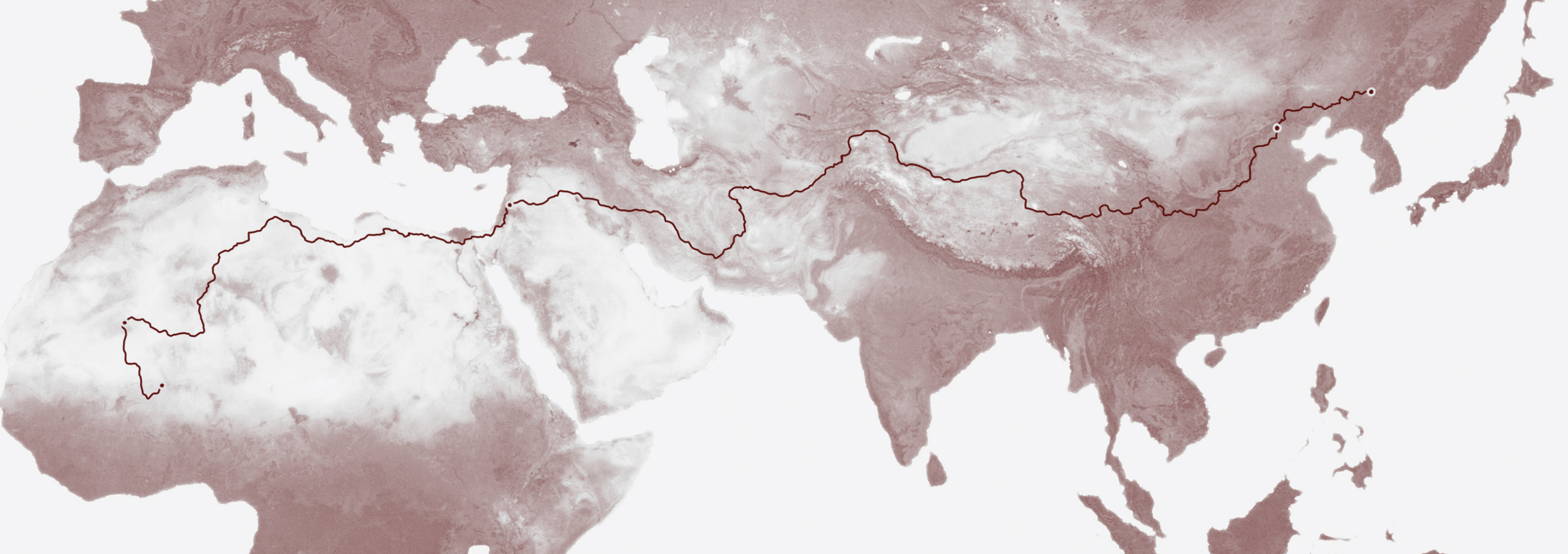


NARAN

Faé Boyer







L'art de
NARAN

Écrit et créé par
Faé Boyer



SOMMAIRE

INTRODUCTION	9	KEL TAMAJEQ	44
NARAN	2	PĚ'L	54
MANDCHOURIE	10	DLC : AMÉRIQUES	62
EMPIRE DE CHINE	20	REMERCIEMENTS	64
CONFÉDÉRATION ISLAMIQUE	34	SOURCES	66

INTRODUCTION

Dans cette bible graphique, vous pourrez suivre l'aventure de Naran au fur et à mesure de son voyage dans différentes nations, de sa Mandchourie natale jusque chez les Pë'l Wodaabe d'Afrique de l'Ouest. Le monde dans lequel évolue Naran est toutefois différent de celui que nous connaissons. Pour créer ce monde, je me suis basée sur la simple hypothèse : «Si l'épidémie de peste noire de 1347 avait exterminé l'Europe, comment les autres puissances mondiales auraient évolué ? ». Cette question, à la fois simple et on ne peut plus complexe, m'a inspiré à créer cette histoire d'une espionne manchou qui parcourt le monde au fil d'intrigues géopolitiques.

N'appartenant moi-même à aucune de ces merveilleuses cultures j'ai conscience que je ne suis clairement pas la mieux placée pour en parler, mais ce projet reste une uchronie et donc une œuvre de fiction. Mon intention première reste de raconter des histoires au sein de cultures dépeintes de la manière la plus réaliste et fidèle qui soit. Mon intérêt pour l'Histoire et l'anthropologie m'a permis également de construire ce projet qui me tiens énormément à cœur.

Le joueur incarnant Naran aura donc l'occasion d'explorer un monde évoluant à toute vitesse où les principales puissances sont L'Empire de Chine, les Amériques et la Confédération Islamique. Ces sociétés aux fonctionnements divers et variés sont également entourées d'autres cultures

et peuples que j'espère les joueurs auront pris plaisir à parcourir et que vous, lecteurs, apprécierez en découvrir les secrets de fabrication.

Dans cette bible graphique, vous serez témoins des fruits du travail d'une année entière de recherches, lectures, arrachages de cheveux et création graphique d'un monde tout autant sorti de ma tête que miroir de cultures qui me fascinent. J'ai fait au mieux pour me baser sur des faits réels historiques même si pour le bien d'un scénario de jeu vidéo, j'ai dû modifier certains événements ou personnes afin de mieux répondre au médium utilisé.

Je vous souhaite donc une bonne découverte de ce monde imaginaire, mais qui sait, qui aurait pu peut-être, être le nôtre.

« À part leur propre méconnaissance du monde les européens n'ont rien découvert. Aucun n'espace terrestre n'était inconnu avant leur regard. »

– Camille Lefebvre, historienne à l'Institut des mondes africains, 2026

NARAN



UNE ESPIONNE TALENTUEUSE ET VERSATILE

Naran est une collectrice et revendeuse d'informations pour le compte de Yishiha, un représentant de l'Empire de Chine en Mandchourie. Naran est manchou, elle a été vendue à Yishiha jeune qui l'a formé en tant qu'espionne au combat et aux renseignements.

Naran est une personne calme et taciturne endurcie par la vie. Elle excelle dans son travail. Elle a grâce à cela réussi à se faire un réseau de nombreux clients tous plus fortunés les uns que les autres. Ses vêtements simples et pratiques reflètent sa personnalité et la font passer pour quelqu'un de commun ce qui est un atout pour son travail.

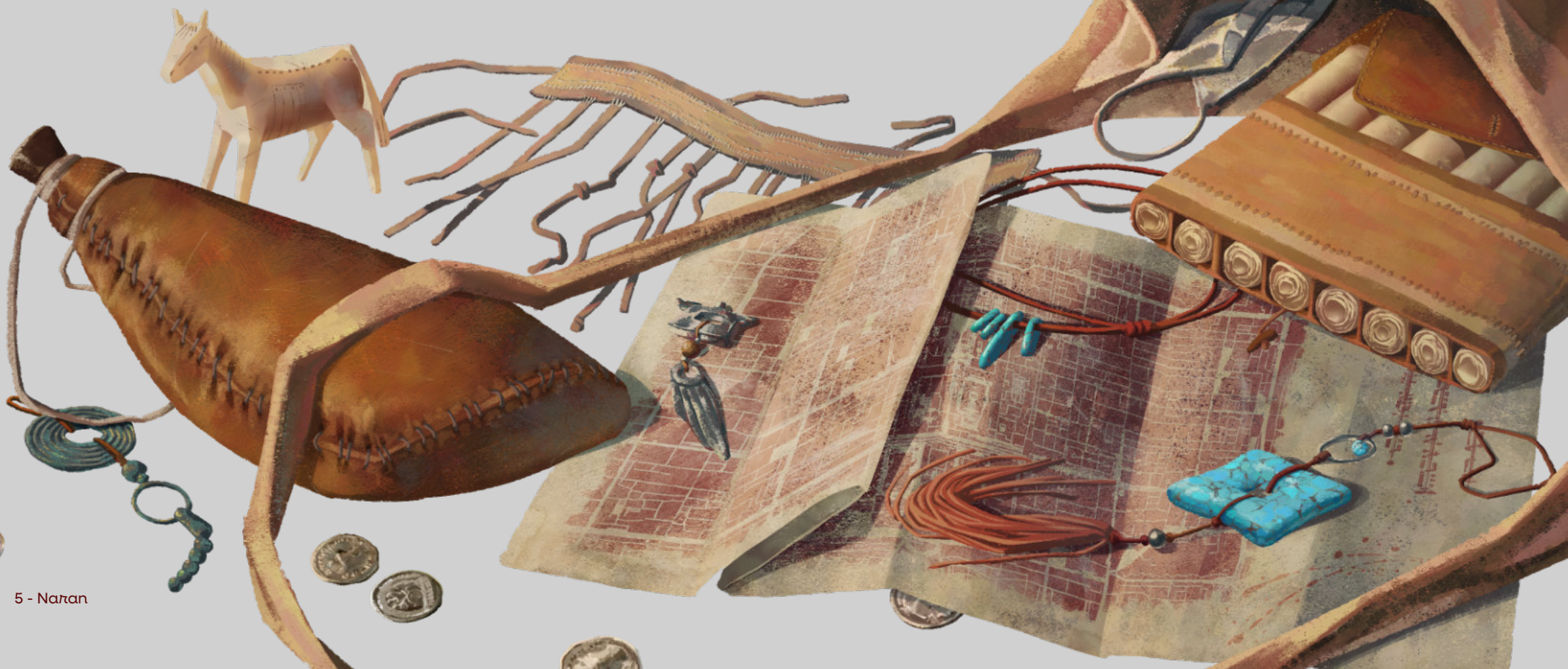


UN ATTIRAIL ADAPTÉ À TOUT

La création visuelle de Naran n'a pas été simple, étant le personnage principal jouable, il s'agit de celui qui a évidemment pris le plus de temps à concevoir.

Naran est quelqu'un de pragmatique et priorisant l'efficacité avant tout. Je me suis concentrée sur cet aspect là de sa personnalité pour la créer. En retirant ses cheveux de son visage pour pouvoir mieux viser à l'arc et en les attachant solidement pour éviter qu'ils la gênent quand elle bouge par exemple.

Elle porte des vêtements avec beaucoup de couches pour la protéger du climat froid propre à la Mandchourie, même si elle possède de nombreuses tenues de combat en fonction des différents contextes auxquels elle est confrontée. Le joueur pourra découvrir également les effets de chacune de ces tenues et accessoires au fur et à mesure de son exploration.



Grâce à ses nombreux voyages et rencontres, Naran a accumulé beaucoup d'objets de différents horizons. Naran fait en sorte de ne garder que le nécessaire avec elle.

Elle a une préférence pour les objets simples, durables et utiles. À cet effet, la majorité de ses possessions est divisée en deux catégories : ses objets utiles du quotidien et ses breloques souvenirs de moments importants. Elle garde avec elle par exemple une figurine sculptée de cheval en os, souvenir de Yishiha ou encore un collier orné de turquoises, premier cadeau que Yishiha lui a offert en récompense de sa première mission réussie en solo.

Elle possède de nombreux norigaes, des pendentifs portés à la ceinture gagnés auprès de clients originaires de Joseon qu'elle revend en échange de nourriture pour elle et son cheval.

Elle collectionne aussi des monnaies venant de contrées lointaines y compris de civilisations européennes éteintes depuis bien des lunes maintenant.





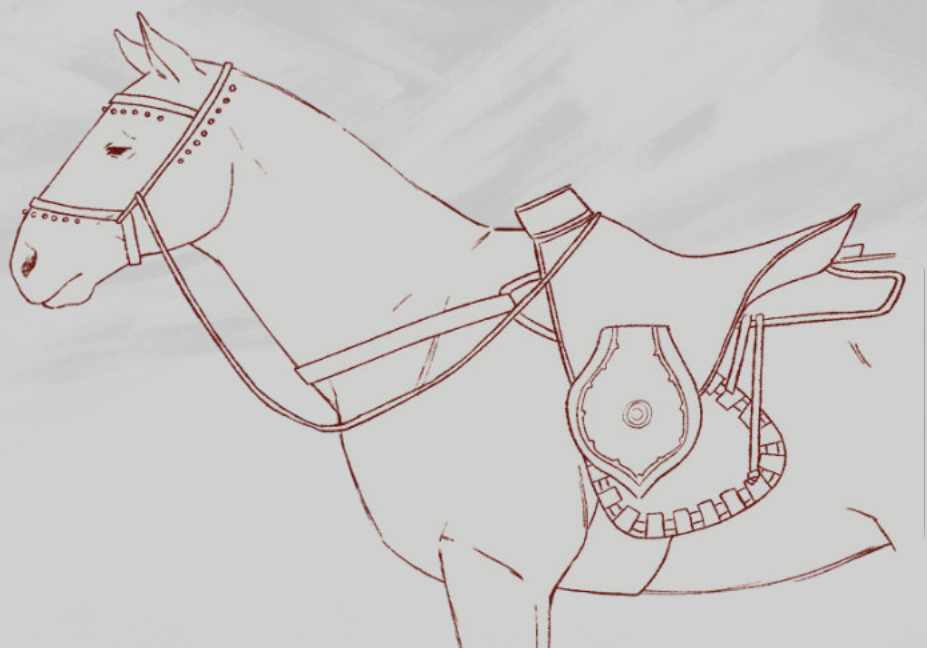
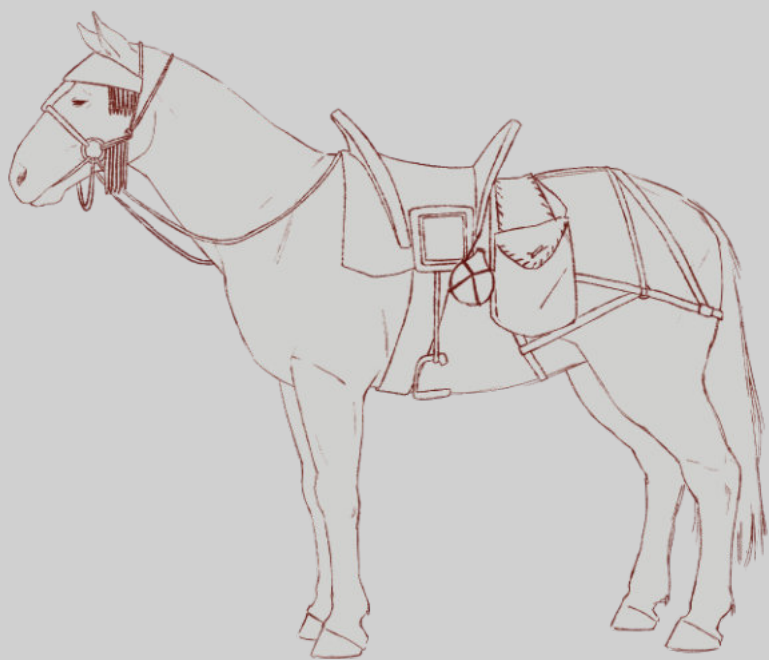
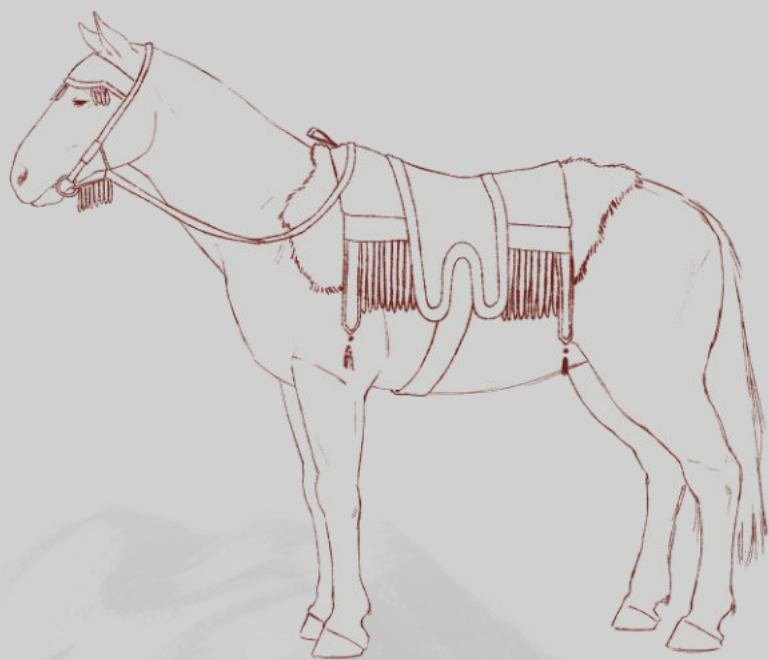
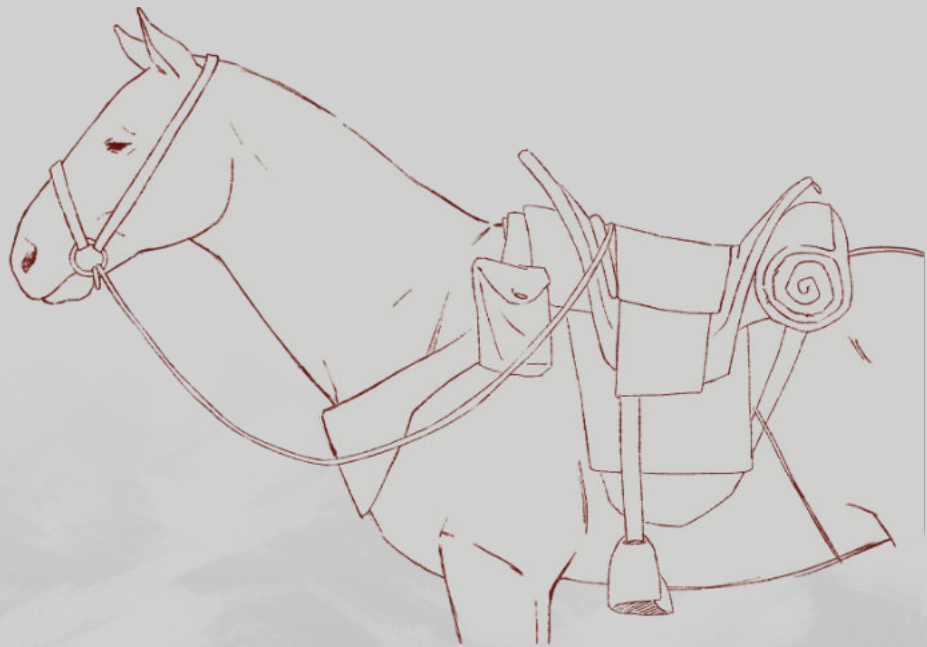
山	A	下	K	山	U	山	"92"	山	"exemple"	山	"Yishiha"
山	B	山	L	山	V	山	"68"	山	山	山	山
山	C	山	M	山	W	山	山	山	山	山	山
山	D	山	N	山	X	山	山	山	山	山	山
山	E	山	O	山	Y	山	山	山	山	山	山
山	F	山	P	山	Z	山	山	山	山	山	山
山	G	山	Q	山		山	山	山	山	山	山
山	H	山	R	山		山	山	山	山	山	山
山	I	山	S	山		山	山	山	山	山	山
山	J	山	T	山		山	山	山	山	山	山

LE LANGAGE CODÉ DU MAÎTRE ET DE L'ÉLÈVE

J'ai mis au point un alphabet unique et secret qui permet à Yishiha de communiquer avec Naran en toute discrétion via des textes cryptés. Cet alphabet est inspiré du manchou et du Sanskrit, il se lit de haut en bas et de droite à gauche.

L'AMI FIDÈLE, EDUN

Edun, est le fidèle destrier de Naran. Il s'agit d'un étalon mongol fier et farouche. Il fut l'un des premiers cadeaux de Yishiha à Naran qui a eu la tâche de l'élever et le dresser. Elle l'a également nommé Edun signifiant «vent» en manchou pour sa rapidité. Il est, en plus d'être rapide, également endurant.



Edun est équipé d'une selle que Naran personnalise et accessoirise en fonction de ses besoins.

Au fil de l'histoire le joueur a la possibilité d'améliorer cette selle augmentant ainsi ses capacités et d'en changer l'apparence en passant chez des marchands, chaque marchand ayant ses propres variantes de personnalisations de selles en fonction de ses origines.

Différentes selles seront également disponibles à la vente pour les joueurs. Ils n'auront, en effet pas besoin d'une selle manchou offrant une résistance au froid pendant leurs aventures transsahariennes.



INTERFACES DE JEU

Naran étant un jeu open world RPG, il compte donc naturellement toutes les généralités communes au genre dans ses interfaces telles que : un menu carte, un arbre de compétences, un journal de quêtes ainsi que des menus d'armes et de tenues améliorables.

L'arbre de compétence permet au joueur de choisir son style de jeu avec des compétences réparties en 3 branches : combat à distance, combat de mêlée et les infiltrations discrètes. S'ajoutent à cela des tenues s'adaptant à tout style de combat ou d'autres plus spécifiques à un seul style.

Naran intègre également un système de réputation entre les différentes factions présentes dans le monde. Selon la réputation du joueur avec les factions, ses interactions avec des vendeurs et habitants des zones contrôlées par ces mêmes factions changeront. Une réputation favorable permettra d'obtenir des récompenses et avantages commerciaux tandis qu'une mauvaise réputation entraînera les factions à envoyer des mercenaires vous traquer.



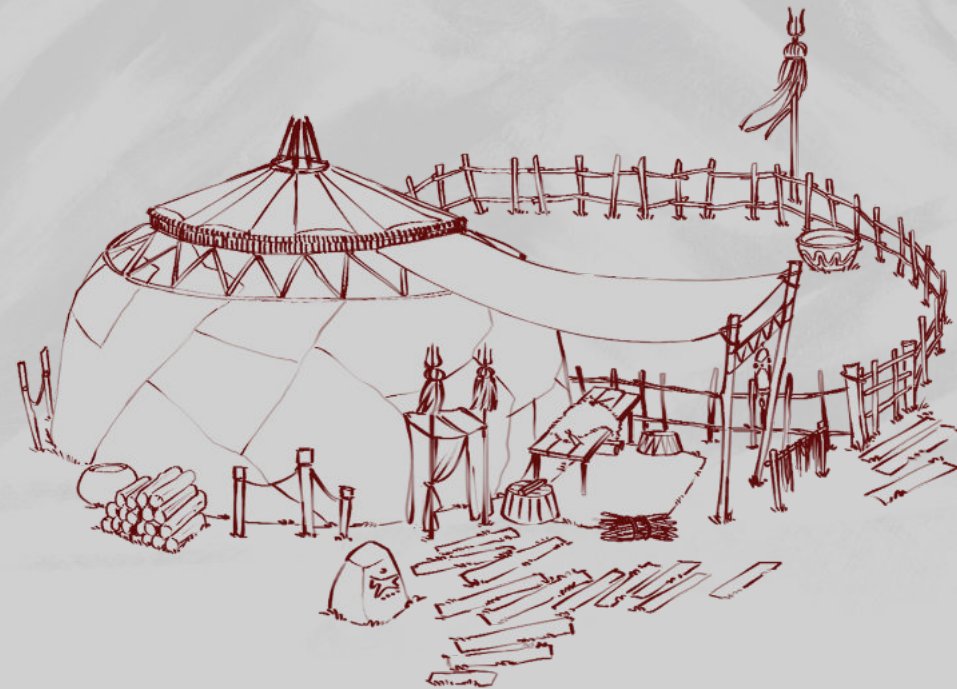
MANDCHOURIE

UNE TERRE HOSTILE

La Mandchourie est une terre de mystères, façonnée par de multiples influences culturelles. Située à la croisée de l'Empire de Chine, de la péninsule coréenne et des invasions mongoles, elle se distingue par ses carrefours stratégiques, la faisant ainsi devenir un centre majeur du commerce asiatique et de son artisanat, lui apportant un cosmopolitisme unique pour l'époque. Ses paysages renforcent son caractère singulier : l'alternance de steppes et de montagnes, habillées par de nombreux fleuves, en fait l'une des régions les plus singulière de l'Asie de l'Est.

Cette singularité a rapidement été convoitée par les territoires voisins. Après près de deux siècles de domination mongole, la Mandchourie a profondément intégré certains traits de cette culture, notamment l'excellence de ses archers et de ses cavaliers. Désormais placée sous l'autorité de l'Empire de Chine, celle-ci devient un territoire disputé par la dynastie Joseon, qui contrôle la péninsule coréenne. Cette tension entraînera ensuite une guerre froide entre ces deux puissances, mêlant pressions militaires et revente d'informations.

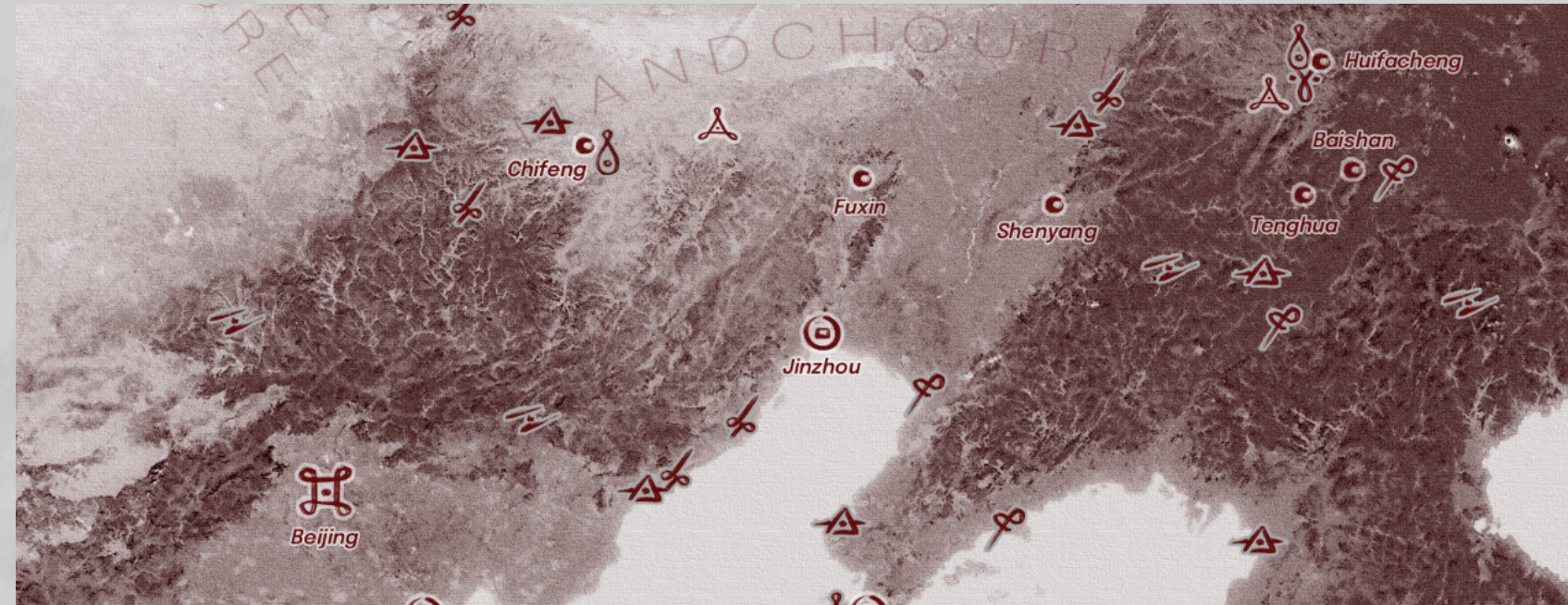




Ci-dessus, la demeure d'un éleveur de chevaux manchou. Le joueur pourra également y dépenser son butin en selles, améliorations et customisations pour son propre cheval.

UNE VILLE CONVOITÉE DE TOUS

Huifacheng est une ville de Mandchourie peuplée d'agriculteurs et de commerçants semi-sédentaires qui vivent principalement de la vente de leurs productions agricoles. C'est une ville pauvre mais en plein essor grâce au travail de Yishiha pour dynamiser le commerce.



Ci-contre, la carte in game de la Mandchourie sur laquelle on peut apercevoir Huifacheng et Beijing la capitale de l'Empire de Chine.

Ci-dessous, divers brigands, soldats et mercenaires que le joueur peut affronter dans la région.



La Mandchourie subit une famine depuis plusieurs années et l'opinion publique n'est pas en faveur de l'Empire. Ce dernier préfère se concentrer sur ses tensions avec la dynastie Joseon qui revendique également la Mandchourie.

Cette famine entraîne de nombreux fermiers à se tourner vers le vol pour survivre, certains n'hésitent pas à vendre leurs enfants comme cela à été le cas pour les parents de Naran. Cela entraîne donc une recrudescence du nombre de brigands locaux et de mercenaires envoyés par la dynastie Joseon.



UN MENTOR STRICT, YISHIHA

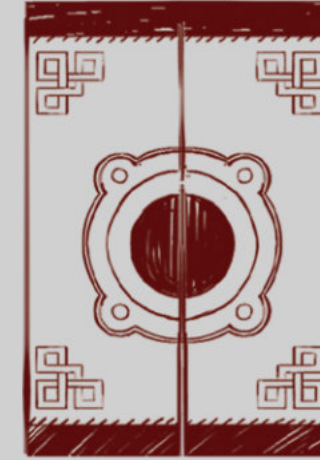
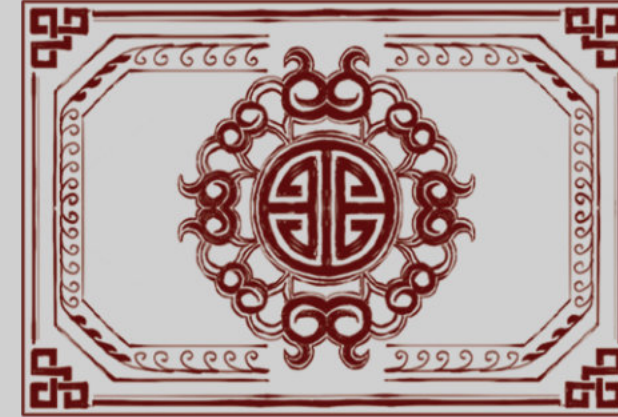
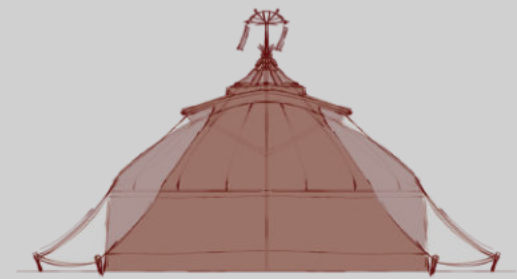
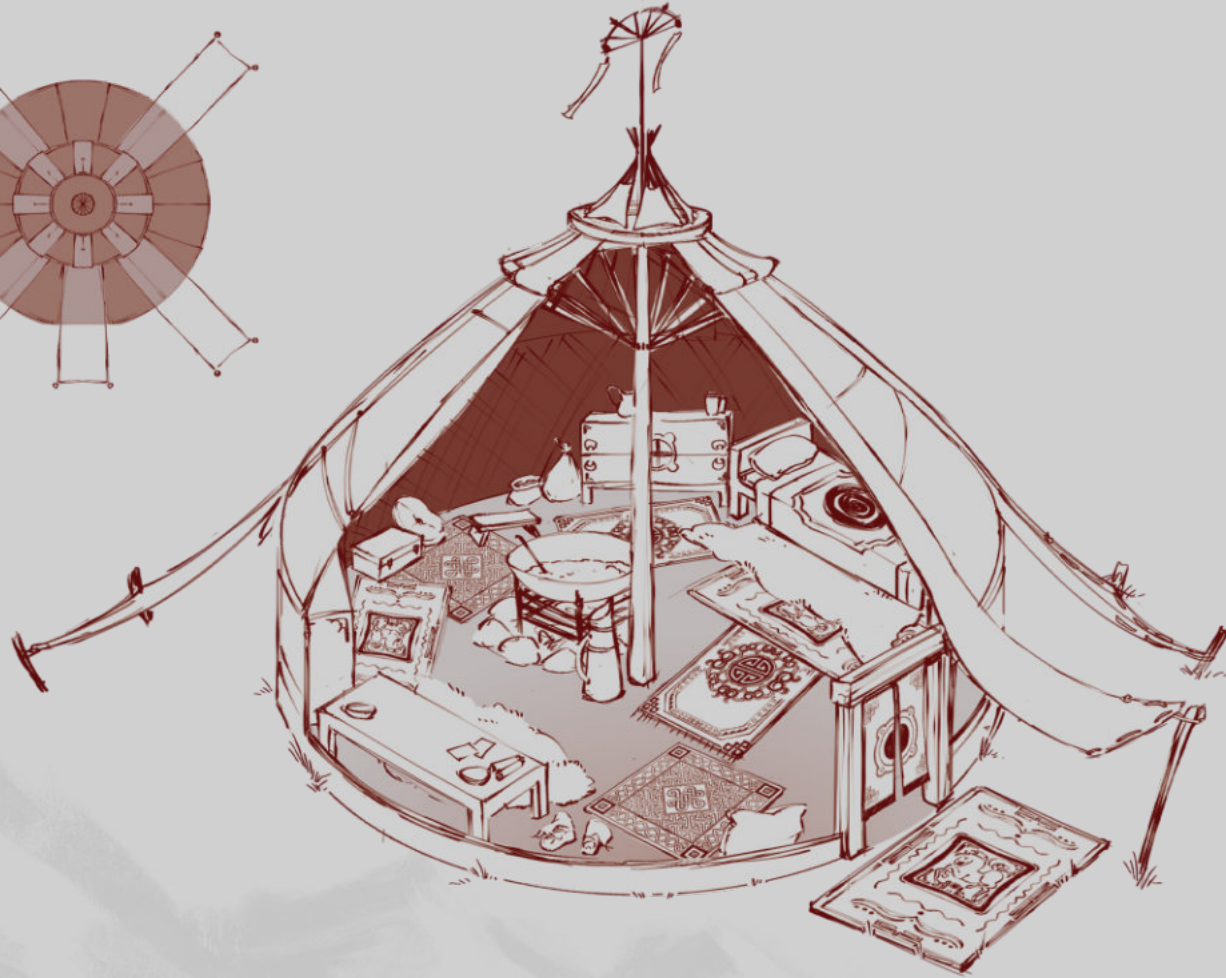
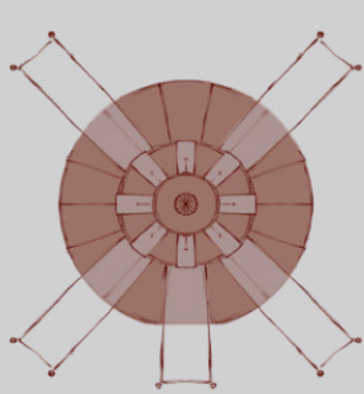
Yishiha est tout comme Naran originaire de la Mandchourie. Il fut vendu à un jeune âge à l'Empire et se fit remarquer pour son esprit vif et son sens de l'observation qui lui valurent une place en tant qu'eunuque à la cour de l'Empire de Chine. Il gravit les échelons jusqu'à devenir l'actuel commissaire régional basé à Huifacheng. C'est un homme froid, sérieux, calculateur et également, juste envers les autres.

Il a acheté Naran à ses parents puis l'a élevé, l'a formé en tant qu'espionne au combat rapproché et à distance ainsi qu'à la collecte et la revente d'informations.



Yishiha s'est installé à Huifacheng dans le but de développer la ville pour en faire un carrefour économique et commerçant reliant la péninsule coréenne, la Mongolie intérieure et l'Empire de Chine. Yishiha, grâce à son passé à la cour impériale, est expérimenté avec les intrigues politiques et a transmis ses connaissances à Naran.

La dernière mission qu'il lui a été donnée par l'Empire est de faire de Huifacheng un carrefour commercial pour affaiblir les liens commerciaux de la dynastie Joseon avec la Mongolie. Yishiha profite de cette mission pour tenter de réduire la famine dans la région en passant, avec l'aide de Naran, des accords commerciaux avec des nobles et des tribus voisines quitte à avoir recours au chantage ou aux pots de vin.



L'influence culturelle mongole a aussi transmis à la Mandchourie l'usage des chevaux ainsi que l'excellence de ses cavaliers.

L'arc étant la principale arme de chasse et de combat dans cette région, l'archerie à cheval est reconnue au sein des communautés manchous.

Le commerce est vital dans ces régions pour se procurer de nombreuses marchandises inaccessibles autrement.

Les motifs manchous sont très similaires aux motifs mongols. Ils sont l'un des signes visibles de l'héritage culturel laissé par la domination mongole plusieurs dizaines d'années auparavant.

Ils sont majoritairement présents sur des rideaux, tapis ou vêtements de la région. Cette dernière est renommée pour son artisanat mêlant qualité, esthétisme et durabilité.

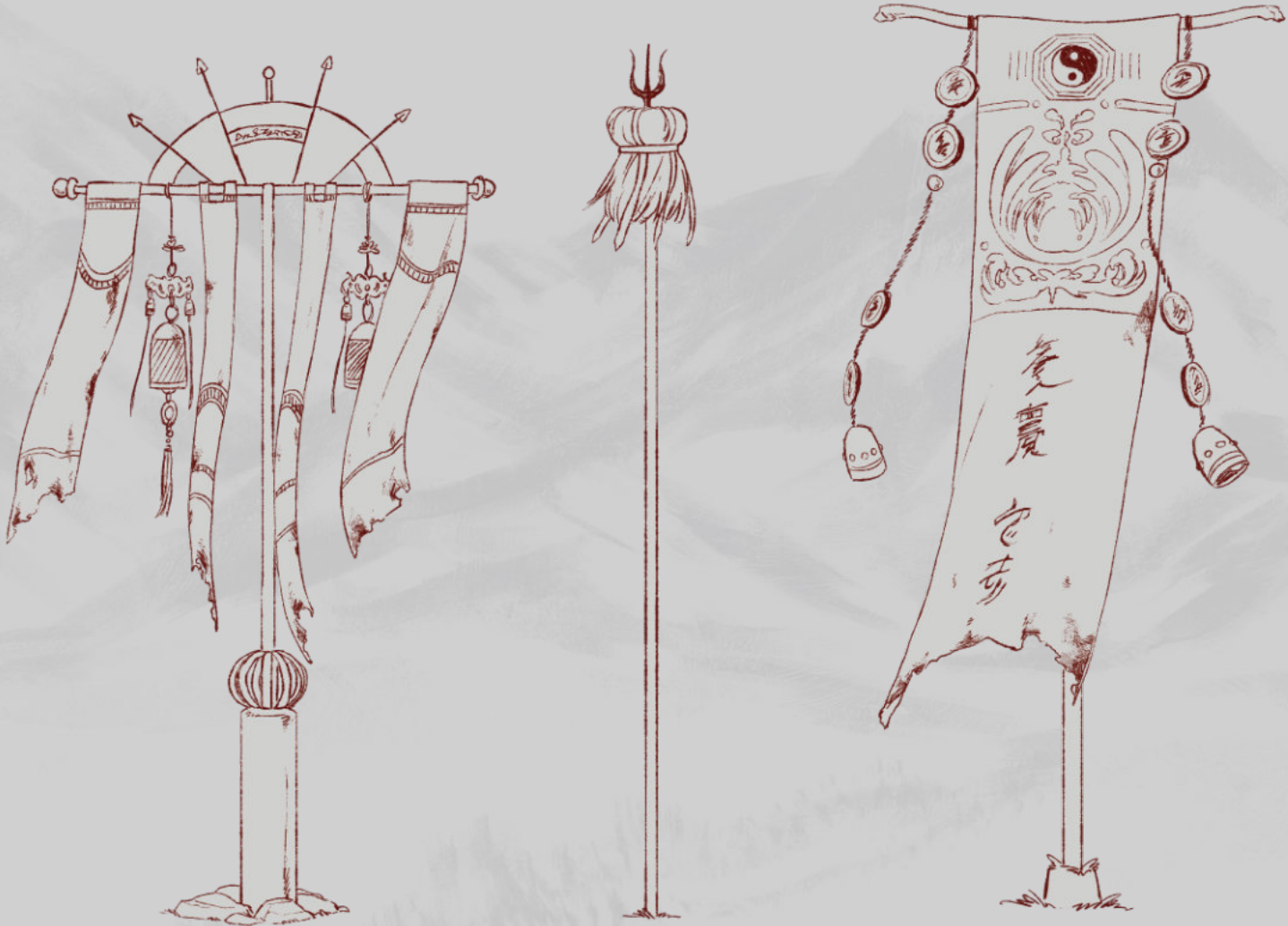


UN HÉRITAGE CULTUREL
IMPACTANT

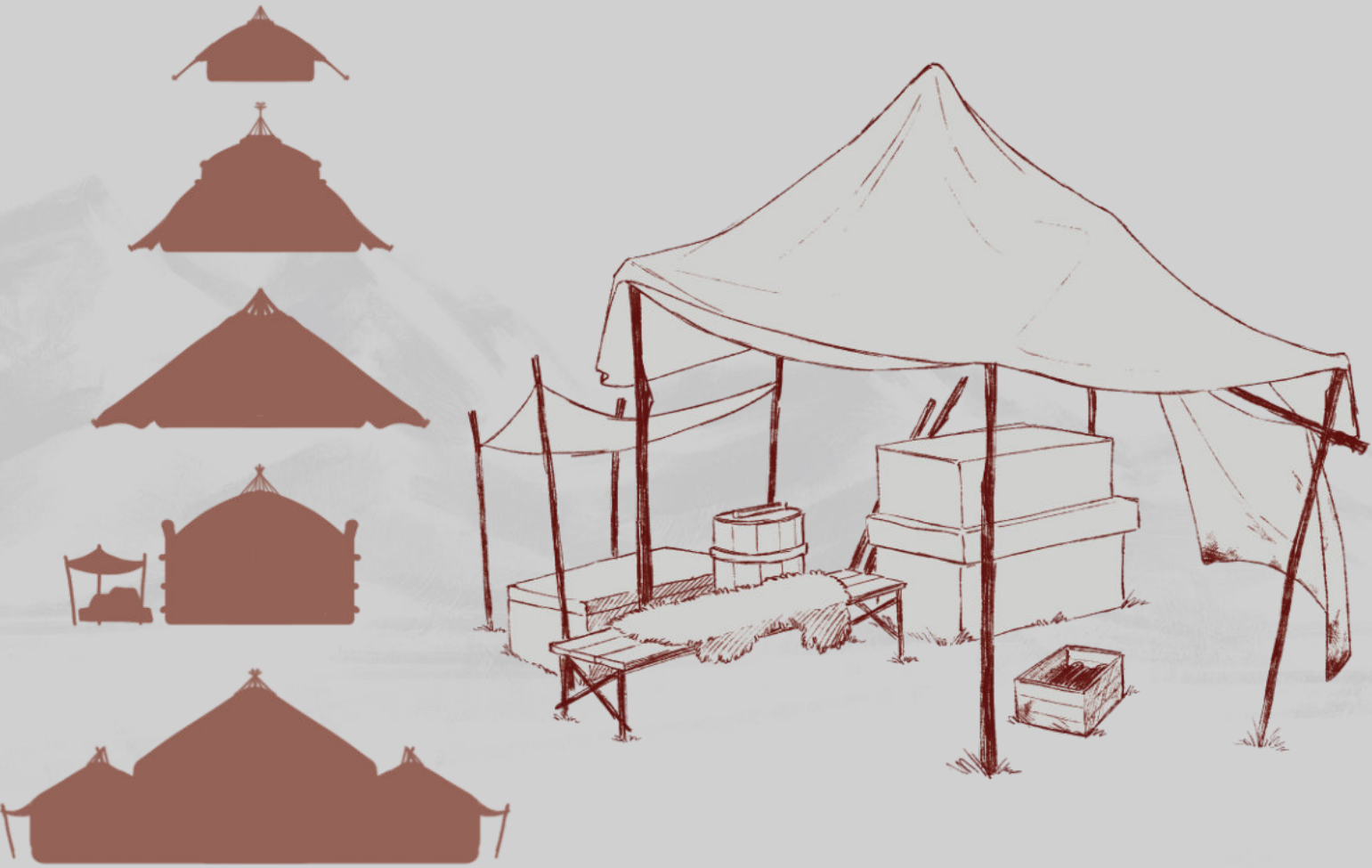
Les yourtes héritées des Mongols ont subi des modifications au fil du temps pour mieux correspondre aux besoins des agriculteurs et éleveurs semi-sédentaires manchous et résister au climat rude de la région.

Les yourtes initialement légères et faciles à transporter se sont agrandies et solidifiées.

Les motifs sur les tonnelles permettent également aux habitants d'identifier les yourtes et leurs propriétaires ainsi que leur niveau de richesse.



Ci-dessus, des points de repère présents sur les routes et à l'entrée des villages signifiant aux voyageurs l'allégeance du lieu et les services qui y sont disponibles (présence d'une auberge, d'un commerçant ou éleveur de chevaux).



De grandes tentes solides se sont également ajoutées aux seules yourtes habituellement présentes en Mongolie. Ces tentes peuvent servir de point d'accueil pour les marchands itinérants, coursiers et messagers.

Elles peuvent également être employées en tant que point de stockage communautaire utilisables par tous.

EMPIRE DE CHINE

UN EMPIRE GRANDIOSE VACILLANT

L'Empire de Chine est une nation puissante et possédant le plus grand territoire en l'an 914 du calendrier hégirien. Cet empire a exponentiellement augmenté son influence au cours des 2 derniers siècles au point d'établir le premier contact avec le continent américain. Malheureusement ce contact est venu avec son lot de conséquences

et le choc bactériologique qui en découle a ravagé l'Empire avec des maladies jusque là inconnues. Ces épidémies ont considérablement affaibli cette nation qui commence tout juste à se relever en tentant de contrôler de nouveaux territoires et en passant des accords commerciaux avec les nations voisines.

À gauche, la salle du trône en bois massif ornée d'un cadran sculpté surmonté d'un dragon de jade de plusieurs mètres de haut.



DES PEUPLES DIVERSES

L'emplacement géographique de l'Empire de Chine enclavé entre la Mongolie, la dynastie de Joseon, le Japon et les royaumes de l'Asie du Sud lui donne une ouverture sur le monde accentuée par une politique d'ouverture naissante à la cour impériale.

L'étendue géographique de l'Empire de Chine et son expertise navale en font un partenaire commercial de choix.

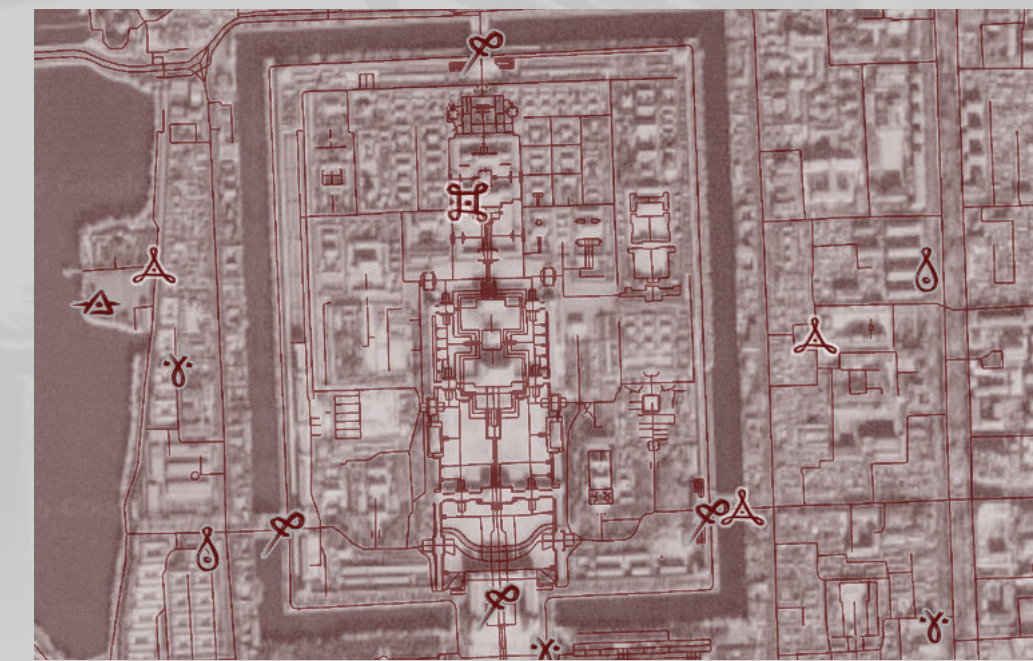


L'EMPIRE DE LA GRANDEUR

Le cœur de l'Empire se trouve à Beijing, la capitale, et plus précisément dans la Cité Interdite impériale. Cette "ville dans la ville" est un ensemble de palais fermés au public où les bureaucrates, eunuques, serviteurs et nobles passent le plus clair de leur temps pour administrer l'empire.

Le point névralgique de cette cité est sans nul doute la salle du trône impérial. Naran aura l'occasion de visiter cette salle et d'y voir se résoudre le conflit des bureaucrates contre les eunuques, mais surtout le dénouement de la relation entre Liu Jin et Zhengde.

Ci-dessous une vue zoomée de la carte de la Cité Interdite vue en jeu.



L'EMPEREUR ABSENT, ZHENGDE

Zhengde est l'actuel empereur de la Chine mais il n'en a que le titre. En effet, Zhengde vit reclus de son propre gré dans un palais mineur où il passe la grande majorité de son temps à boire, organiser des orgies, représentations théâtrales ou des démonstrations sportives pour se distraire. Il passe ses journées à se divertir avec des eunuques.

Il est actuellement uni à l'impératrice Xiaojingyi avec qui il a grandi. Il déteste les cérémonies et les rituels traditionnels en tant qu'empereur et est absent complètement de la scène politique impériale. Il laisse tout entre les mains de ses eunuques en qui il a pleine confiance et qu'il récompense régulièrement par des titres aristocratiques.



Zhengde apprécie le tir à l'arc et la chasse, grâce auxquels Naran réussira à attirer son attention et à gagner des audiences directement dans son palais des plaisirs. Le désintérêt de Naran envers des titres de noblesse la rapprochera de l'Empereur qui voit en elle quelqu'un d'intègre qui ne cherche pas à profiter de lui ou de son statut.

Naran aura grâce au soutien d'abord de l'Impératrice puis de l'Empereur l'occasion d'explorer la Cité Impériale et ses environs.

LE PREMIER CONSEILLER, LIU JIN

Liu Jin est un eunuque, l'amant de l'Empereur et conseiller le plus proche. Il est le leader de la faction des eunuques face aux bureaucrates.

Il aime sincèrement Zhengde mais sa cupidité et son avidité ont tendance à prendre le dessus. Il est le régent officieux de l'Empire en manipulant Zhengde pour qu'il puisse lui usurper le pouvoir. Naran réussira avec l'aide de l'impératrice à le faire exiler et à réinstaurer Zhengde sur le trône qui dirigera les affaires de l'Empire par la suite avec l'aide de l'impératrice.

Liu Jin a tout comme Yishiha était vendu jeune au palais où il réussit à se faire remarquer pour ses qualités intellectuelles et devint un eunuque au service de l'Empire. Son ouverture d'esprit et sa désapprobation de la pensée confucéenne attirèrent Zhengde avec qui il entama une relation d'amour passionnel.





LE CONFLIT ENTRE LES BUREAUCRATES ET LES EUNUQUES

La faction des bureaucrates est en conflit avec les idéologies prônées par les eunuques qui sont plus progressistes et éloignées des pensées confucéennes.

La gestion de Huifacheng et son ouverture commerciale dirigée par Yishiha va entraîner un complot pour le faire assassiner par les bureaucrates. Naran apprendra la mort de son père adoptif et mentor à la cour. Elle décidera de mener sa propre investigation en quête de vengeance.

Naran découvrira en définitive que le complot était en réalité organisé par Liu Jin pour tenter d'écarter les bureaucrates en leur faisant porter le chapeau.



L'IMPÉRATRICE DISCRÈTE, XIAOJINGYI

Avec l'aide de l'impératrice, Naran réussira à prouver à l'empereur la culpabilité de Liu Jin dans la mort de Yishiha ainsi que ses manipulations constantes pour l'écarter du pouvoir et s'enrichir. Suite à cela, l'empereur confrontera Liu Jin et assumera ses

responsabilités envers sa nation avec l'aide de l'impératrice. L'impératrice Xiaojingyi a grandi au palais aux côtés de Zhengde en tant que fille de noble. Elle est intelligente, empathique, très discrète et observatrice.



Elle aidera Naran à voir l'empereur et à s'infiltrer dans son palais des plaisirs puis plus tard à démasquer le complot de la mort de Yishiha.

Xiaojingyi étant de nature discrète, elle aime se réfugier des responsabilités et regards des autres dans le jardin impérial.

Xiaojingyi rencontrera Naran pour la première fois ici et décidera de l'aider grâce à son intérêt sincère pour le peuple manchou en proie à la famine.



CONFÉDÉRATION ISLAMIQUE

LA JEUNE ALLIANCE MARCHANDE

La Confédération Islamique est une alliance juridique et commerciale entre plusieurs royaumes, khalifats et tribus allant de l'Afrique du Nord jusqu'à la péninsule arabe. Cette confédération est très instable dû à sa création encore toute récente et un historique houleux entre ses différents membres.

Cette instabilité amènera Naran à s'y rendre au nom de l'empereur de Chine. En tant que destination de la Route de la Soie, cette confédération est le nouveau grand partenaire commercial de l'Empire de Chine. Ce dernier cherchant à consolider ses liens avec la confédération.

Naran y est envoyée pour tenter d'apaiser les tensions en interne afin d'aider à la mise en place d'accords commerciaux. Le cœur politique de la Confédération se situe à Damas dans une villa construite spécialement pour les réunions des chefs d'États de la confédération.





Sur la page précédente, les rues de Damas ainsi qu'un des nombreux motifs que l'on peut y admirer.

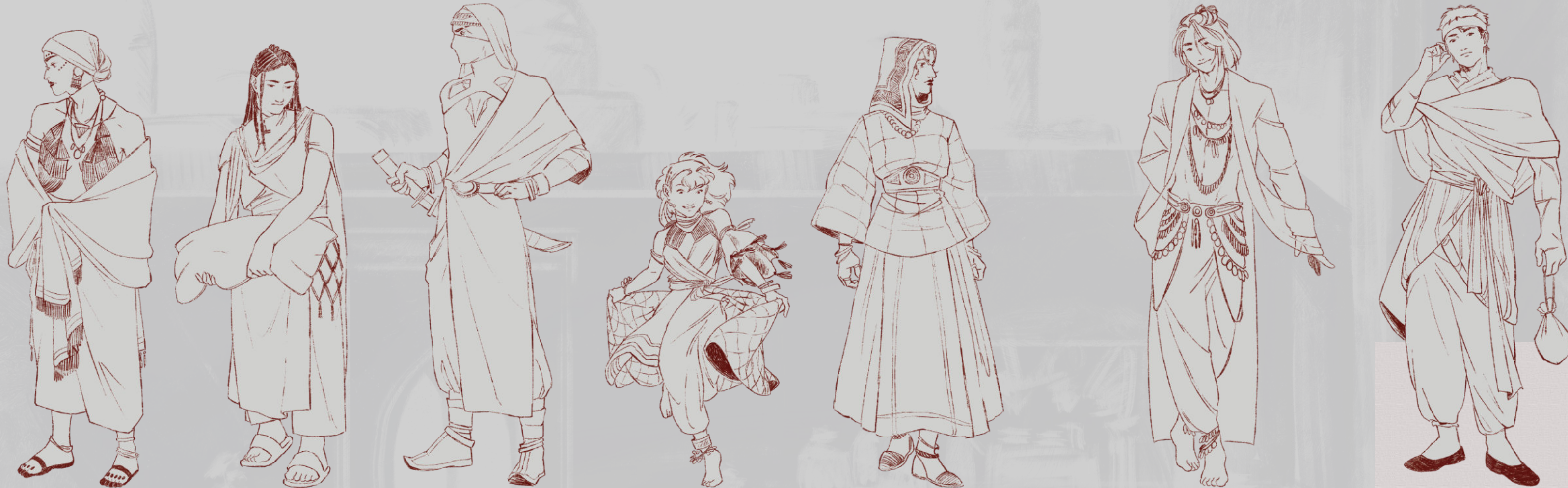
Sur cette page, des silhouettes de quelques bâtiments de la ville : des habitations, minarets ou encore des commerces.

La confédération n'impose pas une uniformité religieuse permettant donc des partages culturels riches et variés.

En tant que destination de la route de la soie et étape clé du passage des caravanes transsahariennes, Damas est une ville très dynamique et riche.

Ses célèbres marchés comptent parmi les plus fournis : des épices, des soies de l'Empire du Milieu, les bijoux des Kel Tamajeq ou les motifs colorés des Pè'l. Toute civilisation importante de l'époque se doit de montrer le savoir de ses artisans sur les marchés de Damas.



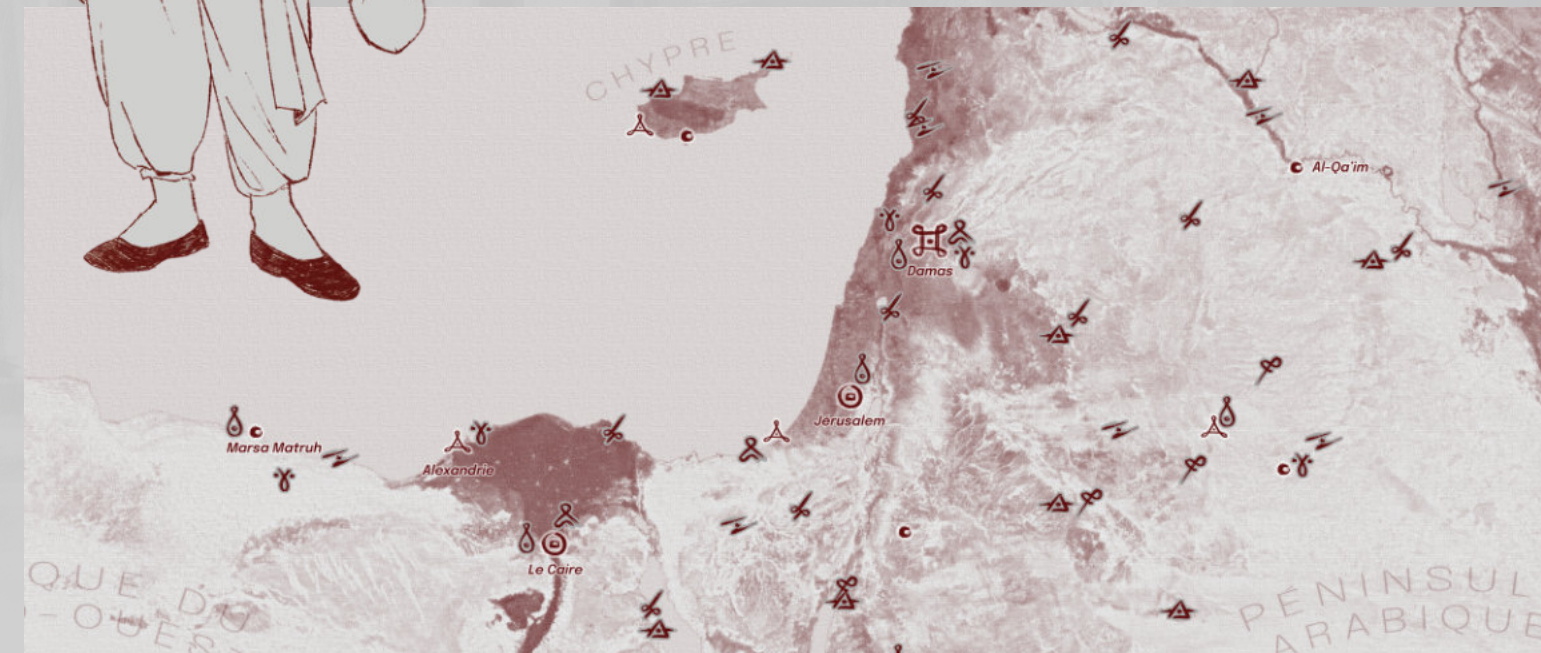


Ces richesses amènent leur lot de voleurs peu scrupuleux prêts à tout pour obtenir leur part du gâteau. Des mercenaires expérimentés aux simples petits voleurs, les joueurs auront l'occasion d'expérimenter divers styles de combat et d'infiltration dans les rues animées de Damas.

La Confédération Islamique en plus d'assurer des avantages économiques à ses membres a permis également une mise en commun scientifique et littéraire ainsi que l'unification géographique des plus grands penseurs de leurs temps.

A droite, des habitants, brigands et mercenaires que le joueur peut croiser au détour d'un étal de marché.

Ci dessous, la carte de la Confédération Islamique vue dans le jeu.





L'ESPIONNE DIPLOMATE, AMIRA

Amira siège au conseil de la confédération qu'elle cherche à stabiliser quitte à sacrifier certains de ses membres. Ayant des objectifs communs, elle et Naran s'allieront et tisseront même une amitié sincère.

Amira partage également un autre point commun avec Naran : elle est aussi espionne. Elles échangeront également de nombreuses techniques de combat et de récolte d'informations.

Amira est une jeune femme discrète et mystérieuse sur ses origines et ses motivations mais très ambitieuse. C'est une combattante silencieuse dont les joueurs apprendront beaucoup de techniques d'infiltration.

Sur cette page, Naran et Amira au marché.





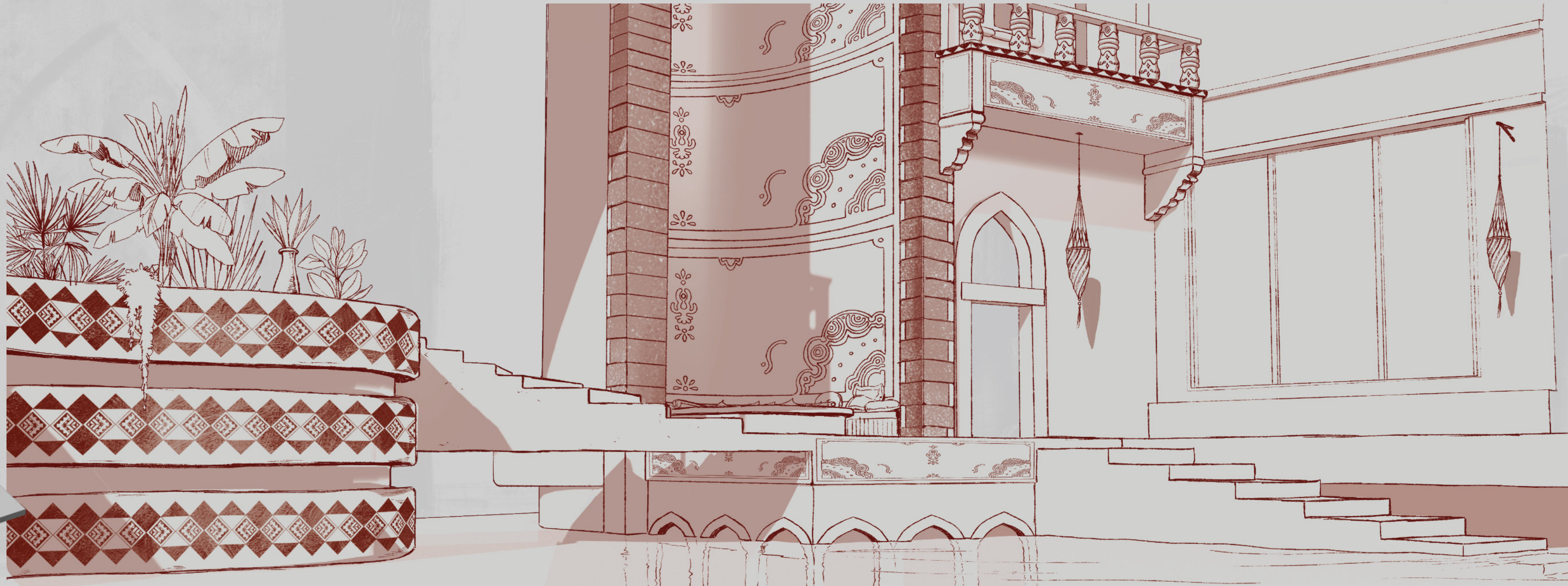
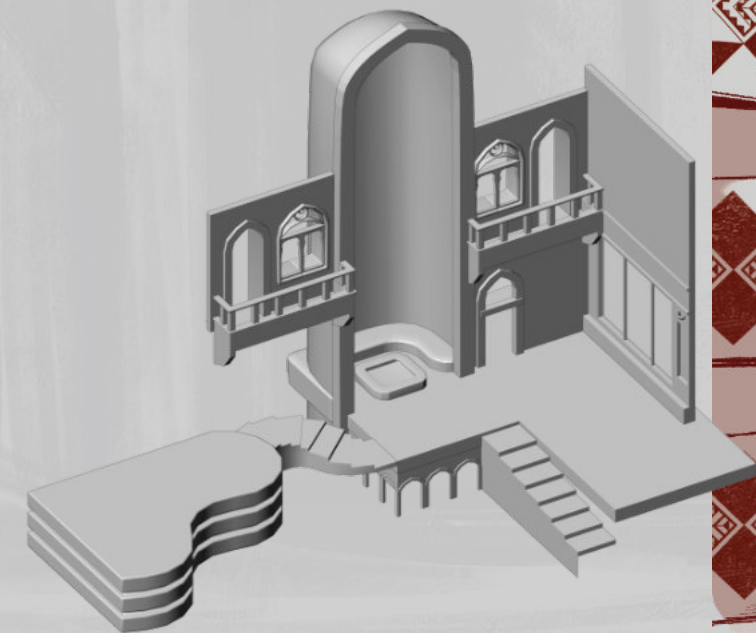
LES MEMBRES DU CONSEIL

Les chefs d'États de la confédération sont pour la plupart d'anciens chefs de guerre cupides. Avec l'aide d'Amira, Naran devra en apprendre plus sur chacun d'eux afin de trouver des compromis qui sauront satisfaire tout le monde et ainsi donner un semblant de stabilité à cette jeune confédération.



LA VILLA DU CONSEIL

La villa qui sert de point de rencontre des nombreux chefs d'États de la confédération est inspirée de la villa Angawi ou «Al Makkiyah» située à Djebbah. La villa utilise des techniques de ventilation naturelle pour minimiser la climatisation, captant les vents du nord et de l'ouest, et respecte le principe islamique du sitr (vie privée) grâce aux rawasheen (baies vitrées en bois sculpté) et à une disposition des étages décalée. Elle est la parfaite représentation d'une réinterprétation du style architectural hijazi traditionnel.



KEL TAMAJEQ

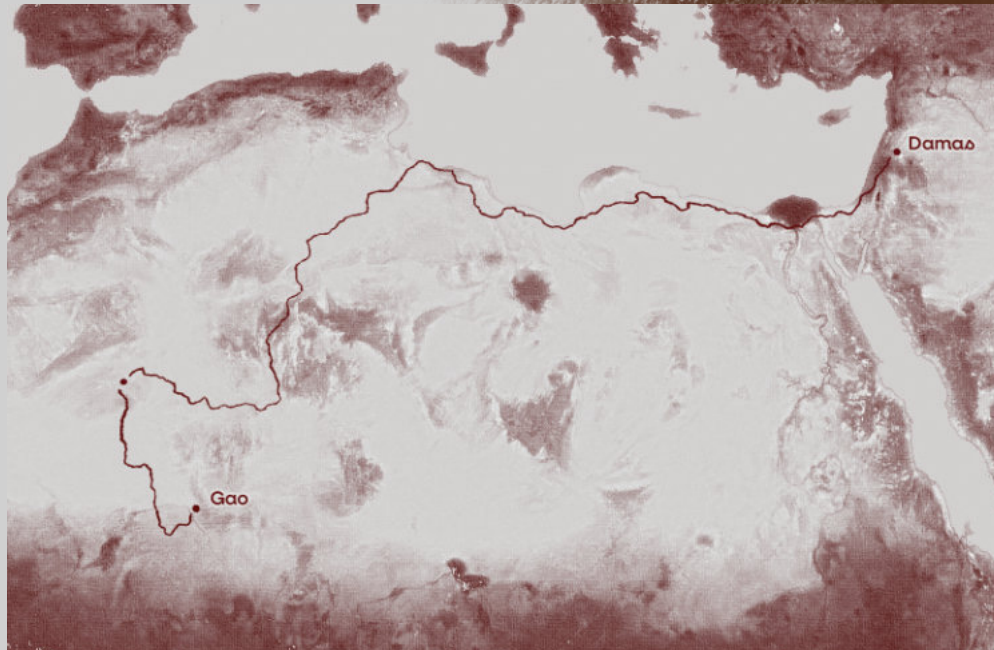
LES MARCHANDS DRAPÉS D'INDIGO

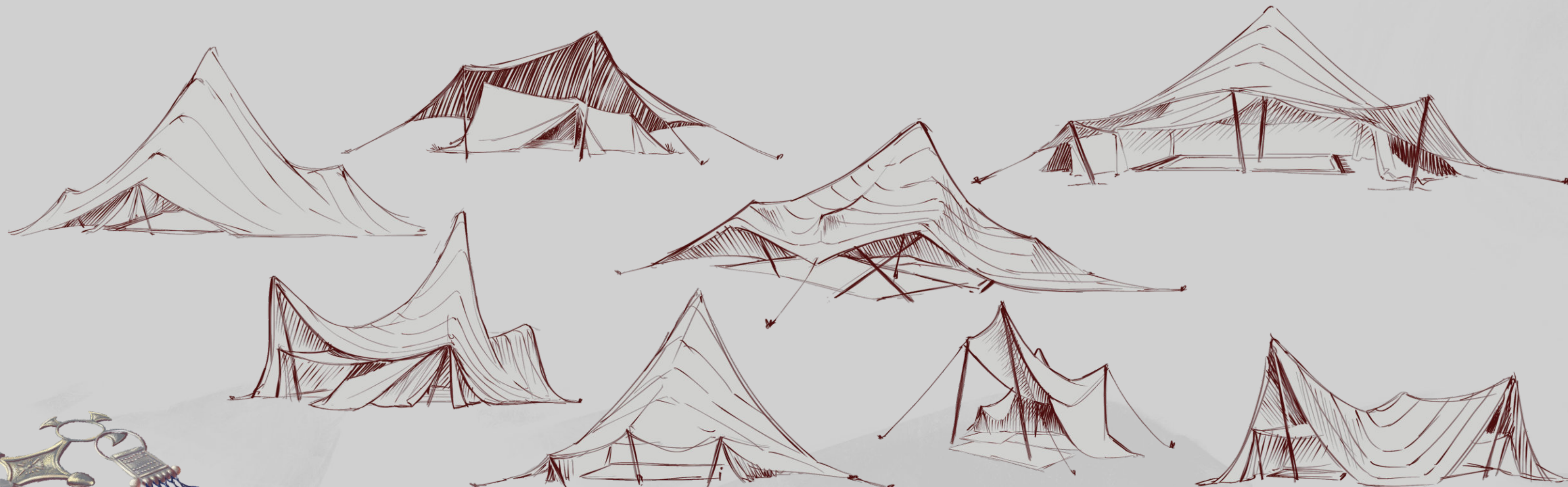
Les Kel Tamajeq sont un peuple nomade connu pour ses caravanes parcourant le Sahara.

Ils sont reconnaissables à leurs habits de couleur indigo et leurs bijoux argentés raffinés. Naran voyagera avec eux à travers leur périple transsaharien de Damas jusqu'à Gao sur leurs fidèles montures.

Les Kel Tamajeq sont aujourd'hui connus sous le nom de Touareg et sont l'une des plus grandes ethnies de l'Afrique du Nord et de l'Ouest.

Ci-contre, le trajet des caravanes transsahariennes entre Damas et Gao.





Les Kel Tamajeq résident la majorité du temps dans des tentes mobiles adaptée à un mode de vie nomade dans le désert.

Les femmes ont la propriété exclusive des tentes et suivent un ordre social très précis. Ces tentes mobiles sont appelées des khaima et sont constituées

de dizaines de peaux de chèvres cousues. Ces khaima sont parfaitement adaptées au désert et viennent avec de nombreuses variations.

Les Kel Tamajeq sont également connus pour leur orfèvrerie délicate et complexe qui se vend à prix d'or sur les marchés de Damas et de Gao.



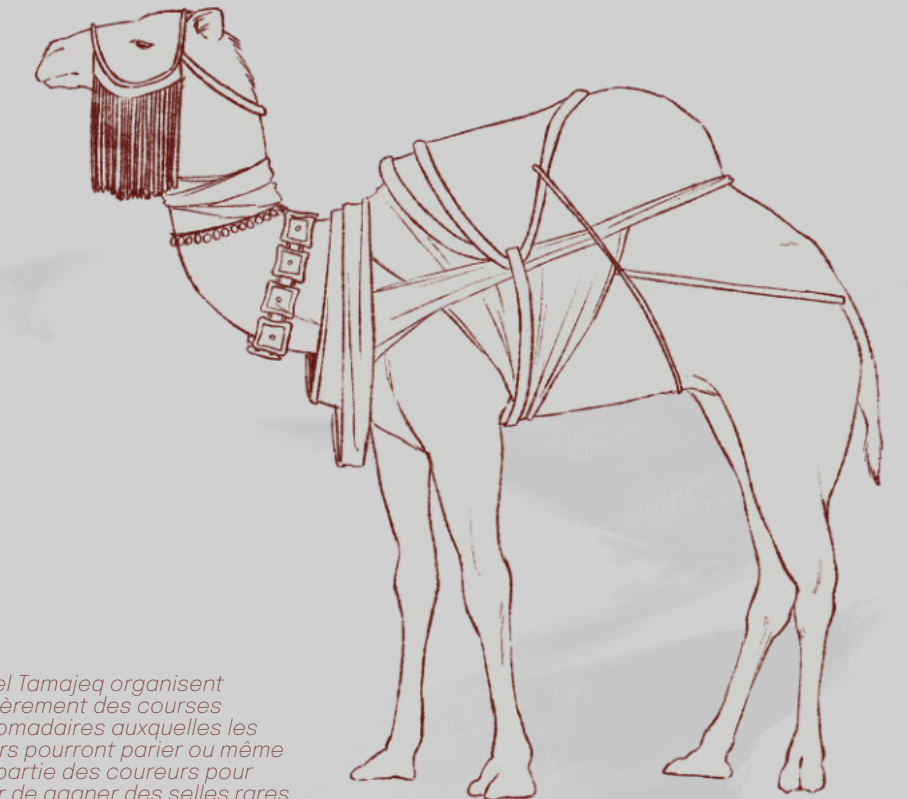
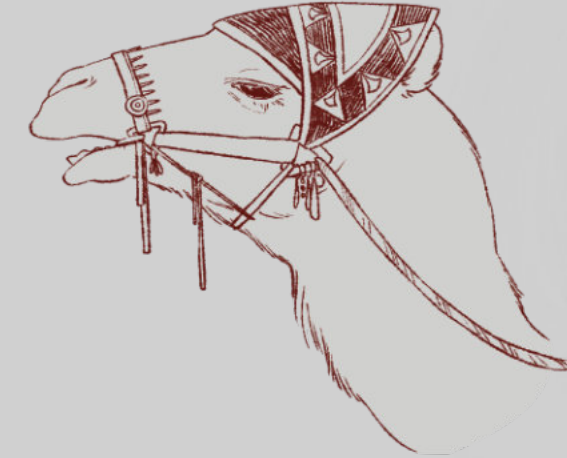
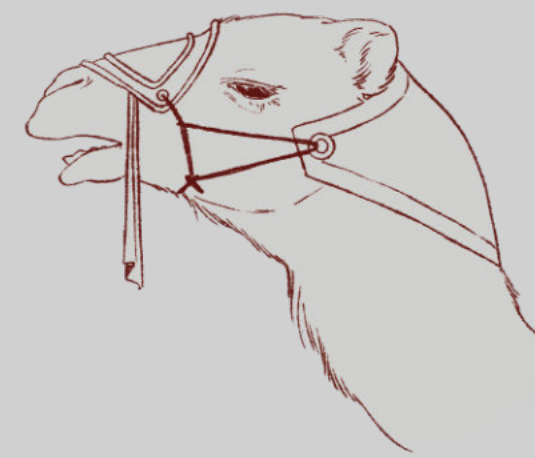
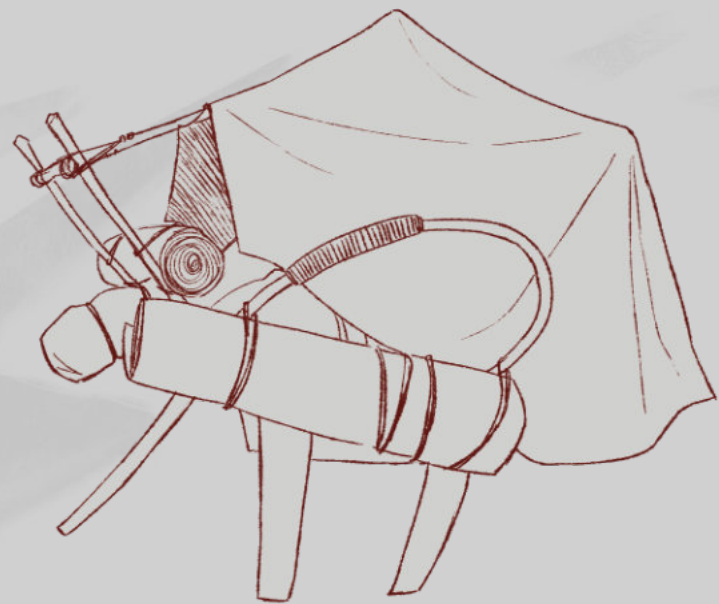
UN PEUPLE MYSTÉRIeux

Pendant son voyage transsaharien, Naran voyagera dans une caravane et sera accueillie par les Kel Tamajeq qui refusent de rejoindre la Confédération Islamique au grand damne d'Amira. Naran tentera donc durant tout ce périple de les persuader de rejoindre la confédération sans succès.

LES FIDÈLES DESTRIERS

Les Kel Tamajeq apportent beaucoup d'importance au soin de leurs dromadaires blancs sans qui le voyage en caravane serait impossible. Ils les ornent parfois de bijoux ou leur coupe les poils de manière à créer des motifs.

Malgré leur fonction principale de bête de somme et de transport, les dromadaires sont également souvent au cœur de courses incroyables entre tribus rivales.

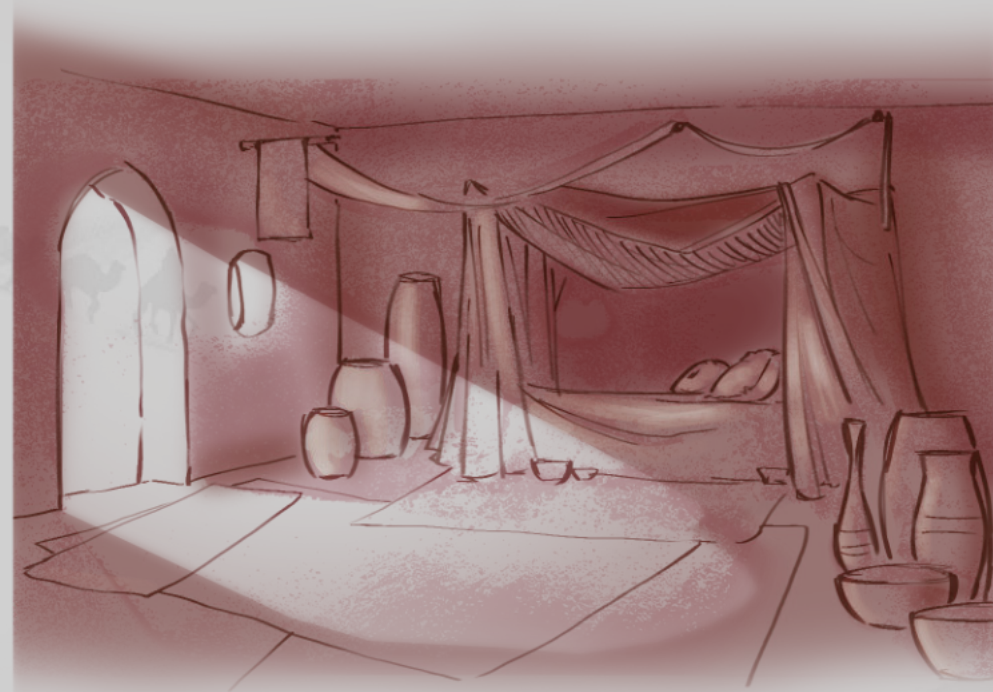


Les Kel Tamajeq organisent régulièrement des courses de dromadaires auxquelles les joueurs pourront parier ou même faire partie des coureurs pour tenter de gagner des selles rares.

LA CITÉ DE LÉGENDE

Les Kel Tamajeq, très attachés à leur mode de vie nomade refusent les offres de la confédération ce qui les contraindrait à se sédentariser. Naran négocie alors des accords commerciaux exclusifs entre eux et la confédération qui leur permettent de garder leur style de vie tout en ouvrant leurs perspectives commerciales.

Leur cité enterrée est un mystère pour le reste du monde. Pour les autres peuples, ce n'est qu'une légende pour faire rêver les enfants. Mais celle-ci est bien réelle et Naran y sera invitée bien qu'elle n'en connaîtra jamais le chemin exact afin de ne pas ébruiter le secret.



Les joueurs pourront y accéder via des relais de caravane Kel Tamajeq qui les y amèneront dans le plus grand secret.

Cette cité aux réseaux souterrains immenses et complexes est naturellement ventilée grâce à des conduits. Les intérieurs sont richement décorés de tapis et de coussins donnant des aspects de palais aux pièces.



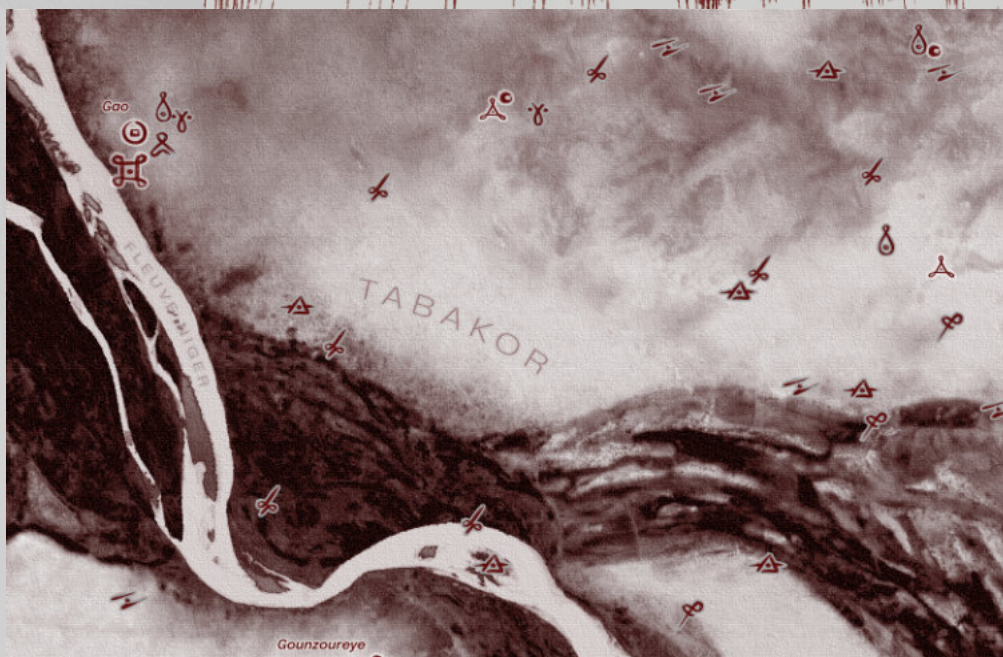


DESTINATION ET POINT DE DÉPART DES CARAVANES

Après son voyage en caravane au sein des Kel Tamajeq, Naran arrive à Gao. La capitale de l'Empire songhaï est une ville dynamique et cosmopolite. Son statut de point de départ et d'arrivée des caravanes lui a octroyé une place de choix dans le commerce transsaharien.

Askia Mohammed qui est à la tête de cet empire est très apprécié de son peuple grâce à ses politiques d'ouverture vers la nouvelle Confédération Islamique. Pour cette nation, je me suis inspirée de l'Empire songhaï et de la culture peule.





UN PEUPLE ÉTRANGER MAIS FAMILIER

L'hospitalité et la générosité des Pè'l amèneront Naran a être hébergée dans la communauté des Pè'l Wodaabe. Ces derniers partagent des liens étroits avec les Kel Tamajeq, qui sont eux aussi une société matrilineaire. Ce sont également d'excellents tisserands renommés pour leurs motifs et sens esthétique très poussés.

À Gao, Naran va rencontrer les Pè'l, un peuple de pasteurs et éleveurs de vaches zébus. Une affinité instantanée naît entre eux. Naran leur parle de sa terre natale et de son peuple lui aussi un peuple nomade parcourant les vastes steppes manchous.





Pour créer l'univers graphique des Pè'l, je me suis basée sur leurs homologues actuels : les Peuls Mbororo connus pour leurs rituels et danses nuptiales ainsi que leur riche histoire avec notamment l'empire de Gao puis l'empire songhaï. Les ressemblances avec le style de vie manchou m'ont attirée et inspirée pour choisir ce peuple dans mon histoire.

Naran rencontrera également El Maghili, un savant de la Confédération Islamique en voyage à Gao, ce dernier lui servira de guide dans la capitale.

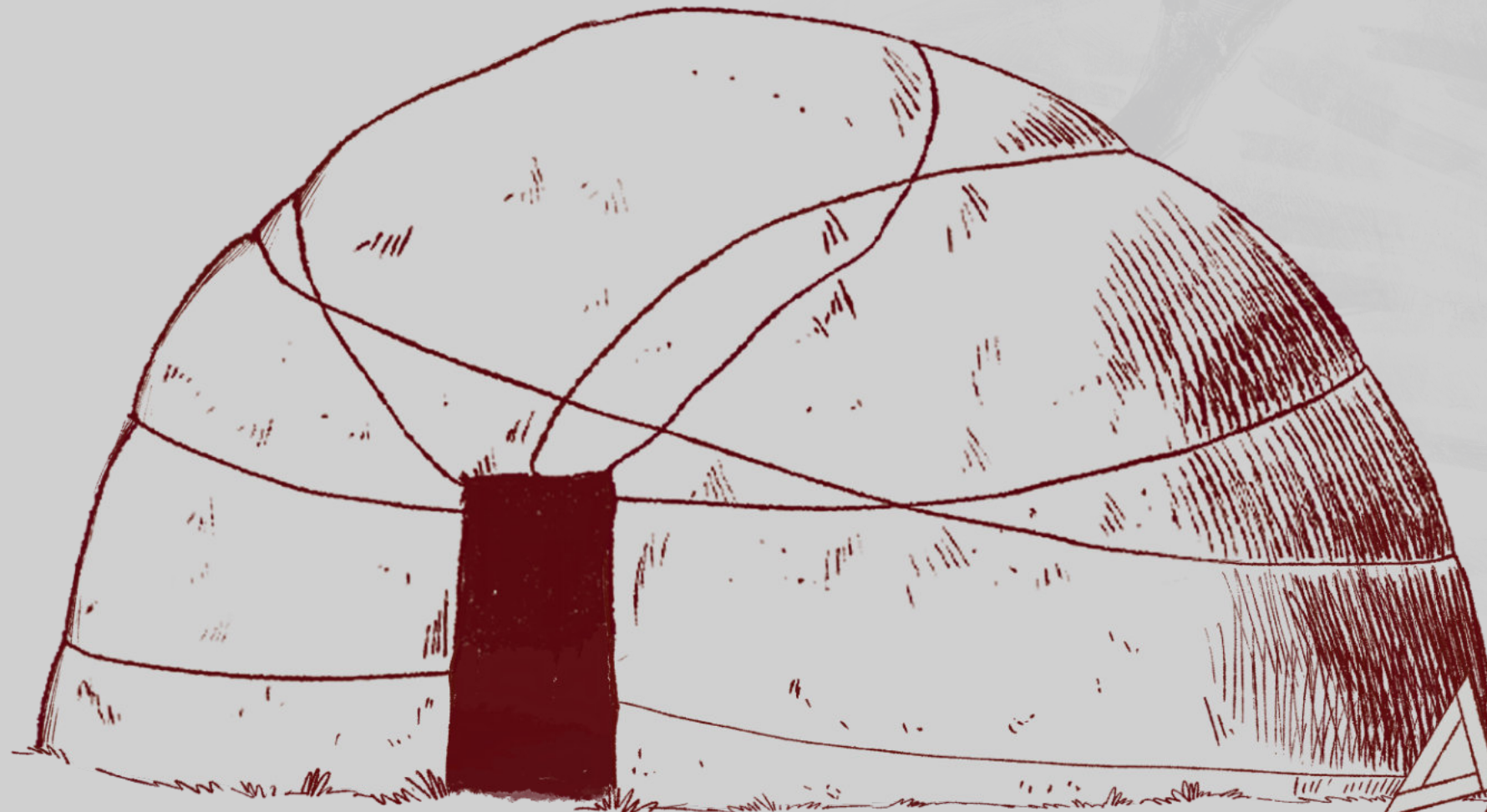


D'INCROYABLES TISSERANDS

Les motifs et tissus font partie intégrale de la culture Pè'l. Ils sont d'aussi bons tisserands que les Kel Tamajeq sont bons orfèvres.

Les us et coutumes des Pè'l rappellent à Naran sa Mandchourie natale.

Les habitations des Pè'l diffèrent selon leurs modes de vie. Ceux qui se sont sédentarisés et installés de manière permanente à Gao vivent dans des maisons en banco de terre crue.



Sur la page précédente, des maisons de banco de Pè'l sédentarisés.

Sur cette page, des cases de Pè'l restés nomades.

Ci-dessous, des motifs peuls.

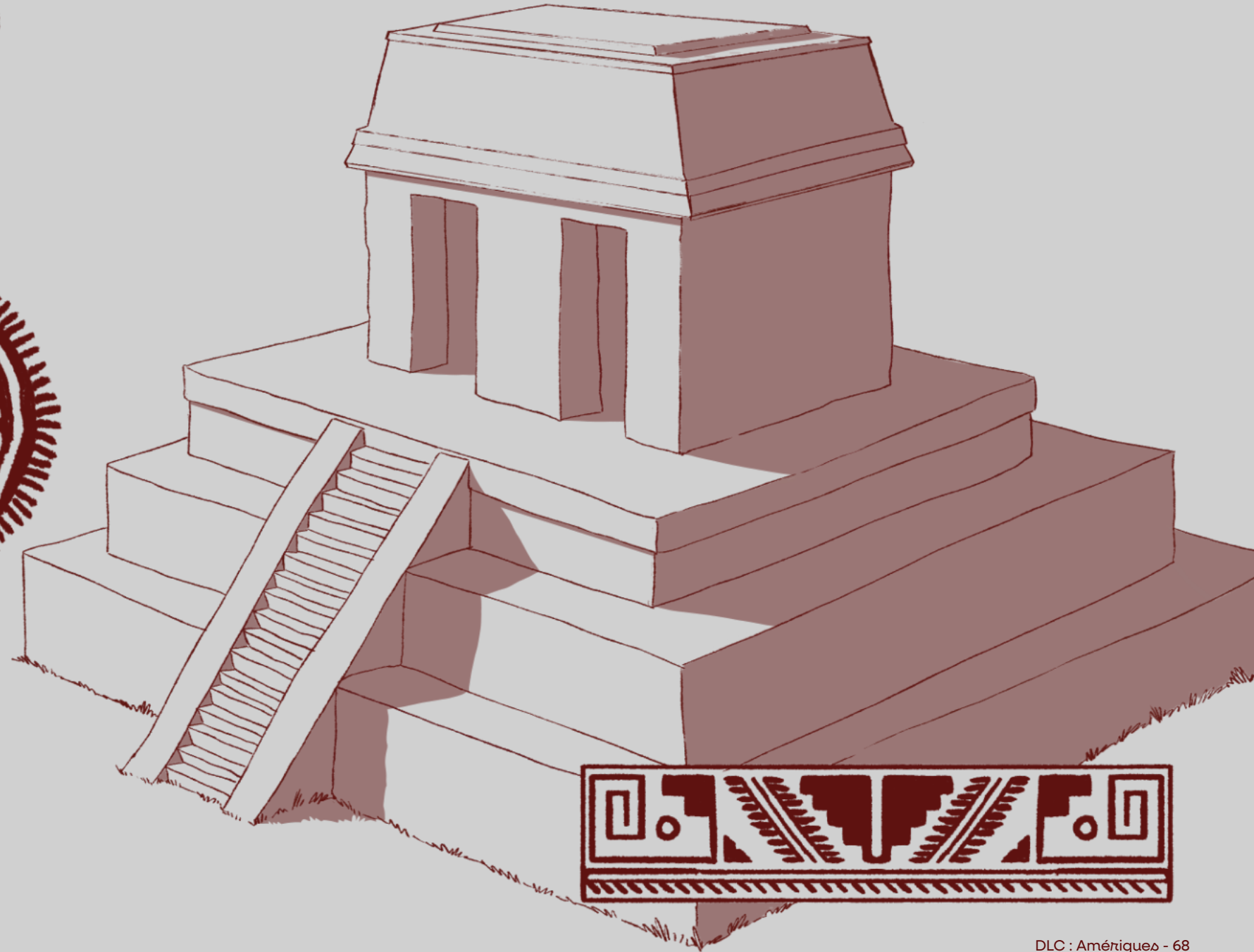


DLC : AMÉRIQUES

À la cour de l'Empire de Chine, Naran croisera la route de Xochitl : une marchande fortunée d'origine américaine. Elles noueront une amitié et un partenariat ensemble : Naran lui octroie des informations sur les grandes figures politiques et économiques qu'elle rencontre et Xochitl en échange lui négocie des réductions chez tous ses partenaires économiques.

Après leur rencontre avec l'Empire du Milieu, les Amériques se sont ouvertes au monde et sont rapidement devenues des actrices majeures du commerce.

Je me suis concentrée sur l'Amérique centrale pour ce projet et en m'inspirant principalement de la civilisation aztèque.



REMERCIEMENTS

Je tiens d'abord à remercier mes professeurs : M. Ludovic Bottosso, M. Gaëtan de Séguin, M. Gabriel Pardon, M. Kevin Lieber ainsi que M. Olivier Boscournu pour leur accompagnement, leurs conseils et leur patience dans ce long processus qu'aura été ce projet et cette dernière année d'études en général. Merci également à Mme Nathalie Ferrer pour son soutien et sa présence tout au long de cette formation.

Merci à mes parents de m'avoir soutenue et écoutée pendant toutes ces années et de m'avoir permis de faire les études que je souhaitais malgré les nombreuses péripéties sur le chemin.

Merci plus généralement à ma famille pour son soutien qui m'a permis de pouvoir travailler dans de bonnes conditions, sans lesquelles cette bible graphique n'aurait pas pu voir le jour.

Bien évidemment merci à Claire, ma meilleure amie, pour nos longs appels à discuter de ce projet et cette amitié sans faille qui j'en suis sûre durera bien longtemps encore.

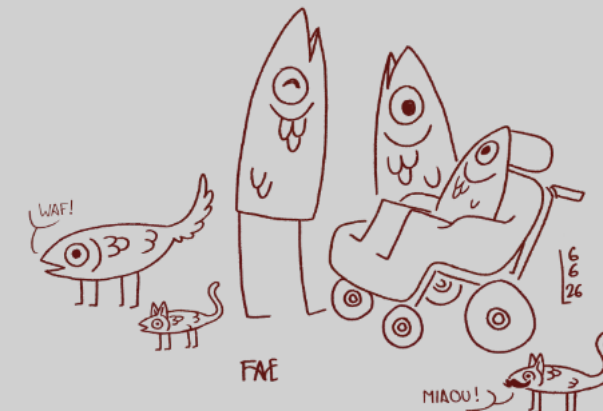
Merci également à Lou sans qui les recherches anthropologiques et historiques auraient été bien plus fastidieuses.

Enfin merci à mes amis, proches ou malheureusement plus éloignés géographiquement. Merci à Fyfy, Clem et Noah pour leur écoute et nos lamentations communes. Merci à Laura, Laurine et Maëlle qui, malgré la distance ne m'ont jamais fait me sentir seule. Votre soutien à tous et toutes a été et sera toujours très important pour moi.

Bravo et merci à toute la classe d'ICA3 qui aura quand même réussi à traverser de nombreuses épreuves en restant des humains incroyables.

Enfin, merci à Pixar qui, même s'il « n'est qu'un chat » m'aura malgré tout apporté un soutien émotionnel non négligeable.

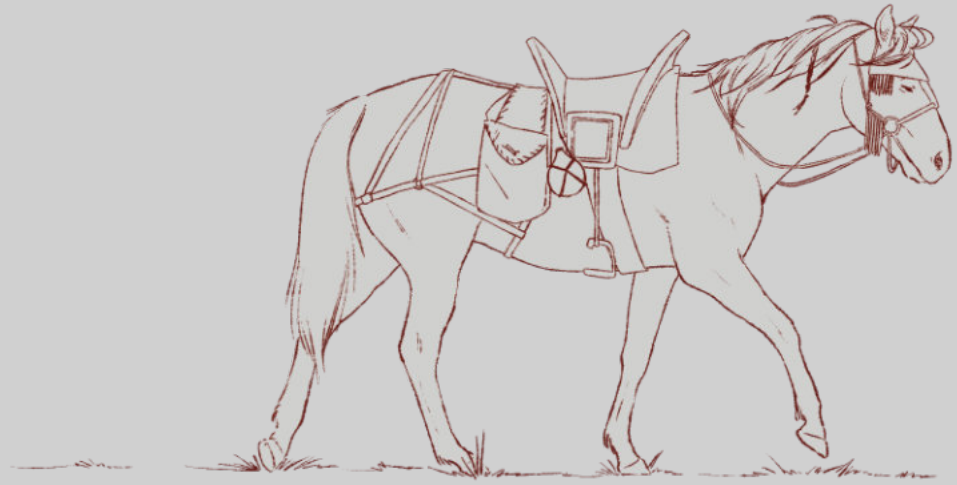
Et pour finir, merci à vous cher lecteur de prendre le temps de lire cette bible graphique qui m'aura pris de l'énergie, du temps et des larmes mais qui restera l'une des meilleures expériences de ma vie.



SOURCES

- *Mythes chinois* de Anne Birrell (ancienne professeure de littérature chinoise à l'Université de Cambridge)
- *Mythes aztèques* et mayas de Karl Taube (professeur d'anthropologie à l'université de Riverside et auteur de plusieurs ouvrages sur la religion et l'art de la MésoAmérique)
- *Mythes égyptiens* de George Hart (spécialiste des hiéroglyphes, ancien professeur à l'école du British Museum et à l'université de Londres)
- *Mythes perses* de Vesta Sarkhosh Curtis (ancienne rédactrice en cheffe d'Iran, revue publiée par le British Institute of Persian Studies, conservatrice pour la numismatique perse au British Museum)
- *Institutions impériales et Situations Locales dans la Chine des Ming : Régime fiscal et Économie* de Michel Cartier
- *La philosophie islamique* de Jean-Pierre Sultana
- *Le chamanisme en Eurasie* (Sibérie, Chine, Europe) de Jeremie Benoit

- *Le soufisme ou les dimensions mystiques de l'Islam* de Anemarie Schimmel
- *Empires anciens* sous la direction de Marie Favereau
- *Une ville jürchen au temps des Ming (XIVe-XVIIe siècle) : Huifacheng, un carrefour économique et culturel* de Pauline Sebillaud
- *Prince as military commander, early Qing empire, Manchuria/China 17th early 18th century* sur Forensic Fashion
- *Empire songhai*, Wikipédia
- *Wodaabes*, Wikipédia
- *Les maisons du peuple Peul : héritage d'un habitat nomade* sur Maison Monde





Incarnez Naran, une espionne manchou qui voyage
au gré des intrigues géopolitiques dans un monde où l'Europe
a été exterminée 200 ans plus tôt par la grande épidémie de peste noire.
À quelle nation prêterez-vous allégeance ?

