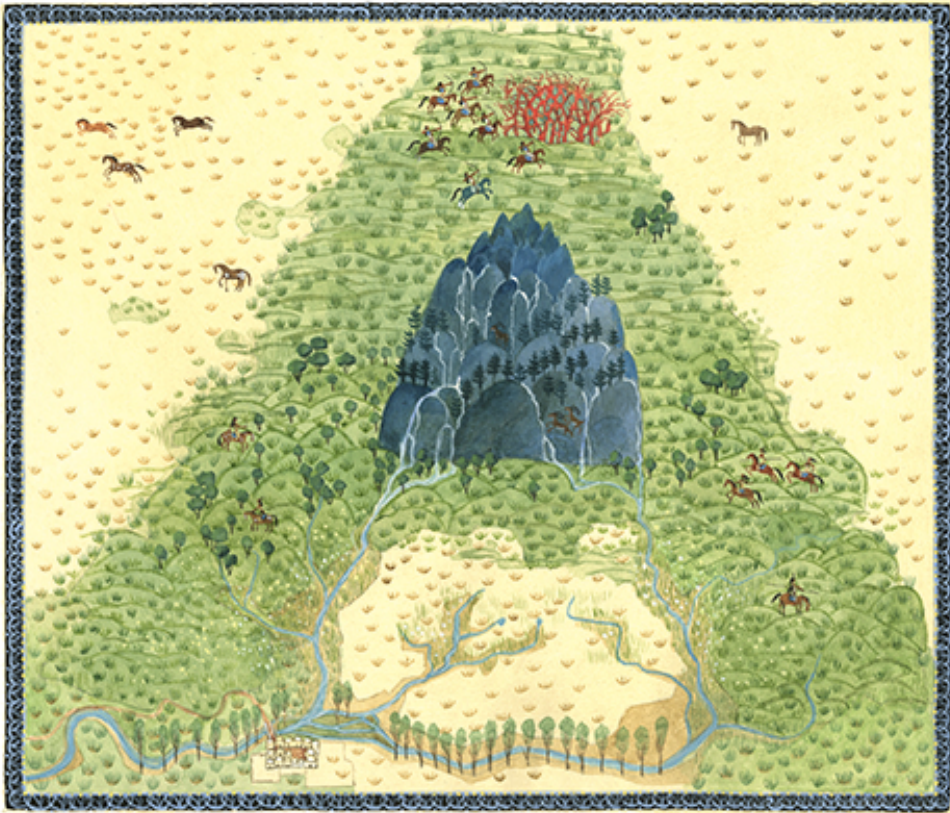


ATLAS DES GÉOGRAPHES D'ORBAE

une oeuvre de François Place

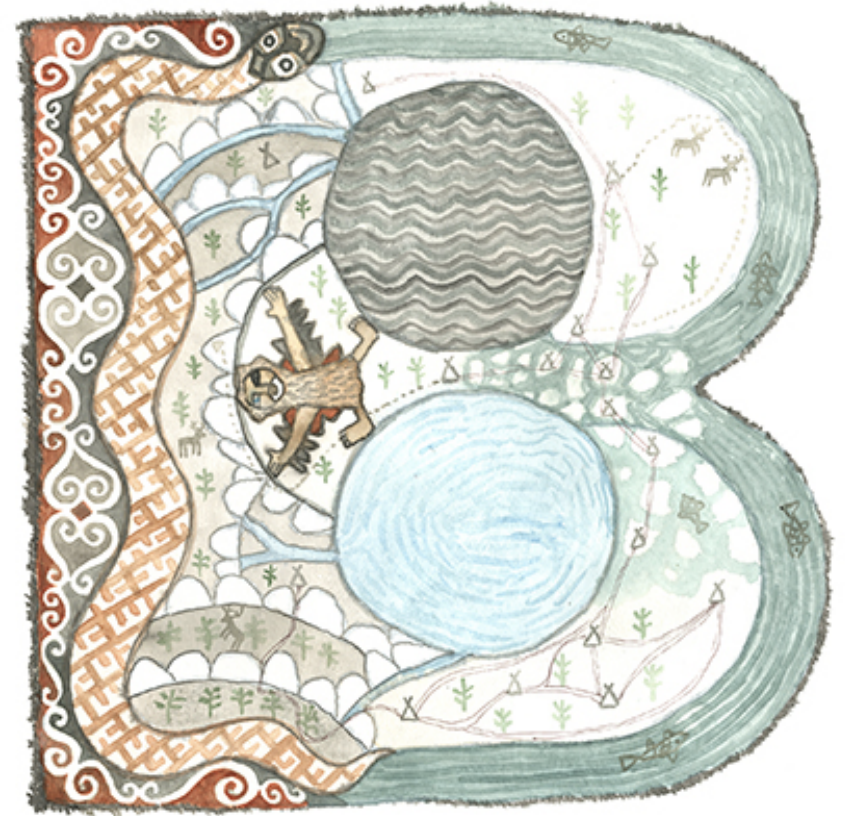
Cet atlas s'inspire des anciennes cartes et mappemondes. Les premiers cartographes ont parfois inventé des villes et des royaumes. Ils ont peuplé les déserts et les forêts d'animaux étranges ou fabuleux, semé les mers de monstres marins. Dans cet atlas, les lettres de l'alphabet donnent leur forme à un pays différent. On visite chacun de ces pays par un conte ou une légende...

Tome 1 : « *Du pays des Amazones aux îles Indigo* » • **Tome 2 :** « *Du pays de Jade à l'île Quinookta* » • **Tome 3 :** « *De la Rivière Rouge au pays des Zizotls* »



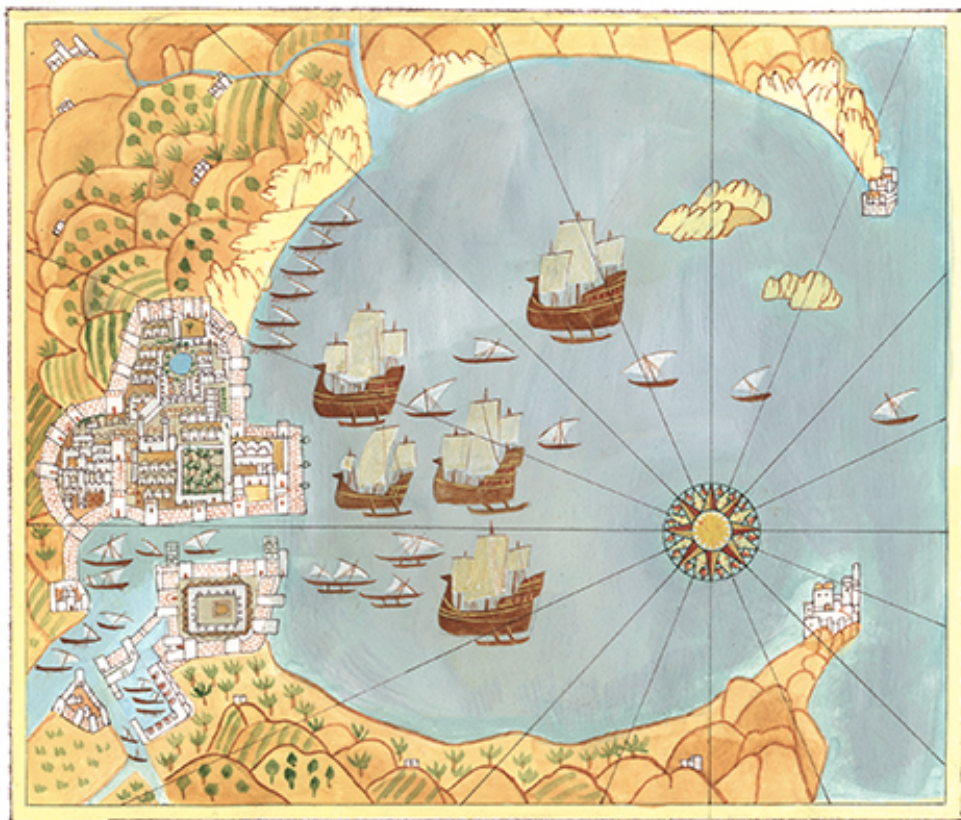
Le Pays des Amazones

Dans *le Pays des Amazones*, le luthiste Euphonos, de grand talent mais muet, séjourne dans une ville limitrophe du pays des Amazones, un peuple de femmes farouches dont le chant régénère la nature et amène le printemps. À la foire annuelle où elles investissent la ville pour troquer leurs fourrures, Euphonos leur joue du luth : elles mêlent leur chant à sa musique, ce qui a pour effet de guérir le luthiste du mal-être qu'il éprouvait jusqu'alors vis-à-vis de son mutisme.



Le Pays de Bailabaïkal

Au *Pays de Bailabaïkal*, qui s'étend autour d'un lac d'eau claire et d'un lac d'eau saumâtre, le vieux chaman Trois-Cœurs-de-Pierre, auquel est attribué un pouvoir mystique en raison de ses yeux vairons, est confronté à l'arrivée d'un missionnaire cherchant à évangéliser son peuple. Comme lui aussi a les yeux vairons, Trois-Cœurs-de-Pierre l'invite, s'il veut délivrer son enseignement, à lui succéder en endossant son manteau de chaman, habité par des esprits mal appariés qui infligent de terribles souffrances à son porteur.



Le Golfe de Candaâ

Dans *Le Golfe de Candaâ*, la jeune Ziyara accompagne son père dans la riche cité portuaire de Candaâ pour y convoyer de la farine et du miel destiné à la fabrication du Pain des Vieillards : cet immense pain d'épices, préparé avec des produits de l'arrière-pays de Candaâ et des épices rapportées par la prestigieuse flotte marchande de la cité, est distribué chaque année à la population. Au moment de le déguster, Ziyara découvre dans son morceau de pain un petit dauphin d'ivoire qui s'anime au contact de l'eau : les Sages de la Cité lui expliquent que selon un antique parchemin, la personne détenant ce dauphin est destinée à devenir le plus grand amiral de la cité de Candaâ



Le Désert des Tambours

Dans *Le Désert des Tambours*, les khans nomades régentant cette étendue de sables mouvants se rendent chaque année dans les montagnes au centre du désert, où des tambours se font entendre, pour y sacrifier neuf de leurs jeunes guerriers afin que les dieux fassent tomber la pluie. Pour sauver sa fille, enlevée pour être mariée à l'un des sacrifiés puis immolée avec lui, le vétéran Tolkalk, visité en rêve par les dieux, ajoute neuf statues de guerriers modelées de ses mains à la grande armée de terre cuite enfermée dans une crypte sous les montagnes, ce qui met un terme à la coutume des sacrifices.



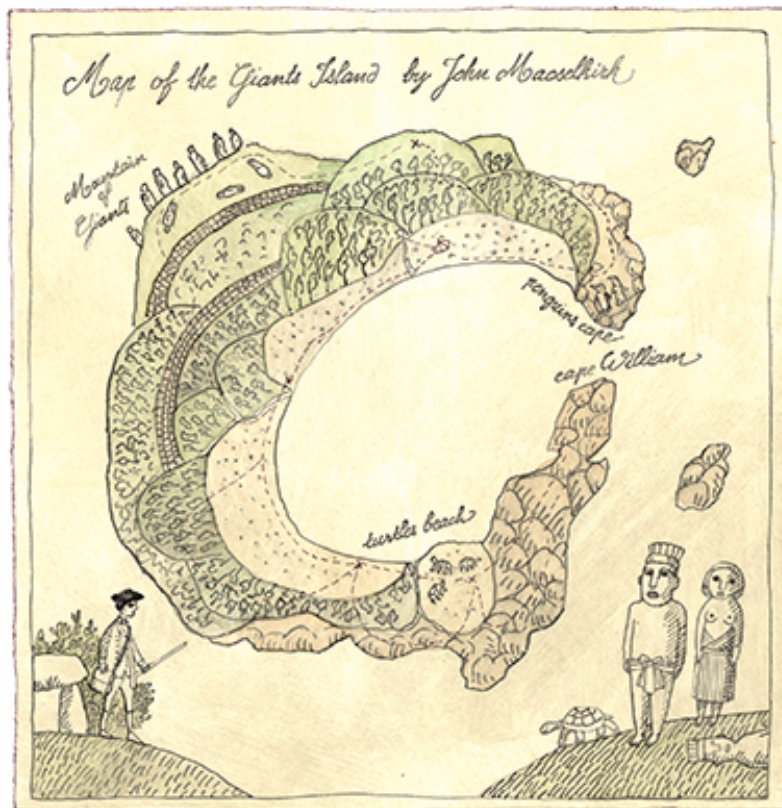
La Montagne d'Esmeralda

Dans *La Montagne d'Esmeralda*, le guerrier Itilalmatulac de l'Empire des Cinq Cités, un État précolombien aux allures andines, mène une expédition pour découvrir les étranges « guerriers à barbe rouge » vus en rêve par les Sages des Cinq Cités. Les rencontrant sous les traits de conquistadors épuisés retranchés dans une forteresse au sommet de la montagne d'Esmeralda, il consomme de l'« herbe aux voyages » pour pénétrer leurs rêves et apercevoir leur monde d'origine, avant de les endormir par des chants sacrés et de les confier au fleuve voisin sur un radeau[.



Le Pays des Frissons

Au *Pays des Frissons*, l'Inuit Nangajiik raconte l'histoire de son père, sauvé de la mort lors d'une chasse à l'ours par un chien surgi de nulle part. Alors que la tribu se prépare à passer la nuit polaire dans une caverne creusée au cœur d'un iceberg, elle accepte d'accueillir en son sein une jeune étrangère accompagnée d'un bébé, qui se présente comme l'épouse du chien. Elle introduit dans son groupe d'adoption une tendresse jusqu'alors inconnue, avant de repartir au retour du soleil avec son bébé et le chien ; ils laissent derrière eux les traces d'une jeune femme, d'un enfant et d'un homme.



L'Île des Géants

L'île des Géants met en scène le jeune orphelin John Macselkirk, laird d'un modeste domaine rural d'Écosse, sur lequel il veille seul depuis le récent décès de son grand-père. Il découvre sur ses terres un souterrain menant à une île peuplée de statues de géants, dont la poitrine contient un galet d'ambre doré aux reflets fascinants. De retour chez lui après plusieurs explorations de l'île, il découvre une pierre similaire près de la tombe de son grand-père.



Le Pays des Houngalïls

Au *Pays des Houngaliïs*, domaine des seigneurs-brigands des monts Houngürs, le médecin Albinus est chargé par l'un d'eux, le seigneur Sordoghaï, de lui gagner le cœur de la hautaine princesse Tahuana du pays des Troglodytes, qu'il a enlevée pour l'épouser. À force de temps et de discussions avec les deux personnages, Albinus conduit Sordoghaï à libérer Tahuana, mais cette dernière, transformée par son séjour, revient quelques années plus tard pour « enlever » à son tour le seigneur et l'épouser.



Les Îles Indigo

Les Îles Indigo narre l'histoire de Cornélius van Hoog, « marchand des basses terres » venant d'acquérir une mystérieuse « toile à nuage ». Par un soir de pluie, il s'abrite dans l'auberge d'Anatole Brazadîm, anciennement cosmographe de la grande île d'Orbæ : celui-ci lui relate l'expédition qu'il a jadis menée aux îles Indigo, perdues dans un océan d'herbes au centre d'Orbæ, pour essayer sans succès de parvenir, à l'aide d'une machine volante de sa fabrication, jusqu'à l'« île Sacrée », volcan éteint de couleur bleue réputé inatteignable. Fasciné par son récit, Cornélius revient quelque temps plus tard, mais Brazadîm est parti en lui léguant un mémoire sur les îles Indigo, qui mentionne sa fameuse toile à nuage : ceci le conduira plus tard à partir à son tour à leur recherche.



Le Pays de Jade

Au *Pays de Jade*, l'élève astrologue Han Tao est chargé par l'Empereur de découvrir pourquoi ses deux maîtres n'ont pas su prédire les averses qui ont perturbé son séjour dans les monts de Jade. S'intéressant aux « oiseaux-soleils » qu'utilisent les astrologues pour débusquer les vallées les plus ensoleillées, il incrimine au terme d'une brève enquête le miel dont sont faits les gâteaux servant à leur dressage : ayant récemment perdu en qualité, il les fait divaguer et les rend inaptes à leur fonction.



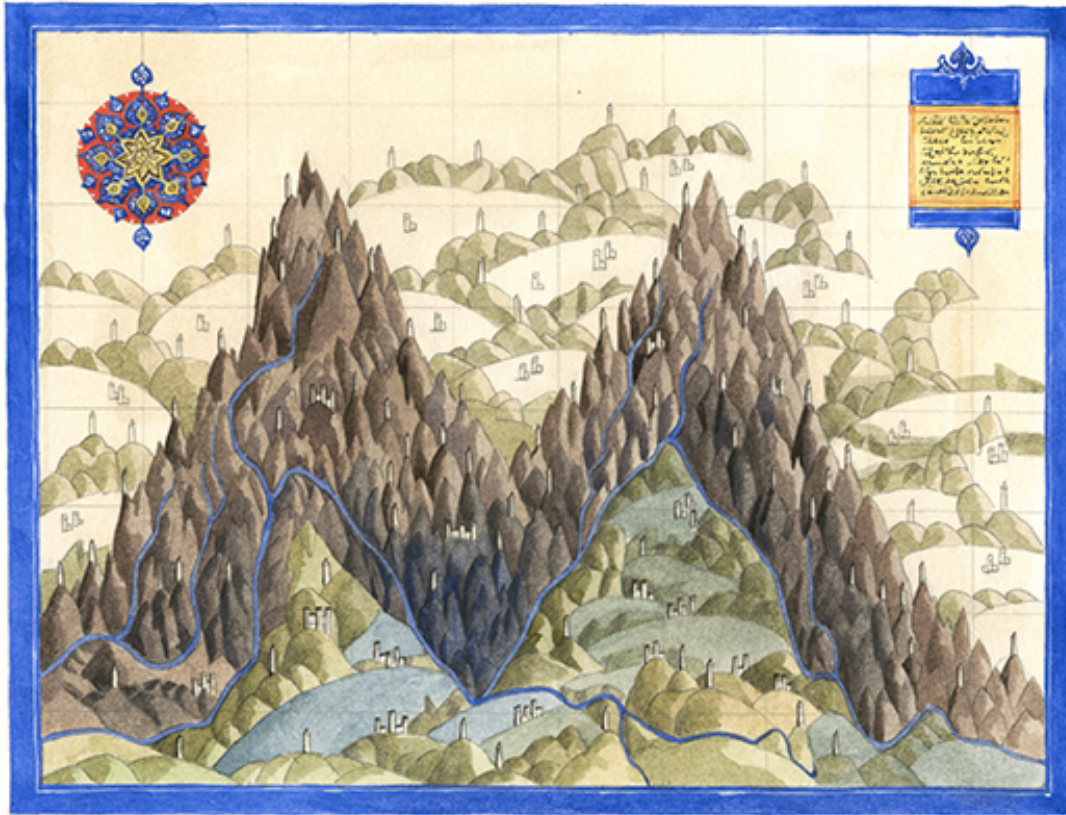
Le Pays de Korakâr

Au *Pays de Korakâr*, territoire de type sahélien où le cheval joue un rôle culturel central, l'enfant aveugle Kadelik, passionné de chevaux et de tambour, se rend en compagnie de sa grand-mère à la grande fête des dix mille juments blanches. La fatigue de sa grand-mère rend leur voyage éprouvant, malgré l'assistance d'un luthiste muet rencontré en chemin ; mais Kadelik finit tout de même par atteindre la fête, où il fait danser les chevaux au son de son tambour



Le Pays des Lotus

Dans *Le Pays des Lotus*, Zénon d'Ambroisie, capitaine d'un vaisseau de la flotte de Candaâ détourné par une tempête, jette l'ancre à Lang Luane, porte d'entrée du vaste pays des Lotus gouverné par le Roi des Eaux. Laissant son bateau sous le commandement de son second, une jeune femme du nom de Ziyara, il part à la découverte des merveilles de ce pays de lacs, de marais et de cours d'eau où il finit par s'installer.



Les Montagnes de la Mandragore

Dans *Les Montagnes de la Mandragore*, l'ingénieur cartographe Nîrdan Pacha est chargé de mener une expédition de cartographie dans cette province montagneuse hostile et reculée des confins de l'« Empire », gouverné par le sultan Khâdelim le Juste. Sa rencontre avec un sorcier local le conduit toutefois à y rester pour s'initier à ses secrets et devenir sorcier à son tour.



Les Deux Royaumes de Nilandâr

Le conte *Les Deux Royaumes de Nilandâr* narre la guerre fratricide des frères Nalibar et Nadjan, les deux fils du roi de ce pays aux allures indiennes. Jaloux du bonheur de son frère, Nalibar guerroye contre lui, pille son territoire et précipite sa mort, avant de subir des années plus tard la revanche de Nandjadîn, le fils de Nadjan, et de périr à son tour.



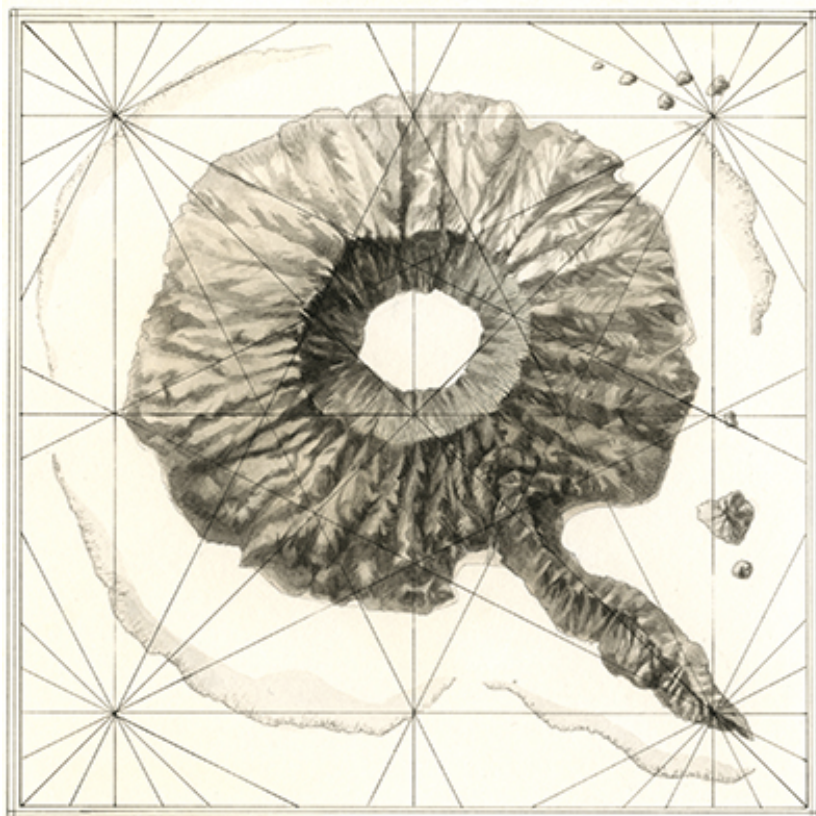
L'Île d'Orbæ

Le récit suivant, *L'Île d'Orbæ*, relate l'histoire d'Ortélius, un cosmographe tombé en disgrâce après avoir exploré les terres intérieures de cette immense île sans l'accord de la puissante caste des Cosmographes, avec pour seul résultat la découverte de terres noires et stériles et la capture d'un oiseau contrefait et criard. À son procès pour « hérésie géographique », il révèle qu'avant son expédition, il a versé de sa main une tache d'encre sur la Carte-Mère, la monumentale carte de l'île conservée dans une salle spéciale, et a invité l'Enfant-Palimpseste, un enfant dont la bonne vue aide à l'interprétation de la carte, à tracer un dessin d'oiseau à côté de la tache... ce qui a permis à Ortélius, une fois sur le terrain, de découvrir effectivement les terres noires et l'oiseau ainsi figurés sur le document.



Le Désert des Pierreux

Dans *Le Désert des Pierreux*, Kosmas, ambassadeur de l'Empire, est envoyé parmi les Pierreux, un peuple étrange réputé pour sa lenteur, se déplaçant à dos de tortues géantes dans un désert rocheux : à leur demande, le lettré Lithandre, qui partage leur vie depuis des décennies, a consigné leur histoire sous forme de milliers de parchemins qu'ils veulent faire déposer dans la Grande Bibliothèque de l'Empire. Kosmas accepte d'accompagner le long voyage de cette bibliothèque, mais les Pierreux, vus d'un mauvais œil dans les villages de l'Empire qu'ils traversent, voient leurs parchemins incendiés une nuit : ne restent que les urnes en pierre qui les contenaient, vitrifiées par les flammes. Toutefois, les Pierreux semblent préférer cette nouvelle forme de leur histoire : ils rapatrient les urnes dans leur désert en compagnie de Kosmas, qui décide de rester vivre parmi eux.



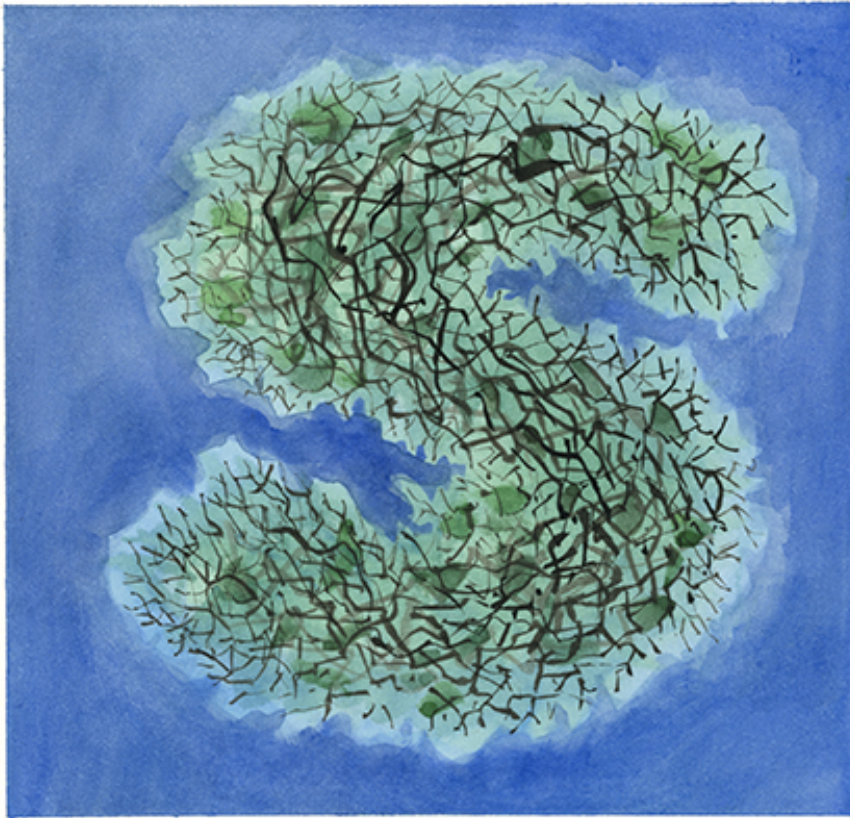
L'Île Quinookta

L'Île Quinookta suit les démêlés de l'équipage de l'*Albatros*, un navire baleinier commandé par le cruel capitaine Bradbock, avec les cannibales d'une mystérieuse île volcanique. Tous sont tués et dévorés, à l'exception du capitaine, reconnu par les indigènes comme le *Quinookta*, « Celui-qui-apporte-à-manger », et gardé à ce titre pour être sacrifié dans la bouche du volcan.



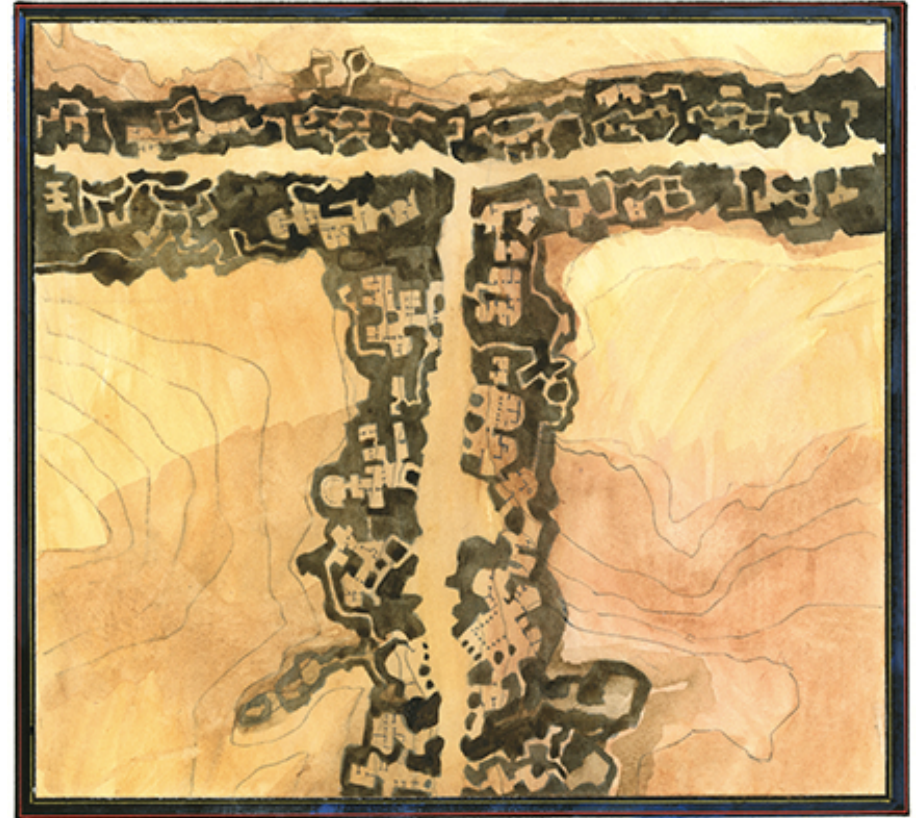
Le Pays de la Rivière Rouge

Au *Pays de la Rivière Rouge*, l'ancien marchand d'esclaves Joao visite le royaume subsaharien du Roi des Rois, guidé par son ministre de la Parole Abohey-Bâ. Quoique fasciné par ce pays, dont le souverain possède le secret du discours aux animaux et dont le ministre de la Parole conserve le Vénérable, un livre monumental venu du fond des âges, il finit par vouloir rentrer chez lui, ce qui lui fait perdre tout souvenir de son séjour et le réduit à l'état de mendiant à moitié fou bredouillant des paroles incohérentes.



L'Île de Selva

Sur *L'Île de Selva*, entièrement constituée d'un unique et immense « arbre-forêt » sur lequel prospère tout un écosystème, une douzaine de jeunes gens se livrent à une épreuve initiatique consistant à combattre un tigre-volant de Selva (équivalent félin d'un écureuil volant), épreuve qu'ils surmontent au prix de la mort de l'un d'entre eux.



Le Pays des Troglodytes

Au *Pays des Troglodytes*, le photographe Hippolyte de Fontaride se fait transporter avec son matériel à dos de porteurs locaux dans les paysages escarpés où prospérait autrefois une riche civilisation vivant dans des cités creusées dans la roche et vénérant la lune. Décidant de restaurer d'anciennes fresques murales figurant des démons protecteurs pour les immortaliser, il est déçu par le résultat de ses prises photographiques qui ne montrent qu'un brouillard flou. Seuls ses porteurs, à la lumière de la lune, peuvent y distinguer les silhouettes des fantômes de leurs ancêtres.



Le Désert d'Ultima

Le Désert d'Ultima met en scène une course de gigantesques véhicules à vapeur menée par les puissances du Vieux Continent pour la conquête d'un vaste territoire récemment découvert : le premier vaisseau à atteindre le rocher d'Ultima, perdu au milieu d'un grand désert central, offrira à sa nation la domination du reste de ces terres jusqu'ici uniquement peuplées de quelques « primitifs » aux airs aborigènes. Ces machines à la pointe de la modernité n'en sont pas moins détruites les unes après les autres par une tempête déchaînée par un sorcier indigène.



La Cité du Vertige

Dans *La Cité du Vertige*, immense amoncellement de constructions érigées les unes sur les autres, le « maçon-volant » Izkadâr, qui contribue avec ses compagnons à l'entretien des bâtiments de la cité, est entraîné par le condamné Kholvino au cœur d'une secte menée par le mage Buzodîn, qui prétend que la comète apparue depuis quelques nuits au-dessus de la cité est le présage de sa prochaine destruction. Buzodîn entend précipiter les événements en descendant dans les soubassements de la ville pour y trouver la légendaire Pierre Baliverne, dont le retrait provoquerait l'effondrement de la cité. Malgré les efforts d'Izkadâr et de Kholvino pour l'en empêcher, il parvient à mettre son plan à exécution, mais ne réussit à provoquer qu'un petit éboulement localisé au cours duquel il trouve la mort.



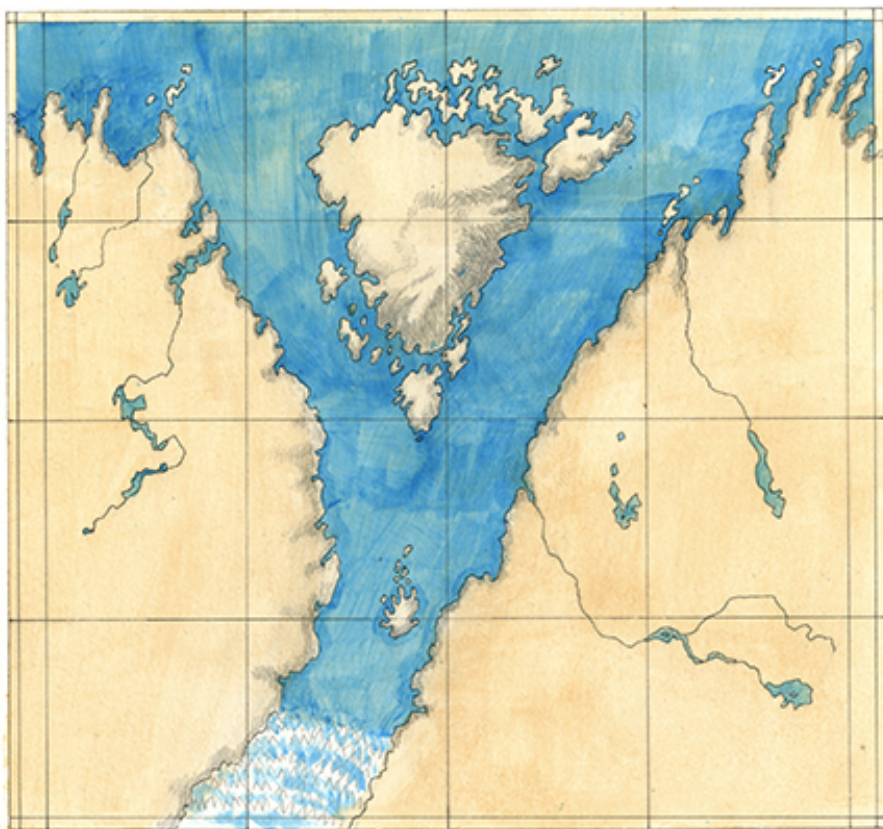
Le Fleuve Wallawa

Le Fleuve Wallawa suit l'évolution d'une cité bâtie sur ce fleuve qui s'écoule dans un sens le jour et dans un autre la nuit. La construction par le talentueux maître Jacob d'une grande horloge au centre de la ville rend peu à peu ses habitants pressés et soucieux, et brise l'harmonie qu'ils entretenaient avec les cycles du fleuve.



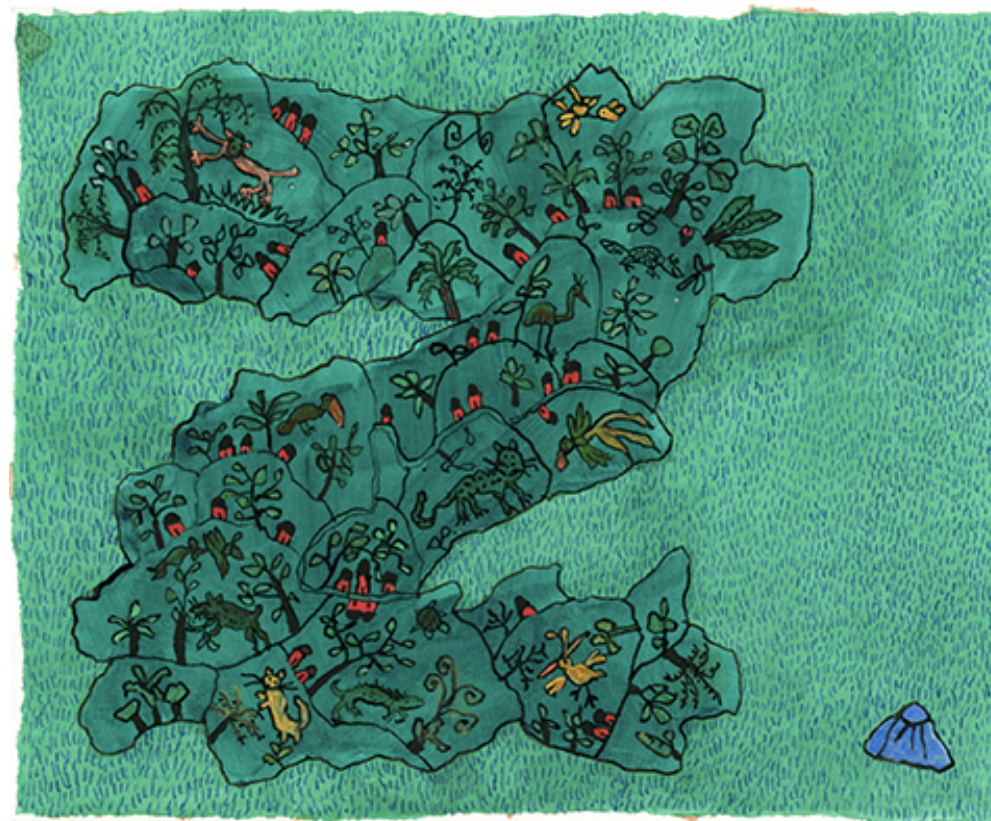
Le Pays des Xing-Li

Au *Pays des Xing-Li*, réputé pour ses conteurs et ses histoires, le vieux Huan ne se lasse pas d'entendre de la bouche d'une vieille femme l'histoire d'un Empereur de Jade tombé fou amoureux du portrait d'une jeune fille inconnue, au point d'abandonner son trône pour passer sa vie à la chercher. Il s'avère que Huan n'est autre que cet Empereur et que la conteuse est celle dont il tomba jadis amoureux.



Le Pays des Yaléoutes

Au *Pays des Yaléoutes*, une paisible tribu de chasseurs-cueilleurs est accostée par l'équipage d'un trois-mâts leur ramenant Nohyk, le fils du chef, qu'ils ont emmené un an auparavant pour lui faire découvrir leur pays. De prime abord bienveillants, les marins cherchent en fait à prendre possession de leur territoire au nom de leur roi, ce que les indigènes voient comme un non-sens car ce pays n'appartient selon eux pas plus aux humains qu'aux oiseaux et aux poissons. Alors que le commandant retient tout de même sur son navire le Vieux-aux-Oiseaux, chef spirituel de la tribu, pour le contraindre à signer un traité d'annexion, les coups de canon qu'il fait tirer sur le reste du groupe venu au secours du vieillard font s'effondrer un énorme morceau du glacier voisin, formant de puissantes vagues qui entraînent le naufrage du bateau.



Le Pays des Zizotls

Le Pays des Zizotls, dernier récit du triptyque, suit le retour clandestin à Orbæ du cosmographe Ortélius, condamné à l'exil plus de vingt ans auparavant pour hérésie géographique. Sa route a croisé celle d'un vieux voyageur à la retraite dont le seul regret est de n'avoir jamais atteint les mystérieuses îles Indigo, décrites dans un manuscrit que l'aubergiste Anatole Brazadîm lui a légué un demi-siècle plus tôt. Ortélius, intrigué, reprend cette quête : grâce à une machine volante inspirée des plans de Brazadîm, il survole les vastes paysages d'Orbæ jusqu'à atteindre une île au milieu d'un océan d'herbes. Il ne s'agit toutefois pas des îles Indigo, que les autochtones — les Zizotls — ne semblent pas connaître : ceux-ci finissent néanmoins par le mener à un promontoire au sommet duquel il aperçoit le lointain cône bleu de l'île Sacrée, « comme un point final tout au bout d'un étrange alphabet.