

Les Chroniques de Mortras



Annexe

Le Royaume des Souffles

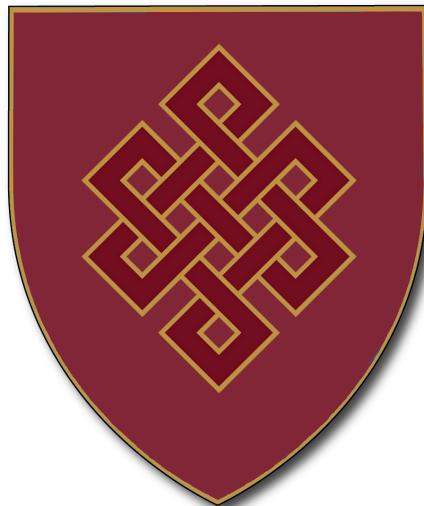




Le Royaume des Souffles (aussi appelé l'Outreterre par les mortrasiens, les céruleens et les nordiques) est le pays qui se situe tout à l'est du continent. Il est séparé de l'Empire de Mortras par le fleuve Anlafarre.

Nul ne connaît l'origine des réalmiens, mais pour eux, ils étaient là avant les mortrasiens. Ils seraient même les Hommes originaux.

Leur blason est le symbole de l'infini réalmien. Sous le règne du Roi-Dieu Guy dit « le Magnifique », ce blason est de pourpre et d'or. Lorsqu'un nouveau Roi-Dieu régnera, il changera les couleurs de cet emblème à son tour.



« L'Éternité nous appartient. »

CHAPITRE I : NOTIONS HISTORIQUES

FONDATION :

Le Royaume des Souffles est plus vieux que l'Empire de Mortras - entré dans son quatrième siècle, mais plus récent que les lignées de rois mortrasiens qui le précédèrent. Certains supputent que les habitants du Royaume des Souffles seraient originaires des îles du sud, qu'ils auraient quitté vers le nord-est lors de la Grande Catastrophe, d'autres que ces gens formaient diverses tribus qui résidaient sur les lieux depuis bien plus longtemps. Si personne ne connaît la vérité aujourd'hui, le premier Roi-Dieu, lui, serait né il y a près d'un millénaire. Aujourd'hui, le territoire couvre plus de neuf cent lieues de long sur mille six cent de large. Séparé de l'Empire par le fleuve Anlafare, allant presque faire cent lieues en son point le plus large. Le nom du royaume lui vient sans doute du fait que des vents y soufflent toute l'année sur de grands plateaux rocheux, qui couvrent une vaste partie du territoire.





Pour les réalmiens, un dieu vint un jour, à la Création, et façonna le monde. Il insuffla la vie et créa un être à son image, le premier Roi-Dieu : Féralanir le Bâtisseur. Il unifia les tribus des Souffles et bâtit son Royaume. Les prêtres disent que son successeur, Bréhamar le Conquérant (choisi par son père pour avoir bouté de redoutables créatures titanesques et avoir agrandi son royaume) eu un fils qui parti à la conquête de l'Ouest. Et que la lignée des empereurs mortrasiens serait issue de sa descendance. Tout cela reste un mythe oral..



ORGANISATION POLITIQUE ET NOBLESSE :

Une seule et unique personne est à la tête du Royaume des Souffles, le Roi-Dieu. Evidemment, il n'est pas seul à gérer tout le pays, une administration titanesque dépend de lui. Toute cette administration est appelée le Ministère, mais tous les nobles ne sont pas appelés des « ministres », mais des « magnats », des « hospodars » ou des « knèzes ».

Le souverain tout-puissant délègue son autorité en des hommes en qui il a confiance, les « grands boyards », pour gérer les régions de son royaume. Ils sont assistés par des « boyards ». Les grands boyards et les boyards ne sont pas des nobles mais correspondent aux seigneurs et barons de l'Empire de Mortras.

Seul le Roi-Dieu est appelé à anoblir un habitant. Aucune délégation de pouvoir n'est possible sur ce point, et il s'entretient personnellement avec la personne qui souhaite être anoblie, ou qu'il souhaite anoblir. Le rôle de la noblesse diffère grandement en Outreterre par rapport au rôle de celle de l'Empire. Ici, sa tâche est principalement de gérer les affaires du Roi-Dieu, et l'économie du pays. Elle sert aussi de conseil à son souverain, aux côtés des princes et princesses les plus méritants. Ses biens sont limités, pour ne





jamais être en mesure de rivaliser avec le pouvoir du Roi-Dieu ou sa famille. Toutefois, les largesses accordées par ce dernier compensent souvent ce sacrifice, quoiqu'il faille répondre à ses ordres et ses convocations dans les délais les plus brefs, sous peine d'exécution. On appelle un noble un « magnat ». Ce terme constitue aussi le premier des trois rangs de la noblesse, le second étant le « hospodar ». Le rang le plus élevé dans la noblesse réalmienne est le « knèze », qui équivaut aux yeux du Roi-Dieu à un prince, mais n'a aucun droit d'héritage sur son royaume divin.

Les Rois-Dieux ont souvent des dizaines (voire centaines) d'enfants. Ceux qui révèlent posséder le Don avant huit ans peuvent vivre, les autres seront sacrifiés. Pour savoir lequel lui succèdera, le monarque impose à ses princes-héritiers un jeu : l'un d'eux doit devenir son favori. Le meilleur des princes-héritiers aura souvent dut tuer ses confrères les plus gênants, il aura accompli de grands haut-faits et sera parfaitement entouré.



Les princesses ne peuvent en aucun cas accéder au statut d'héritière, mais peuvent devenir conseillères de princes-héritiers, voire même du monarque divin en personne.

GÉOGRAPHIE :

Le Royaume des Souffles se divise en sept régions administrées chacune par un grand boyard. La région centrale du pays est Tésithyr, qui abrite la capitale, Solénie. Les six autres régions encerclent Tésithyr. Il s'agit des régions d'Emerythan, Silordom, Frenaar, Landéliona, Téséorpe et Crysimal.

RELIGION :

Un seul culte, une seule religion : celle du Roi-Dieu. Il possède à la fois le pouvoir spirituel et le pouvoir temporel. Pour ses sujets, il est tout autant un dirigeant que leur divinité. Rites et sacrifices lui sont accordés quotidiennement, plusieurs fois. Chaque matinée, de grandes cérémonies sont données dans ses temples, nommées des « aldrines ».

Évidemment, la religion a un grand pouvoir au sein du Royaume des Souffles. L'église du Roi-Dieu est en charge de l'éducation, du savoir et de la justice.

NOMS :

Les noms réalmiens sont très particuliers pour quelqu'un qui n'est pas originaire du Royaume des Souffles. La cause est le recensement et la surveillance de ceux-ci. Grâce au nom de quelqu'un, on en sait déjà beaucoup sur lui.

Le modèle de nom classique est « “prénom”-“prénom du père” “nom assimilé à la région d'origine” ». Par exemple « Thésam-Lofis Landélion » se nomme « Thésam » de naissance, il est le fils de « Lofis » (seul le nom du père est utilisé) et vit dans la région de Landéliona. Il est glorieux





pour un homme de faire beaucoup d'enfants pour que son prénom soit popularisé.

Un individu originaire de Tésithyr portera le nom de « Thésith ». S'il vient d'Emerythan, son nom sera « Emeryth ». Ce sera « Silor » pour Silordom. S'il est originaire de Fennar, son nom sera « Frenaae ». Pour Landéliiona, ce sera « Landélion »; « Téséor » pour Téséorpe et enfin, s'il vient de Crysimal, son nom sera « Crys-Ma ».

Plus un nom est court, plus le rang de l'intéressé est élevé. Les officiers, boyards et membres du clergé se voient en général retirer le prénom de leur père de leur nom, et les nobles et les très éminents membres du clergé, également le nom de leur région d'origine. Les princes et les princesses ne portent pas de nom, mais on les qualifie « until de Ragorne ». Ragorne étant le temple où les enfants du Roi-Dieu sont élevés.



MAGIE :

Lorsqu'on décèle le Don (la faculté d'employer la magie) chez quelqu'un, il est immédiatement saisi et envoyé à l'Institut. Il y sera d'abord stérilisé (à moins d'être un enfant du Roi-Dieu), suivra les cours les plus stricts du monde et un reformatage complet afin d'utiliser sa magie au bon service du Royaume, comme prêtre, comme "super-soldat" ou au sein de l'organisme politique.

CHAPITRE II : MODE DE VIE

BERGERS ET NOMADES :

Fort d'une population de plus de trente millions d'habitants, les réalmiens sont pour la beaucoup des nomades, qui suivent le cycle des saisons. La terre est souvent avare, les prairies peu abondantes et les plateaux rocaillieux arides très nombreux. Ils voyagent par groupe au minimum d'une dizaine d'individus, mais les plus grands en rassemblent près d'un millier (avec une moyenne d'environ deux cent individus). Ces groupes, les « tarlunes » sont appelées simplement « tribus » par les mortrasiens. Quelques bâtiments et bergeries subsistent dans certains lieux pour que les nomades puissent avoir des commodités au fil de leurs migrations. Certains voient y demeurer quelques paysans. De grands troupeaux suivent ces mouvements. La pêche est peu pratiquée, car de telles migrations provoquent une pollution importante des eaux.

D'aussi loin que l'histoire ne se souvienne, les réalmiens étaient nomades. Aujourd'hui encore c'est le cas. Ce n'est pas un choix de méthode de vie, mais un concours de circonstance. Les catastrophes naturelles liées au vent étant très fréquentes (l'équivalent d'une des sept régions du royaume étant détruit tous les cinq ans par Les Grands Vents), les réalmiens s'installent momentanément, et quand vient une tempête désastreuse, ils y périssent ou survivent pour aller s'installer ailleurs.





Une autre cause de leur situation de nomade est le peu de ressources naturelles. Lorsqu'une zone de chasse est épuisée, le clan n'a d'autres choix que de partir quelques lieues plus loin.

Les riches gens et les nobles, évidemment, se réservent les matériaux les plus solides pour résister aux Grands Vents, ou s'installent là où ils ne frappent pas la terre. C'est à l'image de la justice réalmienne.



VILLES ET VILLAGES :

Une petite partie des terres du Royaume des Souffles demeurent très fertiles. Elles sont bien évidemment cultivées, de petites communautés urbaines y ont poussé. Pourtant, elles n'ont jamais eu l'occasion de trop s'agrandir, ne pouvant fournir à des milliers de personnes de quoi subsister. Le peu de bois est également un obstacle majeur à la construction de fondations. Ces lieux restent soumis aux pillages, ce que le Roi-Dieu réprime alors d'une façon tellement cruelle que la paix y revient alors durant des décennies... voire siècles. Lorsque les nomades implantent leurs campements, on notera que ce sont de véritables petites villes éphémères qui apparaissent. Enfin, la capitale, Solénie, est bien évidemment implantée sur les sols les plus riches du Royaume. Des hameaux sont également implantés à côté des mines (de métaux et pierres précieux ou militaires), mais les conditions de vie y sont misérables; Pour les gens du peuple en tout cas. Certains prétendent que Les Grands Vents ne frappent jamais Solénie grâce à la magie du Roi-Dieu.

JUSTICE ET LOI :

La justice est en partie publique, en partie privée. Chaque tribu a des coutumes et des lois, elles s'appliquent à ceux qui commettent une infraction en son sein. Lorsqu'une tribu commet un acte envers une autre tribu que celle ci considère comme contrevenant à ses propres règles... les ennuis commencent. Une troisième tribu est parfois désignée comme arbitre, mais sans obligation. Si un arbitrage peut être demandé aux boyards des terres, voire aux magnats, ce n'est que dans un





cas particulièrement grave. Un simple meurtre, par exemple, ne le justifie pas. Par contre, pour tout ce qui est des sédentaires, mais aussi du Ministère en générale, il existe bien une loi écrite et fixe. Expéditive et brutale, parfois autant pour la victime que le criminel, beaucoup s'arrangent autrement plutôt que de passer devant un des tribunaux du Roi-Dieu, nommé « erba », tenu par plusieurs « ardrang », les officiers de justice.



MODE ET HABILLEMENTS :

L'on s'habille chaudement dans le Royaume des Souffles. Les moutons élevés donnent une laine qui permet de tisser une espèce de tunique courte, mais aux manches longues et à capuche. Un grand pantalon large, sous lequel il n'est pas rare de porter des chausses très fines. Des bottes couvertes de fourrures et des gants du même type couvrent pieds et mains. Dans les habits quotidiens, il y a peu de différences chez les hommes et les femmes. Ce sont les costumes des jours de fêtes, ou ceux des populations sédentaires qui changent le plus. Les femmes sont plus appelées à porter de grandes robes ajustées aux épaules rembourrées, resserrés par de larges ceintures ornées de pierres précieuses. Les hommes porteront de longues tuniques qui descendent aux mollets, avec un revers sur le torse marquant de fortes ressemblances avec Deel mongol). Les épaules seront de larges pièces de tissus, mais les bras très

enserrés. Les cheveux se portent courts chez les nomades, pour les hommes comme pour les femmes, longs pour les sédentaires. La barbe est courante chez les premiers, un rasage de très prêt est effectué chez les seconds.

Aucun réalmien ne fait exception à l'une de leur tradition : le maquillage des yeux. C'est une façon pour eux de se démarquer. La base pour un réalmien est d'avoir au moins un trait (au dessus ou en dessous de l'oeil) de crayon noir. Certains oseront faire les deux, tirer un trait plus long que l'oeil, plus épais, ou se risquer à quelques formes originales !

ÉQUIPEMENT DES SOLDATS :

Les guerriers réalmiens se battent bien souvent sans protection, à cheval, avec seules quelques fourrures cousues à la va vite sur leurs vêtements, ou une armure de peau. Ce sont des armures lamellaires qui équipent les plus fortunés. On trouvera sinon du cuir bouilli ou souples, parfois des chemises de mailles, par dessus de très fines vestes matelassées. La mobilité prime sur tout ! Ce sont des sabres et des coutelas qui sont tenues par les mains des combattants, rarement des masses ou des haches. Des lances sont de temps à autres utilisées, le bouclier demeure fort rare. L'arc court est l'arme de tir favorite. Un poignard se situera également toujours dans une botte. Le casque s'inspire fortement des casques mongols, comportant pour certains un masque, alors signe de distinction militaire.





DIVERTISSEMENTS :

Le cheval étant le principal moyen de locomotion des réalmiens, on se doutera que de nombreuses compétitions épiques se déroulent au fil des mois (qui ne sont pas les même qu'en Mortras). La nourriture n'étant pas riche, de nombreux festivals ont lieu autour d'elles, afin de créer de nouvelles recettes goûteuses. Un jeu mélangeant dominos et stratégie, fait de cartes de bois est bien souvent trouvé dans un petit sac des nomades. Certaines sont très rares et ardues à utiliser. On se doutera que de grands tournois ont lieu. D'autres fêtes se déroulent annuellement lorsque certains grandes caravanes de nomades se rencontrent, sur un lieu fixe. Des champignons hallucinogènes sont confectionnés à partir de ceux trouvés dans les excréments des bovins qui sillonnent le pays avec les tribus. Les instruments utilisés lors de grandes danses rituelles sont le Hang Drum et toutes sortes d'instruments à vent (trompes, cors...).

ALIMENTATION :

Une grande partie de la population étant nomade, ce sont des produits de chasse ou d'élevage que l'on trouvera sur la table. La viande de renne, très répandu là-bas est apprécié. Une grande variété de fromages, mais aussi des yaourts et autres produits à base de lait font partie de l'alimentation quotidienne. Proche des villes, l'agriculture est pratiquée, avec un succès tout relatif. Le pain reste donc un produit rare (on en fait souvent une galette). L'alcool est lui aussi fait à partir du lait. La boisson traditionnelle est « l'ouzmez », un lait caillé chaud aux herbes, dont la recette varie dans chaque famille. À cheval, le réalmien mangera souvent des « kublar », sorte de chaussons de mouton enrobés dans une pâte à base de farine de seigle.

