

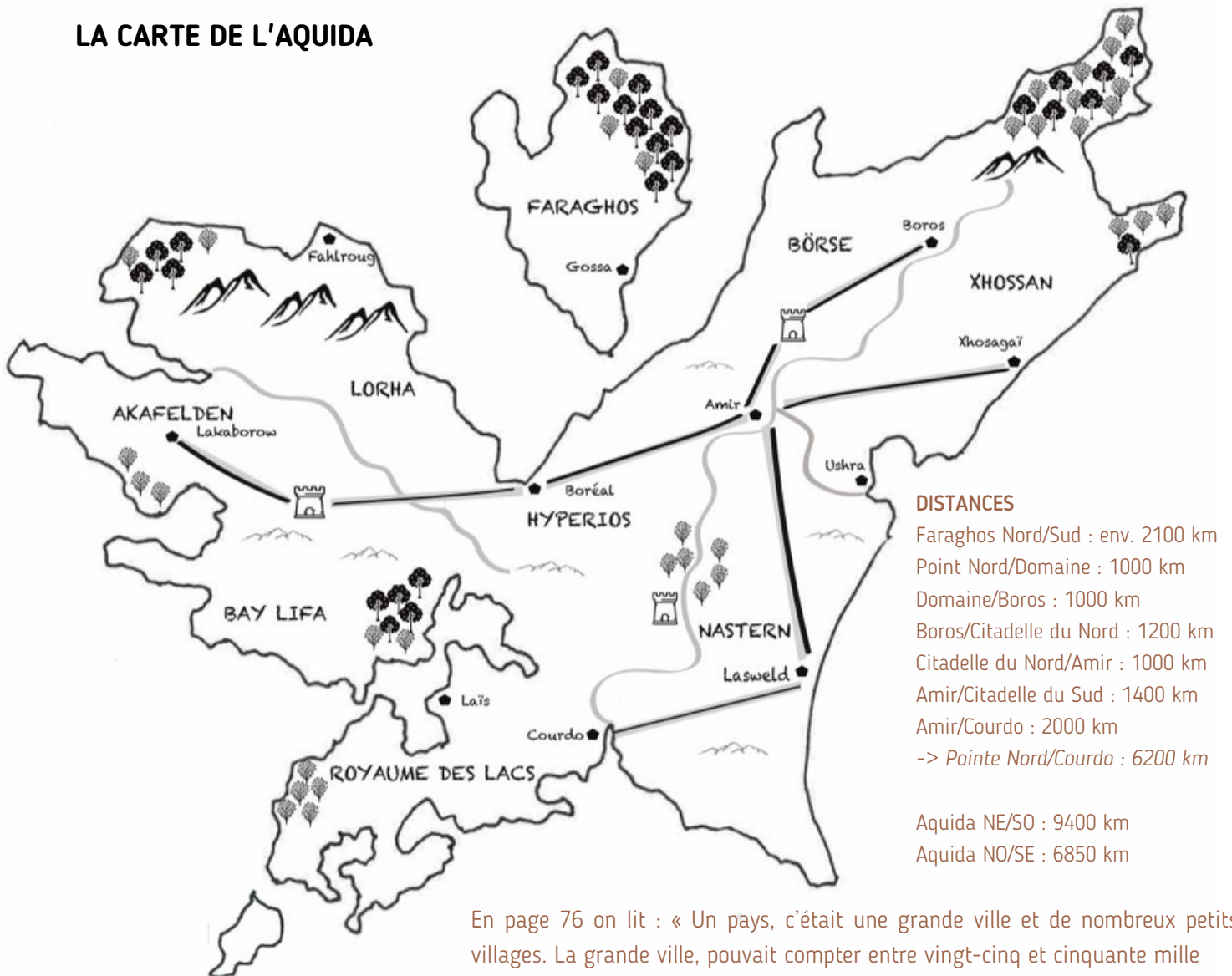


FICHE 2

L'Aquida, le monde connu, était habité par des humains. Le terme Aquida pouvait se traduire en vieux amiri par "la croyance qui nous lie". En effet les anciens disaient que la terre et la croyance en l'existence étaient l'une des deux grandes vérités qui liait les humains. La première vérité étant la croyance en celui qui avait créé la terre des humains. Au nord, les habitants avaient la peau mate et au sud la peau claire.

L'Aquida regroupait neuf grandes régions appelées "royaumes". Un royaume était un vaste territoire constitué de plusieurs pays. Dans chaque royaume régnait un Haut-Prince. Les pays, eux, étaient gouvernés par des Seigneurs-fawm héréditaires. Un territoire faisait exception : les plaines du Bay Lifa. Ce territoire était habité par des tribus formant une alliance dont le chef coutumier faisait office de Haut-Prince.

LA CARTE DE L'AQUIDA



- DISTANCES**
- Faraghos Nord/Sud : env. 2100 km
 - Point Nord/Domaine : 1000 km
 - Domaine/Boros : 1000 km
 - Boros/Citadelle du Nord : 1200 km
 - Citadelle du Nord/Amir : 1000 km
 - Amir/Citadelle du Sud : 1400 km
 - Amir/Courdo : 2000 km
 - > Pointe Nord/Courdo : 6200 km
 - Aquida NE/SO : 9400 km
 - Aquida NO/SE : 6850 km

En page 76 on lit : « Un pays, c'était une grande ville et de nombreux petits villages. La grande ville, pouvait compter entre vingt-cinq et cinquante mille habitants ».

Mais pour être plus précis, un pays de l'Aquida c'était : une capitale et environ deux cents grandes villes. Une capitale pouvait comporter jusqu'à deux cent mille habitants et une grande ville entre vingt-cinq et cinquante mille habitants.



FICHE 2

LA CARTE DE L'AQUIDA

POPULATION, VILLES ET CAMPAGNES

Autour d'une grande ville, dominait la campagne avec ses champs et ses fermes. Les campagnes qui entouraient la grande ville étaient souvent partagées entre une dizaine de villages qui pouvait comprendre chacun un millier d'habitants.

C'est ainsi qu'un pays de l'Aquida pouvait atteindre une population allant de dix à quatorze millions d'habitants. Quant aux tribus du Bay Lifa, elles avaient une taille moyenne de cinq mille habitants. La population de chaque pays avait subi une importante diminution à la suite du Grand Tremblement ; les villes sont celles qui avaient payé les pertes les plus lourdes.

GUERRE ET ARMEES

Les tensions entre pays ont toujours existé. Ces tensions prenaient parfois la forme de conflits armés...La plupart du temps, les Hauts-princes arrivaient à y mettre fin.

Au moment du récit de la saison 1, les armées seigneuriales comprenaient environ trois mille soldats par grande ville dont un millier envoyé au Haut-prince pour constituer la garde royale.

HISTOIRE : LA GUERRE DES ALLIANCES

Le passé de l'Aquida a été quant à lui marqué par la Guerre des Alliances qui a vu s'opposer les pays du Nord (alliance Ebena) aux pays du Sud (Alliance des Sélènes). Ce fut la guerre la plus importante et la plus atroce de l'Histoire. Elle causa la disparition de nombreux peuples et royaumes dont celui des Shandara. La destruction d'Amir (la capitale des Shandara) provoqua : la résistance puis l'avènement des Krinn. C'est ainsi que débuta l'ère des Princes-Impériaux.

HÉRITAGE

L'ère des Princes-Impériaux a façonné le paysage de l'Aquida dont on trouve parmi les héritages :

- la langue amiri qui est la langue la plus utilisée dans le monde
- les places palabrées que l'on retrouve au centre de chaque grande ville
- la Voie Impériale, la plus grande voie de circulation, qui traverse toutes les régions du monde,
- l'ordre des Agao qui est chargé de la justice.

