



# 6. Ereknor

## Caractéristiques générales

---

- ◆ 450.000 habitants répartis sur 400 carreaux (40.000 km<sup>2</sup>, densité globale de 2.9 ha/km<sup>2</sup>).
- ◆ 9 % des habitants vivent à la campagne (villes de moins de 5.000 habitants).
- ◆ Villes :
  - Ereknor : 400.000 habitants
  - Dol Ere : 10.000 habitants

Les rares habitants qui vivent dans la campagne d'Ereknor se trouvent soit à proximité de la ville, soit dans les pointes Nord-Der et Nord-An de l'île, où le sol est cultivable.

Ereknor compte très peu de richesses naturelles. Quelques mines de cuivre, de sel et d'illuminiun dans les collines. Les marais contiennent beaucoup de végétaux rares, de gaz des marais et du platerne.

## Organisation politique

---

L'île est gouvernée par un système démocratique, constitué de deux hiérarchies parallèles. Au sommet de la première se trouve le **Président d'Ereknor**. Celui-ci est élu par les habitants (hommes et femmes de plus de 20 ans, payant les impôts) tous les 8 ans. Le pouvoir exécutif est contrôlé par un gouvernement nommé par le président. Le pouvoir législatif est aux mains d'un conseil des représentants, renouvelé par tiers tous les 3 ans. Le pouvoir judiciaire est aux mains d'un conseil des juges, renouvelé par tiers tous les 5 ans. Ce premier ensemble gère la vie de tous les jours dans l'immense capitale et le reste du pays ainsi que la politique extérieure officielle.

La seconde hiérarchie est la hiérarchie financière et commerciale, dénommée **Haute Guilde**, qui a fait d'Ereknor la première puissance économique de Virandia. Chaque profession à Ereknor est, comme parfois ailleurs, organisée en guilde. La différence d'Ereknor est qu'il est quasiment impossible de ne pas appartenir à une

guilde si on cherche à réaliser un quelconque profit. Chaque guilde nomme de la manière qui lui semble la meilleure un représentant au *Concile de la Haute Guilde*. Tous les 2 ans, le Concile de la Haute Guilde élit le **Haut-Gérant**, ultime arbitre des dissensions entre les Guildes et chargé d'établir la politique économique de la Haute Guilde. Il est à noter que la Haute Guilde a la seule responsabilité de la monnaie commune de Virandia, ce qui en fait une des institutions les plus puissantes du Monde.

## Description géographique

---

Il y a en fait *deux* Ereknor. La ville et le pays.

La ville est tentaculaire, riche par endroits, pauvre à d'autres, sa richesse provenant des immenses profits commerciaux réalisés par les guildes, profitant d'une position idéale entre les deux grands pays et du contrôle de la monnaie unique. Chaque quartier est un monde à part, parfois dédié à une guilde (comme le quartier des forgerons), ou délimité par une caractéristique géographique (comme le quartier des reflets). Ereknor est à la fois Las Vegas, Zurich, Monaco, Hong Kong et Gibraltar : un passage obligé d'une extraordinaire richesse dans tous les sens du terme.

Le pays est misérable, une campagne désolée où rien ne pousse vraiment, un marais inexpugnable et une ville pauvre, à l'opposé de sa grande soeur, Dol Ere. Les deux villes sont reliées entre elles par une espèce de téléphérique à voile, géré par la Guilde des Transporteurs, appelé l'**EoLigne**. La ligne serpente entre les cimes des plus hauts arbres des marais, supportant des barges légères équipées de voiles. Bien utilisé, le vent permet de couvrir la plupart du chemin, un système compliqué de pédales venant à la rescousse des voyageurs en cas de calme plat ou de vent debout.



## Les guildes

---

Les guildes représentent le vrai pouvoir à Ereknor. Une personne douée et motivée peut faire fortune en quelques jours dans l'univers impitoyable des guildes, alors qu'une personne trop ambitieuse comprendra sans doute trop tard ce qu'il en coûte de s'attaquer à ces complexes structures de pouvoir.

On trouve à Ereknor la plupart des guildes classiques : forgerons, teinturiers, orfèvres, menuisiers, aubergistes, tisserands, pêcheurs, maçons, armuriers... Il y a aussi certaines guildes qui sont assez particulières.

La Guilde des Banquiers a la charge d'appliquer la politique monétaire de la Haute Guilde, de gérer la monnaie unique et sa parité avec les métaux précieux les plus courants. Les lettres de crédit de cette guilde sont plus sûres que n'importe quelle monnaie, et elles sont distribuées avec parcimonie.

La Guilde des Transporteurs est une guilde regroupant des compétences variées. On y retrouve des marins, des loueurs de chevaux (profession qui ne dépend pas de la Guilde des Cavaliers), des caravaniers, mais également de puissants magiciens maîtrisant parfaitement les sorts de téléportation. Où que vous vouliez aller, si vous y mettez le prix, cette Guilde peut vous y emmener. Le retour par contre n'est jamais garanti.

La Guilde des Cavaliers regroupe tous les métiers dédiés au cheval : élevage, dressage, courses, concours, écuries... Elle entretient des rapports tendus avec la toute-puissante Guilde des Transporteurs, qui semble ne considérer le cheval que comme un moyen de transport comme un autre. Toutefois, comme cette guilde est une des plus anciennes d'Ereknor, elle n'a jamais réellement eu de problèmes.

La Guilde des Barbiers est une guilde un peu particulière. Elle sert en fait de façade à la Guilde des Espions, qui n'est pas déclarée de manière officielle. Les demandes et les remises d'informations se font par ces échoppes à l'air anodin. Il est ainsi très difficile de devenir barbier à Ereknor : il faut obéir à un code complexe et faire ses preuves dans la confidentialité et la discrétion. Cela dit, les espions savent tout et justifient aisément les tarifs élevés de certaines coupes.

La Guilde des Voleurs obéit elle aussi à un code très strict et totalement en accord avec la Haute Guilde. Les vols doivent se dérouler sans douleur et tout voleur ayant été vu par sa victime est contraint d'abandonner son métier ou de passer à la

clandestinité. Bizarrement, les voleurs qui ne sont pas protégés par la guilde se font toujours rapidement prendre...

Enfin, il faut noter qu'il n'y a pas de Guilde des Assassins à Ereknor. Celle de Cycnos dans l'Anarchie de Baldar entretient toutefois d'excellents rapports avec les guildes d'Ereknor qui n'hésitent pas à faire appel à leurs infaillibles services. On raconte même qu'ils disposeraient d'un siège officieux à la Haute Guilde.