiration spéciale va faciliter la résolution de calculs difficiles, qu'il s'agisse d'additions, de soustractions, de multiplications, de divisions et même d'intégrations ou de dérivations de formules mathématiques complexes, le résultat du calcul sortant alors naturellement par petites expirations, toujours « à rythmes éthiques » bien sûr.

Remarque : un Grand Maître de Calcul Yogarithmique prétend que deux facteurs importants peuvent faciliter cette technique, à savoir d'une part l'utilisation d'une fleur de lotus appelée « Calculotus » qu'il est par exemple possible d'effeuiller pour effectuer une soustraction, et d'autre part la présence à la séance de calcul yogarithmique d'un grand nombre d'inconnues, de préférence belles et prêtes également à s'effeuiller en rythme.

Ainsi, pour lui, plus il y a d'inconnues (entendez par là inconnues) dans le calcul, mieux c'est. A vérifier mais une chose est sûre, tous ses cours sont pleins à craquer.

## **Discours pompeux/ronflant**

Le premier consiste à effectuer son discours en faisant des pompes afin de ne dire que des choses vraiment sensées pour économiser son souffle et le second à ronfler bruyamment pour montrer à son audience qu'on se fout royalement d'elle.

## **Transendanse (Transe en danse)**

La technique la plus difficile car elle permet d'atteindre des niveaux de spiritualité et de réflexion philosophique extrêmes. Beaucoup font semblant et prétendent fréquemment entrer en transendanse mais peu réussissent réellement à l'atteindre.

## **Message subabdominal**

Technique qui consiste à envoyer des messages en effectuant des abdos. D'après les experts de MédiuM, les mouvements abdominaux génèrent des "ondes messagères" permettant donc la transmission de messages "subabdominaux" sur de très longues distances mais bon, cela n'a jamais encore été prouvé.

### ***2.4.2.8 Définition finale***

**Green Pisse :** boisson alcoolisée (du type bière) de couleur verte dont les orcs (et d'autres) raffolent et dont les secrets de fabrication sont gardés en lieu sûr par Maître Kantor, Grand Brasseur de la Guilde des Orcs Brasseurs (GOB).

La légende veut que les secrets de fabrication de la Green Pisse aient été découverts par hasard par un éclaireur philosophe orc au cours d'une mission de reconnaissance. Celui ci aurait en effet découvert les vestiges d'une ancienne cité orc (datant probablement du cycle précédent) et sur les murs de laquelle les secrets de fabrication de la Green Pisse étaient gravés. Malheureusement, la localisation de cette ancienne cité est à nouveau tombée dans l'oubli (ou plutôt dans l'oubliette avec le pauvre éclaireur).

Enfin, cela ne gêne guère les orcs qui font confiance aux brasseurs de la GOB pour produire de la Green Pisse en quantité suffisante pour abreuver l'ensemble de la population... orc en priorité bien sûr. D'ailleurs, un vieux proverbe affirme que « les orcs consomment un litre au cent » sans que personne (excepté les brasseurs) sache exactement à quoi cela corresponde.

Une chose est sûre, tous les généraux des armées orcs s'assurent avant de partir à la conquête de nouveaux territoires qu'ils disposent de suffisamment de Green Pisse pour abreuver tous leurs légionnaires afin d'éviter une triste situation très bien illustrée par le célèbre dicton orc :

« A vaincre sans Green Pisse, on triomphe sans boire. »

Guillomus Ideus Universatilus de Bonus Humeurus  
*Auteur de la théorie de l'Universatilité et de l'Encyclopédie Universatile Orc*  
*Sénateur Fondateur de la République Potassium*  
*Président d'honneur de l'Université d'Oxforc*  
*Grand Maître Barbariste de la République Erratum*

### **3. GROUPES SPECIAUX**

#### **3.1 CARAVANE GALOCHE : UNE QUESTION DE MELANGE**

De l'avis des autres peuples, les Galoches sont des parias, des voleurs, des pique-assiette, des zonards, des dégénérés, des apatrides, et plus grave encore, ils se mélangent entre races. On reconnaît facilement les bandes de Galoches car elles sont constituées des 4 races dominantes vivant ensemble dans une relative harmonie.

Les Galoches regroupent en fait les misérables, les déserteurs, les paysans ou les déçus de toutes les races. Ils sont organisés en une immense caravane qui parcourt Ydéniah sans relâche, caravane à laquelle se greffent d'innombrables petits groupes venus les rejoindre. Ils sont pourchassés et martyrisés pour ce qu'ils représentent : le mélange. Nul ne sait s'ils ont une direction bien précise bien qu'on les dise dirigés par un mystérieux Guide, mais personne ne sait vraiment qui il est.

Les Galoches prônent la fin des guerres et des conquêtes, la diversité et l'enrichissement culturel, l'harmonie des couleurs. Mais ils ne sont pas dépourvus pour autant, comptant nombre de compétences diverses au sein de la caravane, tous les métiers étant représentés. Et même s'ils sont chassés par les différents pouvoirs, ils sont généralement bien accueillis par les nains qui voient en eux, malgré le mélange (pouah !), une source de besoins et donc de revenus considérables.

D'ailleurs, les relations entre guildes naines et caravanes galoches semblent s'intensifier depuis peu car les galoches ont découvert des gisements étranges quelque part dans le désert central profond, gisements dont ils ont commencé à extraire ce qu'ils appellent « Epice » et qui leur permet de produire ce qu'ils nomment entre eux le « Mélange », un mélange de cet « Epice » avec du « Pain » pour obtenir ce qu'on pourrait appelé du « Pain d'épice ».

L'inventeur de ce fameux « pain d'épice » aux vertus énergétiques permettant au Galoches de marcher des plombes sans ressentir la fatigue est en fait un ancien shaman elfe du totem ours qui a rejoint les Galoches après avoir été banni de son clan à cause de sa bonne humeur continuelle qui lui a valu depuis le surnom de Prosper Youpla Boum, le roi du pain d'épice.

Bref, la localisation des gisements est naturellement gardée secrète tout comme le secret de fabrication de ce mélange donc reste à savoir maintenant si les nains vont arriver à, comme ils le disent si bien : « rouler des galoches ».

#### **3.2 ORDRE DES NONNES SEGUERITES : LES FEMMES AUX POUVOIRS**

L'Ordre des Nonnes Séguérites est un des ordres les plus célèbres et les plus respectés d'Ydéniah et pour cause puisqu'il regroupe en son sein la majorité des femmes, celles ci étant bien sur indispensables à toute vie en ce bas monde.

En fait, toutes les femmes d'Ydéniah sont appelées (et même forcées) à l'âge de leur maturité physique (environ 18 ans) à effectuer un séminaire d'une année environ au sein de l'un des couvents de l'Ordre afin d'y subir un entraînement aussi bien physique que mental et d'y apprendre les principes fondamentaux de l'Ordre. Suite à ce séminaire, certaines décident de se vouer corps et âme à l'Ordre et entrent dans les instances dirigeantes de celui-ci, d'autres préfèrent reprendre une activité plus traditionnelle.

Celles qui décident de rejoindre l'Ordre sont communément appelées Bonnes Soeurs et sont chargées en particulier de veiller au bon déroulement des naissances et de bénir les nouveaux nés. Les plus expérimentées d'entre elles, connues sous le nom de Belles Mères, sont également responsables des cérémonies d'enterrement afin de veiller à ce que les âmes des défunts trouvent le repos éternel.

Outre ces responsabilités, les Nonnes Séguérites sont constamment consultées du fait de leur grande sagesse et de leur apparente neutralité par les instances dirigeantes de chaque peuple afin d'essayer de résoudre les différents problèmes de société qui peuvent survenir et de mettre fin aux conflits, malheureusement sans grand succès jusqu'à présent car même les plus vieilles des Nonnes ne semblent pas connaître les raisons de cet état de guerre perpétuelle.

Quoi qu'il en soit, l'Ordre des Nonnes Séguérites est représenté au sein de chaque peuple d'Ydéniah et son influence ne cesse de s'accroître bien qu'on ne sache finalement que très peu de chose sur son mode de fonctionnement et ses objectifs, les Nonnes prenant bien garde de ne rien révéler aux habitants masculins d'Ydéniah afin de conserver intacte l'aura de mystère qui les entoure.

#### *Sites souvent associés aux Nonnes*

Mer Noire (vraiment noire) où les Nonnes Séguérites ont l'habitude d'y faire leurs ablutions.

Ile du Couvent : au beau milieu de la Mer Noire.



« Surtout, ne vous trompez pas de Voix. Voilà, c'est mieux, vous êtes sur la bonne Voix. »

*Extrait d'un cours au couvent intitulé « Comment parler aux hommes »*

## **4. ESPACE-TEMPS ET LEGENDES**

### **4.1 ESPACE**

Chaque peuple a bien sûr son propre rapport à l'espace et utilise donc des unités de mesure différentes.

#### *4.1.1 Humains*

Scientifiques en puissance, ils utilisent un système métrique très rigoureux fondé sur des unités de mesure telles que le millimètre, le centimètre, le mètre, le kilomètre...

#### *4.1.2 Nains*

Utilisant généralement des coupons de transport pour se rendre d'un point à un autre, les nains ont donc l'habitude d'effectuer tous leurs déplacements par zone. Leurs unités de mesure sont par conséquent des zones numérotées (zone 1, zone 2... zone 18, etc.) correspondant à une certaine distance qu'ils sont d'ailleurs les seuls à connaître.

#### *4.1.3 Elfes*

Chasseurs en puissance, ils ont un rapport à l'espace très bestial. Ils procèdent à la manière des animaux en délimitant leur territoire par voie urinaire et ils utilisent différents ossements comme unités de mesure. Les os les plus communément utilisés pour mesurer de courtes distances sont le croc, le tibia et le fémur. Aucune unité de mesure n'existe pour les longues distances car pour les elfes, tout est question de proximité puisqu'il leur suffit de se déplacer à un endroit, même lointain, pour pouvoir à nouveau utiliser leurs ossements de mesure.

#### *4.1.4 Orcs*

Grands penseurs et philosophes dans l'âme, les orcs utilisent leur corps et certains repères comme unités de mesure. Ainsi, il découpe l'espace en pouces, pieds, pas et bornes. Bien sûr, ils n'ont pas tous la même grosseur de pouce, la même pointure ou la même enjambée donc chaque unité de mesure varie selon la personne (même la borne puisqu'elle correspond environ à mille pas), ce qui leur permet souvent d'avoir recours à la théorie du KO pour faire valoir leur mesure.

### **4.2 TEMPORALITE**

Tout comme pour l'espace, les différents peuples n'appréhendent pas le concept du temps qui passe de la même manière.

#### *4.2.1 Humains*

Inventeurs de génie, ils ont mis au point des mécanismes permettant de mesurer le temps en le fragmentant par périodes plus ou moins longues. Ainsi, pour eux, le temps se décompose en secondes, minutes, heures... et l'appareil portatif permettant de compter les heures s'appelle tout naturellement un « compte-heure », d'où les expressions du type :

« T'as combien au compte-heure »

« On approche de 20 au compte-heure »

#### 4.2.2 Nains

Pour les nains, c'est très simple. Le temps, c'est du flouze donc ils utilisent en fait les unités monétaires comme unités de mesure temporelle en évaluant au plus juste les flouzes qu'ils pourraient gagner dans la période de temps concernée. A titre d'exemple :

- « Combien de temps pour cuire un œuf ? Deux pépettes »
- « Combien de temps pour aller en ville ? Trois flouzes »
- « Combien de temps dormez-vous par nuit ? Cinq ronds (flements) car j'ai le sommeil lourd »

#### 4.2.3 Elfes

Pour les elfes, c'est encore plus simple car ils n'ont qu'une seule unité de mesure temporelle, à savoir le « Sanglier ». Ils utilisent en fait le temps moyen de consommation d'un sanglier comme unité de référence et expriment donc toutes les durées en sanglier, ce qui donne :

- « Dépêchez-vous un peu, nous partons à la chasse dans deux sangliers »
- « J'ai besoin d'environ un sanglier pour réparer la hutte »

#### 4.2.4 Orcs

Les orcs sont beaucoup plus précis dans leur mesure du temps et dans leur façon de nommer chaque durée. Ils prennent cela avec philosophie donc pour eux, tout découle en fait d'une idée fort simple : « découper l'infinité du temps en une infinité de temps ». Et ces temps servant à mesurer le temps doivent être évidemment bien définis donc l'unité de référence du système de mesure du temps chez les orcs est en fait un « temps » délimité par deux périodes sombres pour le « temps clair » et par deux « temps clairs » pour un « temps sombre ».

A ces deux temps de référence (clair et sombre) viennent s'ajouter des fragments de ces temps (laps, bout, plombe...) et des périodes plus longues englobant ces temps (bail, berge, lustre, éon, cycle...) pour obtenir finalement un système de mesure du temps relativement complet.

Bref, pour résumer tout cela, voici un petit récapitulatif des unités de mesure temporelle orcs avec leur équivalent « humain ».

Laps (de temps)	1 minute
Bout (de temps)	10 minutes
Plombe	1 heure
Temps clair	1 jour
Temps sombre	1 nuit
Bail	1 mois
Berge	1 année
Lustre	10 années
Eon	1 siècle
Cycle	Variable (délimité par deux ères glaciaires)

Exemples d'expressions utilisant ces dénominations :

« Et bien très cher, vous avez exactement quatre laps de temps de retard »

« Cela fait bientôt deux bouts de temps que j'attends »

« Par temps clair sous la pluie, ce voyage devrait durer un peu plus de six plombs »

« Un temps sombre ne suffira pas, il nous en faudrait d'autres, même des clairs »

« J'étais tellement occupé que je n'ai pas vu ce bail passé »

« Revenez me voir dans quatre ou cinq berges »

« Je viens de fêter mon deuxième lustre »

## 4.3 CREATURES LEGENDAIRES

### 4.3.1 Schpounz

Créatures humanoïdes toutes bleues avec des bonnets blancs, les Schpounz seraient des êtres toujours heureux qui vivraient en communauté dans des coins isolés. Petits protégés du Dieu Bleu, ils seraient d'après les légendes les gardiens de la connaissance, de la joie et de la bonne humeur et auraient une relation particulière avec une énergie appelée justement Schpounz.

### 4.3.2 Kapitchu Capricieux

Cette petit créature jaune malicieuse serait l'animal fétiche du Dieu Jaune et par conséquent serait vénérée en particulier par la communauté naine. La légende veut que celui qui trouve un kapitchu (très rare, peut être même unique), le nourrit, en prend soin et réussit à satisfaire tous ses caprices, se verra récompensé par le Dieu Jaune en personne donc fortune et gloire lui seront assurées.

### 4.3.3 Sacrée Vache Qui Rit

Puisque le Dieu Bleu a ses petits protégés (Schtroumpfs) et que le Dieu Jaune a sa créature fétiche (Kapitchu), il faut bien que le Dieu Rouge ait son animal sacré, en l'occurrence une vache sacrée. Mais cette vache est un peu particulière puisqu'elle est dotée de la parole et qu'elle n'arrête pas de se marrer d'ou son nom: sacrée vache qui rit. Alors pourquoi un animal doux et jovial est-il lié au Dieu Rouge (guerre/agressivité/colère). En fait, l'explication réside dans les vertus un peu spéciales du lait (rouge) de la vache qui rit car celui qui boit son lait (il faut déjà réussir à la traire) sent ses forces décuplées, ne ressent plus la douleur ni la fatigue et entre dans une rage combative meurtrière (genre rage bestiale). Ce breuvage est assez puissant donc un alchimiste humain a réussi à en atténuer un peu les effets en mélangeant le lait à un liquide gazeux pour obtenir un breuvage à bulles rougeâtres (du fait de la couleur rouge du lait) aux vertus énergétiques, breuvage commercialisé depuis peu par les nains sous le nom de Red Bulle pour essayer de concurrencer les orcs et leur fameuse Green Pisse.

#### 4.3.4 Ogre de barbarisme

Cette créature colossale (un Ogre quoi) est une sorte de troubadour jouant d'un instrument de musique étrange et chantant des chansons bourrées de barbarismes. La légende dit que celui qui le rencontre et l'écoute attentivement peut apprendre en un rien de temps des barbarismes de grandes qualités pouvant lui permettre d'obtenir sans difficulté l'agrégation de barbarisme (voir encyclopédie universatile orc). Cet Ogre de Barbarisme aurait été aperçu pour la dernière fois du côté de la République Harmonium (où les orcs sont réputés avoir l'oreille musicale).

#### 4.3.5 Monsieur Propre, Génie Sans Frotter

Sur Ydëniah, il existerait un génie, un seul, au sens mystique du terme bien sûr car nombre d'érudits humains ou de philosophes orcs se considèrent aussi comme des génies. Ce génie serait en fait enfermé dans une bouteille et il n'attendrait qu'une chose, que quelqu'un le libère en ôtant le bouchon, et non en frottant sur la bouteille car cela ne sert à rien, d'où son surnom de Génie Sans Frotter.

Une fois libéré, ce génie serait prêt à aider son libérateur en exhaussant un de ses vœux, à condition bien sûr qu'il ne s'agisse pas d'une tâche à accomplir car les tâches, Monsieur Propre déteste cela. Il n'a d'ailleurs qu'une obsession, la propreté, et c'est bien à cause de cela qu'il a été enfermé par un puissant mage qui en avait marre de devoir toujours tout ranger et nettoyer après ses expériences sous peine de s'exposer à la terrible colère de Monsieur Propre.

Car en effet, Monsieur Propre a ses petites humeurs et il est également rongé par l'ambition, l'ambition de tout nettoyer, l'ambition de faire d'Ydëniah un monde propre et sans bavure où tous les habitants auraient une hygiène irréprochable et donc un karma pur. Et pour arriver à ses fins, Monsieur Propre est prêt à tout et en plus, il a un gros avantage, il ne laisse jamais de traces derrière lui.

Alors quoi de mieux pour conclure ce livret du monde qu'une citation de ce génie illustrant justement son ambition et sa vision du monde :

« Le monde appartient à ceux qui se lavent tôt... et qui se douchent tard. »

*Monsieur Propre, Génie sans frotter*