

LES CHRONIQUES DE MORTRAS



Annexe univers



Les Duchés Proches





AVANT PROPOS

Les Duchés Proches ne sont pas forcément les Duchés les plus rapprochés de l'Empire, géographiquement parlant. Ils comportent la Province Impériale, bien propre de la couronne, le Grenier de l'Empire et les Marches. Tous ces Duchés vouent une grande fidélité à l'Empereur, des amis fidèles ou de la famille prête à tout pour l'aider résidant à leur tête. Ces lieux tentent de calquer au maximum leurs lois et leur façon de fonctionner comme celle de leur souverain.



LA PROVINCE IMPÉRIALE

INFORMATIONS PRÉLIMINAIRES :

Population : Plus 5 millions d'habitants. Plusieurs milliers de Nains, d'Elfes et de Nordiques

Niveau de vie : Extrêmement variable : de très pauvre à immensément riche

Atouts : Sols les plus riches et fertiles de l'Empire. la capitale attire l'argent

Relations avec l'Empire : Loyal envers lui-même

État d'esprit : Pacifique

HISTOIRE :

Il est difficile de parler de la Province Impériale sans parler de la capitale, Archenfer. Reconnu et délimité avant la fondation des Duchés, cet endroit n'est toutefois pas limité à cette seule ville, sa petite superficie compensant par une puissance et une richesse bien supérieures à celles des autres têtes couronnées de l'Empire.

Fondation (0 à 50)

Lorsque la Province Impériale fut reconnue comme un bien propre de l'Empereur, qui venait de bénéficier d'une double légitimité (reconnu par le peuple ET par l'église des Jumeaux), les Mortrasiens n'en avait pas laissé grand chose. Tout le monde se remettait difficilement des affres de la guerre civile et de la dernière invasion nordique. Ulfric, le tout premier Empereur, ancien vassal des rois eut donc la lourde charge de redresser l'économie et de contenter le peuple.



Ulfric décida de changer le nom de l'autorité, et ainsi le royaume devint un Empire. Afin d'asseoir sa légitimité sur tous, il fut reconnu par le Saint Pontife en exercice, Charles VIII "le Boiteux", comme choisi par les Jumeaux Divins. L'ecclésiastique expliqua avoir eut une vision comme quoi les Jumeaux en personne jetèrent leur dévolu sur Ulfric pour répandre la bonne parole et la paix. Nul ne sait si tout cela est vrai ou seulement le résultat d'une négociation âpre, mais le résultat demeurait le suivant :

l'Empereur était Saint ! Jamais les Rois ne réussirent à accomplir un tel tour de force, qui fut pourtant réalisé ici sans réel problème.

La parole étant connue des hautes instances, restait à la faire circuler à travers tout le territoire. Les missionnaires des Jumeaux y aidèrent beaucoup, ainsi que de nombreuses donations bien placées par Ulfric, venant d'une famille plus que riche. Cette passation de pouvoir se fit plus aisément qu'on ne pouvait l'imaginer. Pour le peuple, rien ne changea véritablement : il fallait toujours payer des impôts, la vie demeurait rude quelle que soit la personne au pouvoir. Pour les puissants, une certaine stabilité permettait au dit peuple d'arrêter de sortir fourches et torches des granges, et de recommencer à vivre dans l'opulence comme le commerce reprendrait son cours. On ne sait guère d'où fut extirpée l'immense fortune du premier Empereur, mais la disparition brutale et subite de chaque vassal commençant à émettre des velléités d'indépendance expliquerait le phénomène, et lui permis d'organiser une petite baisse de taxe pour s'attirer des faveurs. Par ces coups de force, l'Empereur montra qu'il valait mieux être dans son camp. En une cinquantaine d'années, sous le règne de Valar 1er, fils d'Ulfric les derniers rebelles avaient rejoint le rang (ou mangeaient les pissenlits par la racine).

Déconcentration du pouvoir et renforcement de la justice (50-172)

Valar 1er savait pertinemment que son territoire, immensément vaste ne pouvait qu'être géré par lui seul. Les rois avaient tendance, ces derniers siècles, à accabler leurs vassaux, tout en plaçant des incompetents par connivence là où il ne le fallait pas. Ulfric ayant maté les récalcitrants à son règne, Valar commença le sien d'une façon très difficile, se montrant juste mais extrêmement sévère avec ceux qui le décevait (la chose apparaissant comme facile). Sa technique prévoyait de relâcher cette pression petit à petit et de récompenser les plus aptes à administrer des terres. Ainsi, la création des Duchés fut lancée. Il y en avait 5, qui comprenaient chacun une zone géographique : les Plaines du Ponant à l'ouest, les Forêts Septentrionales au nord, les Terres du Levant à l'est et la Côte du Midi au sud. Le dernier duché, le Grenier de l'Empire fut confié à la Soeur de l'Empereur, Jade de Beaujeu, afin d'étendre un minimum richesse, puissance et influence impériales directement. Fournisseur de nourriture pour beaucoup, ce dernier Duché et la Province dépendaient grandement l'un de l'autre.

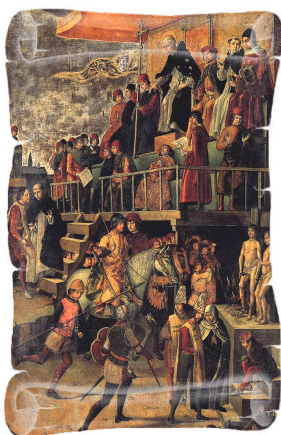
Ce système se mit en place plus ou moins facilement. Difficile de trouver un représentant prêt à gérer les régions les plus inhospitalières, et de le faire reconnaître comme voix officielle de l'Empereur, tout en ménageant les susceptibilités locales. L'ouest, le centre et l'est du pays ne connurent guère de difficultés sur ce point, cela fut plus ardu pour les autres directions. Cela fonctionna en 95 pour le nord quand Valar le Second,



aussi dit le juste marcha avec son armée et força un des brigands locaux à ployer le genou devant lui. En parallèle de ces nominations, les Empereurs établirent des systèmes de fixations dégressifs pour les fortunes qui venaient s'installer près de la capitale. Ils limitèrent ces places afin de ne pas léser le reste des Duchés, mais cela autorisa un relancement de l'économie. Fort de ce premier succès, ils retentèrent l'expérience en instaurant les Comtés, ce qui s'avéra fructueux.

Archenfer, à cette époque comptait déjà près de 100 000 personnes, mais les derniers conflits avaient substitué à sa splendeur des tas de ruines. Monuments, musées, académies, beaucoup d'institutions devaient être reconstruites. Du haut des tours, des tentes et bâtiments de fortunes, créés de bric et de broc s'étendaient à perte de vue. Une mafia rackettait les habitants, détruisait les postes de guets et instaurait un marché parallèle. Beaucoup de caravanes marchandes devaient passer par ce no man's land, que l'armée ne pouvait tout simplement pas nettoyer sans massacrer toute la population paysanne des alentours.

Ce fut Valar 2, dit le Juste qui lutta contre ces pratiques. Il instaura le système des prévôts, chacun chargé d'une circonscription afin d'y faire régner l'ordre. Les Archers, soldats des prévôts étaient entraînés par des instructeurs de l'armée impériale, bénéficiait d'un matériel plus que correct et de certains privilèges. Cette police, brutale et terriblement efficace en ses débuts arrêta, les éliminant parfois de nombreux criminels, s'infiltrant dans les réseaux de trafiquants. L'argent commençant à revenir dans les caisses, rues et faubourgs furent mis en chantier, arrêtant petit à petit la gangrène délictueuse qui se propageait. De tels systèmes allaient naître un siècle plus tard dans les Duchés, parfois appelés baillages ou sénéchaussées.



Cet Empereur travailla également beaucoup en ce qui concerne les tribunaux. Cette tâche titanesque, lancée par Valar 1 voyait un successeur tenter de l'achever. Les pouvoirs des seigneurs furent donc amoindris, au profit des Ducs (possibilité d'appel dans les cas les plus graves). Une partie des loi anti-Elves fut abrogée (les Elfes purent se marier avec des Humains, et avoir plus d'un seul enfant). Les conditions pour devenir acteur de la justice furent durcies. Les facultés de droit reçurent des subventions, afin de former des juristes de qualité. La jurisprudence rendue fut enfin mise à l'écrit, ce qui n'était pas le cas auparavant.

Nous noterons rapidement que c'est à cette époque que l'armée impériale devînt une réelle armée, permanente et de métier, ce qui n'obligeait plus à engager des mercenaires où systématiquement saigner les chaumières et la garde rapprochée de l'Empereur pour trouver des troupes à envoyer au combat (mais ce qui provoque un problème d'entretien). Un corps d'élite, la Légion d'os fut aussi établie comme force spéciale, rapide et meurtrière.

Le gros problème vînt de la religion : la justice ecclésiastique demeurait jusqu'ici extrêmement puissante. On pouvait décider de passer devant les tribunaux religieux dès que la moindre particule de foi concernait une affaire. Valar 2 s'arrangea pour qu'une décision religieuse puisse toujours être contestée, voire annulée dans certains cas. Déçue de ceux en qui elle avait confiance, le Poing du Pardon décida de renforcer ses garnisons et s'apprêta à livrer bataille. C'est à cette époque que, pour une raison encore inexplicable créatures et monstres se multipliaient un peu partout. Au lieu de tirer leur épée contre les soldats impériaux, répurgateurs et paladins durent combattre les bêtes, mais aussi les Barons, soucieux de piller tout ce qu'ils pouvaient (une tentative d'invasion, en merigion 140 ayant lamentablement échoué, l'Empereur sauvé de justesse par Bruan de Teyfflins, Marquis). Le mal était fait : l'église venait de perdre une partie de ses pouvoirs, qu'elle aura un mal fou à récupérer.

L'âge d'or (172-239)

Les Baronniees devenues un protectorat, les Ducs et Comtes choisis s'occupant correctement de leur domaine tout en payant leurs taxes à temps, la Province Impériale s'apprêtait à s'enrichir. Au nord, les Marches avaient été créées par Ulfric II il y a près d'un siècle, et repoussaient efficacement les Nordiques. L'Empire se mit donc à se lancer dans de grands chantiers routiers, afin que toutes les capitales puissent efficacement communiquer. Toujours dans ce souci, la Poste Royale, tombée en désuétude devint la poste impériale. De nombreux relais et auberges poussèrent au long des chemins, disposant de montures fraîches et d'enceintes fortifiées.

La Province Impériale devint le centre névralgique de l'Empire. Idéalement placées à proximité de nombreux fleuves, possédant des terres riches pour l'agriculture, l'élevage, mais également forte de métaux précieux ou utiles, une main d'oeuvre constante était requise. Les trajets commerciales se développant partout, accéder à la capitale, point central de tous les Duchés se faisait facilement. Près de vingt lieues pouvait être parcourues par jour ! Mieux, un réseau de colombophilie se mit petit à petit en place. Si les Mages détenaient des moyens surnaturels pour communiquer, ceux-ci demeuraient épuisant et incertains, le réseau de pigeons voyageurs y pallia, puis prit de l'importance.

Archenfer devenait un centre culturel de plus en plus prisé. Ses académies attiraient chercheurs et inventeurs des quatre coins des Duchés. La littérature, l'amour courtois et les chansons de geste résonnaient à chaque coin de rue. Peintres, baladins et sculpteurs voyaient de généreux mécènes financer leur art. Les autres secteurs de l'Empire bénéficiaient tous de cette période calme et prospère. Ouvriers avaient cathédrales et temples ornementés à construire, et ne manquaient jamais de travail. Dans les campagnes, soc et charrues furent améliorés, le rendement plus important et le labour



— — — — —

moins épuisant. La Confédération marchande commença à prendre de plus en plus de poids, tout comme les banques, dont certaines étaient la propriété de l'Église ou du Poing du Pardon. Les cultes animistes, quant à eux connurent de moins en moins de succès, ne cédant pas à cette opulence, ou étant trop éloignés dans régions reculées, avec des rites obscurs et changeants. Pèlerins et repentis sillonnaient les chemins, en quête de lieux saints ou de reliques à contempler.

Les ennuis se mirent en marche avec un esclave du nom de Arnague, et son maître, Louis de Mollinsse. Ce dernier, infiniment philanthrope militait activement pour que l'esclavage, mais aussi le servage soient abolis. Il utilisa donc Arnague, s'arrangeant pour le revendre de maître à maître afin que d'esprit en esprit passent des idées tout à fait subversives. Le processus dura près d'une décennie. Arènes et jeux de gladiateurs n'avaient pas l'importance que l'on connaît dans l'antiquité, mais le problème se posa lorsque les serfs entendirent parler de cette cause. De fridas 220 à ultimas 221, les guerres serviles firent rage. Beaucoup de serfs et esclaves suivirent le mouvement, et l'armée impériale dut intervenir pour rétablir l'ordre. On envoya la Légion aider les Terres du Levant, afin de s'assurer, de nouveau de leur fidélité. Le servage fut, au final aboli par la naissance, et l'esclavage interdit



dans de nombreux Comtés. Hélas, toute la chaîne de production sur laquelle reposait l'économie Impériale menaçait de s'effondrer, ce qui allait préparer de terribles événements. Des émissaires furent envoyés au Royaume des Souffles et au Matriarcat Céruléen pour entamer de véritables relations diplomatiques et commerciales, mais cela fut bientôt une question des plus lointaines.

Plus dure sera la chute (239-291)

Tout commença par une agitatrice, Lauranne Artesang, qui se revendiqua comme héritière des anciens Rois Mortrasiens. Profitant de la guerre servile, elle commença à montrer toutes les faiblesses qu'accumulait l'Empire : gestion trop laxiste des paysans, relations ouvertes avec des étrangers, affaiblissement du culte des Jumeaux... Ainsi, elle parvint à assembler des milliers de fidèles, gens du peuple, prêtres, petite noblesse déçue d'être oubliée au fin fond de l'Empire ou qui ne pouvait plus maltraiter ses sujets, ainsi que de nombreux larrons et routiers prêts à profiter de l'occasion.

C'est lors du mois de neigelas 239 que Laurence frappa, et fort. Dans tous les Duchés, des bandes sous ses ordres attaquèrent les convois qui protégeaient les taxes. Près de la capitale, les fleuves furent empoisonnés, et plusieurs barrages détruits. L'attaque soudaine laissa l'armée impériale désœuvrée, déjà affaiblie par les événements précédents. Le siège fut posé devant Archenfer, les voies de communication et de ravitaillement coupées. L'Empereur actuel, Armand "l'inconstant" mena la charge à plusieurs reprises pour sortir de



cette impasse, sans succès. Il fut finalement assassiné par un de ses conseillers, Hubert Feuilletin à qui l'on avait promis monts et merveilles pour commettre cet acte. Une partie de la capitale se voyait alors occupée par les rebelles, bien que des soldats des Terres du Levant furent envoyés au plus vite en renfort.



Champs brûlés, chantiers dévastés, mines sabotées... tout ce qui faisait la richesse de l'Empire fut jeté à bas. Tribunaux et académies connurent le feu et les flammes. Des décennies de technologie et de savoir, voire des siècles s'embrasèrent en quelques mois. Si l'ennemi ne pu tenir la capitale indéfiniment, il s'en prit par la suite à tous les Comtes fidèles à l'Empereur, nombre d'entre eux furent tués. Des Energistes profitèrent du chaos ambiant pour massacrer les religieux. L'Eglise, elle, décida de ne pas punir les royalistes, sans les soutenir non plus. Une Soleillade fut même lancée dans le nord un peu plus tard, pour stopper les hérétiques, et non les rebelles. Le Poing du Pardon, du moins certains de ses commandeurs, furieux d'une telle inaction prirent les armes contre les royalistes. L'Eglise s'aperçut alors que son bras armé pouvait s'avérer plus que difficile à contrôler.

Le chaos ne dura qu'un temps. Peu à peu, les fidèles de l'Empereur reprirent le dessus. Les royalistes se montraient bien trop orgueilleux, tyranniques et brutaux pour réellement construire quelque chose. L'ultime bataille eut lieu près du hameau de Chaboisson, dans le Grenier de l'Empire, où la femme de l'Empereur, Miranda de Valo extermina le reste des forces rebelles par une charge bien placée. Hélas, les ennuis ne faisaient que commencer : une terrible épidémie de peste se déclara, au sein même de la capitale ! Les Archenferois connurent une période abominable, et une autre partie de la ville dûe être réduite en cendres. La ville comptait alors près d'un million d'habitants, un sur deux périrent.

Miranda, quant à elle, tenta de ramener l'ordre en créant un corps de soldats spéciaux : la Troupe. Chargé d'espionner et de former les milices au cas où le ban et l'arrière-ban devait être levé, l'organisme se révéla plus qu'efficace. Beaucoup de jeunes gens tentèrent d'en faire partie, mais les sélections draconiennes ne laissaient passer que les meilleurs. Cette invention stoppa nette les bandes armées de routiers qui commençaient à vouloir faire leur loi en profitant de l'anarchie ambiante. Les routes demeuraient moins sûres, les ermesse faisaient régulièrement attaquer, mais l'espoir subsistait.

Une telle lueur faillit s'éteindre quand une dénommée Mary Butcher, à la tête des Nordiques marcha sur la capitale, déjà exsangue. Le palais impérial tomba à cette occasion,

bombardé par d'odieux lézards volants domestiqués mais Enguerrand "le Fort" (nommé ainsi à cause de sa corpulence, mais aussi de sa voix tonitruante) tint bon assez longtemps pour que Nains et habitants des Duchés (surtout des Marches) mettent l'envahisseur en pièces. Il défia personnellement la cheftaine et remporta le combat. Les mauvaises langues diront qu'il a attendu qu'elle fut éreintée par les escarmourches, alors que lui n'avait fait que se reposer. Sans leur tête, les Nordiques vacillèrent, les renforts cités ci-dessus n'eurent plus qu'à achever le travail. Tout danger semblant être écarté pour le moment, chacun pu se remettre au travail, qui n'allait pas manquer vu tout ce qui demeurait à reconstruire.



Le retour à la terre (291-354)

A quelque chose malheur fut bon : à force de creuser des sapes et autres galeries de plus en plus profondes pour envahir Archenfer, ceux chargés de les reboucher trouvèrent une matière des plus intéressantes : un minerai luisant faiblement d'un reflet bleuté. Croyant voir sur lui des signes magiques, on nomma cette matière l'Arcanum. Il se révéla que pourtant, cette manière ne possédait pas de mana en elle, mais qu'elle se présentait comme un peu plus légère et robuste que le fer, mais tout aussi facile à faire fondre. L'Impératrice Sylvie II décréta aussitôt un monopole impérial sur cette découverte, que tout le monde décida de s'arracher.

Agriculture et minage se remirent tranquillement en marche. Le Syndicat des sorciers et l'Union Martiale en profitèrent pour s'imposer un peu partout. Le premier, toujours dans le but de contrôler les mages fera preuve de douceur, les mercenaires, eux, manifesteront leur présence par la force. Durant cette période, les monstres revinrent infester les lieux isolés (même si le Mortrasien moyen peut toujours passer 20 ans sans voir une créature ou un mage). L'Empire s'endetta auprès de nombreuses organisations pour refaire les routes et relancer le commerce. Cette affaire, des "bons au trésor" provoquera un tollé, car une bonne partie des créances ne sera jamais recouverte. Toujours de façon légère, des négociations furent ouvertes avec les Céruléens et les habitants du Royaume des Souffles. Les Nordiques commencent également à se voir accueillir sur les terres impériales, et des ambassades sont érigées dans les deux nations. Même si l'animosité demeura entre les deux espèces, un conflit armé ne semblait plus à l'ordre du jour.

La capitale se pansa ses blessures, petit à petit. L'Eglise réussit enfin à y faire reconstruire les étuves qu'elle souhaitait, les habitants de la Province comptant parmi les plus sales de l'Empire. Les religieux tentèrent de faire bannir le parfum, pour eux "exhalaisons des Abysses" car les gens étaient moins enclins à se laver quand ils en utilisaient. Les puissants ne se soucieront guère de ces recommandations, mais le peuple sera à l'écoute. L'imprimerie commença à se développer plus sérieusement, surtout pour imprimer textes religieux et de loi.



La dernière guerre à secouer l'Empire ne concerna que peu la Province Impériale. Le Baron d'Écailles, Martellan décida de rallier tous ceux qui voulaient se soulever contre l'Empire. Si la révolte fut rapidement matée, l'on sait que des êtres surgis des Abysses, ou d'ailleurs, des Démons se battirent. Rangés parfois du côté des Barons, parfois de leur propre côté, leur puissance causa la destruction de plusieurs villes. Il est à noter que les vitraux de nombreuses cathédrales à Archenfer explosèrent, alors que les combats se déroulaient à plus de trois cent lieues. Une corruption monstrueuse atteint une partie, infime mais visible des champs cernant les villes de la Province, rendant la terre impropre à la culture. Encore aujourd'hui, ces terres maudites, nommées "Enclaves" imposent des points que chacun évitera, les pires rumeurs circulant à leur sujet.

Le règne d'Ulfric IV (354-de nos jours)

L'Empereur est monté sur le trône alors qu'il n'avait que 23 ans, succédant à Somak II. Il continue la réforme titanesque menée par son père : dans un but de décentralisation, mais paradoxalement de contrôle, il tente de superviser les Seigneuries par l'implantation d'un autre échelon administratif : le Canton. Chaque Comté est divisé en une dizaine de cantons, auprès desquelles les Seigneuries doivent s'enregistrer. Le système s'installe petit à petit. Les Echevins, responsable des paysans né d'une invention des Duchés s'accorde parfaitement pour travailler avec les bourgmestres, à la tête des cantons. Les élections des chefs de ces nouvelles circonscriptions se font au suffrage censitaire.



Soucieux de retrouver une justice équivalente à celle de l'Âge d'Or, Ulfric créa un juriste des plus particuliers : le Juge. Ce dernier, souvent un ancien magistrat doublé d'une solide formation militaire parcourt les Duchés pour faire régner la loi impériale. Il assiste les tribunaux locaux, mais surveille aussi le droit de justice accordé aux Seigneurs. Combattants efficaces, leur venue emplît le cœur des malfaiteurs de crainte. Le peuple ne les voit pourtant pas toujours bien, car ils se montrent inflexibles. N'est pas rare la pendaison d'un Échevin corrompu, la confiscation des biens d'un bourgmestre fraudeur où la mise en geôle d'un paysan injurieux envers un prêtre. On notera chez eux un goût à tenter d'apprivoiser les montures les plus rocambolesques, sinon monstrueuses. Il est à noter que le Juge reste indépendant de l'Empereur lui-même !

Ce dernier point pose toutefois problème : Ulfric IV, bien que Saint Empereur ne semble pas accorder une grande importance à la religion. Il tenta à de nombreuses reprises de diminuer le reste d'influence des tribunaux ecclésiastiques, jamais frontalement. Il ne se prononça jamais réellement sur la question des hérétiques Energistes, et semble bien décidé à



faire en sorte que les symboles sacrés religieux soient toujours inférieurs à ceux impériaux. On ignore encore le but de cette stratégie, mais toutes celles prises par l'Empereur semblent jusqu'à aujourd'hui couronnées de succès.

GÉOGRAPHIE ET CLIMAT :

La capitale de la Province est aussi celle de l'Empire : Archenfer. Forte de plus de trois cent mille habitants, elle en compte presque le demi-million si on prend en compte tous les faubourgs et bourgs qui lui sont accolés. La cité a plusieurs visages, qui nécessiteraient une annexe à eux tout seuls. Certains quartiers contiennent des tours privées et des jardins suspendus à couper le souffle, les bas-fonds réalisent l'exploit d'être plus sinistre et dangereux que les Forêts Septentrionales. Un réseau d'égouts parsème les souterrains de la ville, ainsi que des mines. La Province elle-même compte plus d'une douzaine de métropoles possédant jusqu'à soixante-mille habitants. Au niveau de l'architecture, les façades sont blanches et comportent de nombreux colombages. Depuis le coup d'état royaliste, de grands chantiers d'assainissement et d'urbanisation furent lancés : il en résulte de grands boulevards Haussmanniens, parfaits pour une charge de cavalerie ou faire défiler une armée. Presque toutes les rues ont un nom, contrairement aux cités des autres Duchés, où il faut se repérer par rapport au surnom des maisons. Chaque ville a une enceinte de pierre et un fossé, régulièrement entretenus. Inutile de dire que comme chaque bourg est un axe commercial important, les embouteillages et sont terribles et que les rues, pas toutes pavées s'apparentent vite à des bourbiers. Encombrées, venelles et allées sont un tourbillon de couleurs, d'odeurs et de vitalité. Beaucoup de tavernes et de commerce sont ouverts dans des arrière-cours, pour tenter de soulager les axes principaux. Enfin, les crues des fleuves engloutissent souvent les masures des indigents qui n'ont eu d'autre choix de vivre qu'en ces endroits.



C'est à l'ouest de la Province que le Saint Pontife possède un domaine personnel où le Saint Siège est installé. Cette enclave, contenant bourgs et ville contient surtout la cité de Mille-Lumières, de trois cent mille habitants doté du palais des souverains spirituels de l'Empire.

L'état des routes lui-même est bon, mais pas autant que dans le Grenier de l'Empire, la faute à toutes ces invasions et conflits. Il n'y a toutefois pas de compagnie de routiers, c'est plutôt des groupes rapides de rapisseurs qui rançonneront le voyageur à toute vitesse. La Province reste sûre, peu de bêtes appréciant la proximité des hommes. Seuls les charognards comme les goules, à cause des nombreuses dépouilles qui reposaient sur les champs de bataille représentent un danger. Depuis les événements de Nylandre en 373 toutefois, leur

nombre a beaucoup diminué par la découverte et l'utilisation d'un poison contre elles. Relais routiers et auberges sont nombreux, mais dû à l'influence de masse touristiques et commerciales, il faut avouer que la qualité du service est plus que médiocre.

Le climat est tempéré, continental. Pouvant atteindre près de trente degrés au plus fort de l'été, l'hiver verra parfois le mercure (qui existe bien, sous le terme de vif-argent) plus bas que vingt cinq degrés au-dessous de zéro.

Les champs jalonnent le paysage, ainsi que les fermes, qui comportent des défenses basiques en cas de problème. S'il reste de belles forêts, de grands travaux de défrichage ont été menés de tout temps. Si certains bois se voient sauvegardés comme domaine de chasse, des récompenses sont souvent attribuées à ceux qui abattent les arbres. Une énorme diversité de céréales est cultivée. La terre de la Province est la plus riche, presque tout y est cultivable ou élevable, sauf certains fruits et agrumes qui demandent un peu trop de soleil. Ruisseaux parcourent ces lieux fertiles, ainsi que plusieurs fleuves : le Baram El'Nur et le Glacis Le secteur est très peu vallonné, des carrières de pierre, d'argile ou quelques mines parsèmeront la topographie des lieux, mais cela ne ressemblera que de très loin au paysage travailleur des Terres du Levant.

Un seul et unique Comté jouxte les Terres propres de l'Empereur, celui de Nostranie. Il ressemble plus à une terre de chasse et de vacances pour l'Empereur qu'autre choses, beaucoup de bourgeois et nobles fortunés y ont une retraite paisible, loin des vicissitudes de la capitale.

RELIGION :

La Province est, sans grande surprise un des lieux les plus pieux de tout l'Empire. Ce sont les cloches des Jumeaux qui résonneront à travers chaque village. Sur 10 personnes, 8 croient en les Jumeaux, une en les Petits Dieux et une seule sera athée. Bien que les Empereurs aient souvent tenté de réduire l'influence de l'église Gemelline, elle maintient un énorme pouvoir sur le peuple. Chacun la respecte, et un prêtre sera un guide spirituel, tout autant qu'un soutien psychologique et un professeur. Afin de s'attirer les faveurs du peuple, les religieux lancent souvent de grandes campagnes pour lever des fonds, et les distiller dans des organismes charitables pour nourrir les plus pauvres. Plusieurs ordres religieux, comme celui des Frères du Pain ou le Couvent Cristallin servent des soupes chaudes et bâtissent des abris pour les plus démunis. Lunes et soleils entrecroisés se dressent à chaque carrefour, prieurés égayent agréablement le paysage. Les communautés de moines et de soeurs sont plus nombreuses que dans n'importe quelle région, et produisent bières, vins et spiritueux que l'on déguste dans tout l'Empire.



US ET COUTUMES, MOEURS :

Les habitants de la Province Impériale (appelés les Provinciaux, les Centraux ou les Richards) n'ont pas un caractère des plus faciles. Les alentours de la capitale ayant connu nombre de ravages et massacres, ils sont souvent sur la défensive. Beaucoup sont assez hautains, car ils viennent du centre même de l'Empire, affirmant que les classes sociales n'ont pas à se mélanger. Les plus pauvres et les plus démunis trouveront une source de fierté à laquelle se raccrocher. Avec ce qu'ils ont vécu, les provinciaux sont aussi particulièrement tenaces et retors. La victoire, le succès, la gloire comptent pour eux, quels que soient les moyens pour y parvenir !

L'éducation en ce secteur est la plus élevée. Prêtres et professeurs y veillent, le taux d'alphabétisation est le plus haut de tout l'Empire. Un très léger accent "noble" est utilisé par tous.

Fiers de leur nom, les Provinciaux ont aussi un prénom. Le nom est souvent en lien avec la profession exercée par le père, ou un sobriquet qui s'en rapproche.

Fête et joutes égayent le calendrier, notamment les tournois de gueux montés et les tournois de poker. Une manche de chaque est jouée par mois, respectivement le 7 et le 21. Les finales ont lieu au mois de merigion. Plus classique et plus cliché, le tournoi des preux a lieu le 15 de fobrières, et se compose de joutes sur lice. Des compétitions littéraires et poétiques ont lieu tous les ans, mais leur nombre est si élevé qu'on ne peut toutes les décompter. Au 6 du mois d'éveillais et au 30 de fermentias ont lieu les foires du champ aux cailles et de la jouvencelle rieuse. Ayant lieu au nord et au sud est d'Archenfer, dans les bourgades de Thorunne et Frêlemont, on y trouvera principalement du bétail, des blés et du tissu.



Pour ce qui est de la gastronomie, la Province connaît la plus fine, délicate et variée. Les vins les plus exquis accompagnent des viandes tendres. L'écrasé de pomme de terre, accompagné de porc mariné à l'olive, revenu au fenouil restera un plat abordable pour tous. La galette de blé aux oignons nourrira une grande partie du peuple, parfois fourrée de poulet.

Les jeteurs de sorts sont acceptés et reconnus dans tous les quartiers bourgeois, mais gare au possesseur du Don qui se montre dans les bas-fonds : il finira invariablement comme matériau combustible.

La justice impériale est la plus appliquée possible dans la Province. Les tribunaux ressemblent à des fourmilières, des affaires venant des autres Duchés leurs étant confiées. Ils comportent parfois une taverne et des boutiques, en faisant de minuscules villages juridiques. Prévôts et Archers sont très nombreux, mais la population est tellement vaste, Archenfer tellement large qu'on en manque toujours.

Beaucoup d'habitants des Provinces gardent sur eux la première pièce qu'ils ont obtenu, honnêtement ou pas, tel un porte bonheur.

BLASON ET HABILLEMENT :

trois fleurs de lys d'or sur un écu à deux faces, la première de sable et la seconde d'argent, à la bordure d'or

Devise : « L'Empereur est ma force ; La foi est mon droit ! »

Les Provinciaux portent des pantalons droits, rarement resserrés aux chevilles, ou à l'inverse, des chausses. Les femmes auront une jupe longue, droite également. Une chemise proche du corps, ou une tunique à manches courtes viendra couvrir le torse. Le cal très fin est porté par les hommes comme par les femmes, le chapeau de paille en été pour les premiers. Les chaussures sont souvent en cuir, mais d'assez mauvaise qualité. Une ceinture, de cuir elle aussi avec une chope, une escarcelle et une petite bourse est possédée presque par tous. Lors des périodes hivernales, ce sera une grande cape de laine pour les moins nantis, un manteau sans manche pour les mieux lotis. La gonelle se voit beaucoup en ville, le galéron un peu partout, et le chaperon en hiver.



Bourgeois, nobles et fortunés aiment l'extravagance, l'étalage de leurs richesses. Pour les plus riches, les costumes s'apparentent beaucoup à ceux du début du seizième siècle : chemise aux gigantesques manches bouffantes et à crevés, recouvertes d'une cotte finement décorée tombant jusqu'au genoux. Attention, le crevé représente un privilège noble. Bas de soie bicolores en été, de laine en hiver rentrent dans des chaussures de cuir à boucles, montantes à mi-mollet (les chausses multicolores de laines font également fureur). Les chapeaux peuvent être des bérêts et faluches rehaussés de perles et de bijoux, les femmes de la haute auront des coiffes "tudors". Tous ces vêtements donnent une impression de largeur et de robustesse. On portera aussi des pourpoints, toujours très larges sur lesquels sont cousus des pierres précieuses, et qui descendent en haut de la cuisse. Gants de cuir fins iront compléter cette panoplie. En hiver, on préférera les manteaux sans manche aux capes, comme pour le peuple, mais avec du tissu de qualité. La houppelande bordée de fourrure se voit aussi.



Les couleurs du Duché sont le noir, le blanc et le doré. Ces trois couleurs sont extrêmement chères, mais chacun essaiera de porter au moins l'une d'entre elles sur un des éléments de sa tenue pour montrer qu'il est fier de faire partie de l'endroit le plus riche de l'Empire. On essaiera de broder des fleurs de lys sur sa chemise, sa cape ou son cal.

La barbe et la moustache sont portés par la noblesse et la bourgeoisie, mais sont courtes et taillées. Le peuple aura le cheveu court pour les hommes (sans barbe ni moustache), relâchés et longs pour les femmes. Les femmes de la haute société ont souvent les cheveux en chignon, ou rabattus sous leur coiffe.

Les bijoux portés sont les perles, les émeraudes, rubis et saphirs pour trancher avec le noir. De grandes chaînes en or tombant sous le plexus sont aussi très appréciées. Hommes comme femmes porteront bagues et anneaux, là aussi d'or (l'argent n'étant que peu porté dans la Province, trop associé au fer et à la guerre).

ÉQUIPEMENT :

Les soldats locaux portent souvent un simple gambison, mais renforcé par des spallières, des grèves et des canons d'acier (ou plus souvent de cuir clouté souple). La cotte de mailles n'est guère présente (sauf pour les nobles), on lui préférera la brigandine ou l'armure à bandes. Les broignes ont également beaucoup de succès.

Le casque sera la plupart du temps une bouilloire anglaise, protégeant pour certaines les joues et la gorge des plus chanceux (et riches). Une cagoule de mailles est souvent portée en dessous. On trouvera aussi des casques à timbre plat sans masque. Le bouclier est une grande rondache de bois ou un écu (de bois ou de métal).

Pour ce qui est des armes, l'épée longue et les piques seront généralement présentes, avec une masse d'armes courte en réserve. Des arcs courts et de petites arbalètes équiperont les tireurs.



LE GRENIER L'EMPIRE

INFORMATIONS PRÉLIMINAIRES :

Population : Près de 6 millions d'habitants. A présent près de 5 millions et demi.

Niveau de vie : Aisé

Atouts : Sols fertiles, vins de qualité, peuple au moral d'acier

Relations avec l'Empire : Duché loyal

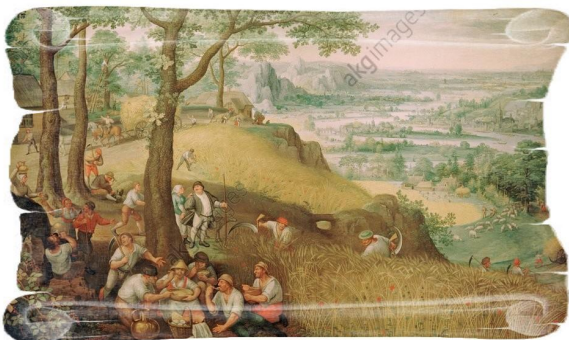
État d'esprit : Pacifique

HISTOIRE :

Le Grenier de l'Empire forme une ceinture qui entoure la Province Impériale elle-même, et est son deuxième Duché le plus riche. Valar 1er choisit sa propre sœur comme Duchesse des environs, afin de réunir tous les petits Seigneurs locaux sous une même égide. La soeur de l'Empereur fut donc à la tête d'un des territoire impériaux les plus riches dès l'année 48, pensant surtout qu'elle allait être employée comme simple administratrice de ces lieux proches de la Province. Il n'allait rien en être, comme le dira l'avenir.

Une influence impériale salvatrice (48-101)

Jade de Beaujeau, qui n'avait pour le moment pas réellement vécu la vie de château se retrouva donc propulsée à la tête d'une petite nation. Surtout habituée jusqu'ici à s'occuper de doléances paysannes et à organiser moissons et stockages de provisions, elle ne se doutait pas une seconde que son frère l'avait placé ici pour de bonnes raisons. Dotée de conseillers habiles, elle se prit rapidement au jeu d'avoir tout un peuple à gérer. La politique ne représentait pas son fort, mais elle connaissait à merveille le monde rural, et se révéla tout à fait apte à nourrir une population, tout comme à améliorer ce qu'elle produisait.



La profusion de monstres qui survint dans tout l'Empire en son premier siècle n'affecta que peu le Grenier. Alors que les forêts de chaque Duché voyaient en leur sein naître des abominations en tous genres, que les paysans n'osaient plus sortir seuls et que des bandes de brigands sillonnaient les routes, les sujets



de Jade demeuraient dans une bienheureuse ignorance. La Duchesse possédait une grande liberté sur ce qu'elle pouvait faire, son frère n'hésitant pas à lui prêter de l'argent à des taux plus qu'intéressants. N'hésitant pas à sortir une bêche pour aider les siens, le Grenier se lança dans de vastes campagnes d'assèchement de marais et d'agricultures. En quelques décennies, une grande partie de la nourriture consommée aux quatre coins de l'Empire provenaient des champs de cet endroit.

Le fils de Jade, Aymeric se décida à mettre en place de grandes voies de communication. Peu porté sur l'armée, il n'était pas rare que des voleurs s'emparent de chargements commerciaux entiers, mais l'Empereur continua de soutenir la région. Les deux régions se mirent à dépendre rapidement l'une de l'autre. Beaucoup d'habitants de la Province migrèrent au Grenier, la criminalité et le coût prohibitif de la vie en cette région n'aidant guère à l'installation du peuple. Cet afflux constant d'immigrés fit rapidement exploser la population, qui fera du Duché une des populations les plus denses de l'Empire (si l'on excepte la capitale elle-même). Afin de nourrir les masses, on se mit alors à établir un élevage de plus en plus intensif, ce qui commencera à créer l'odeur caractéristique (donc bovine) des environs.

Les Empereurs, soucieux de conserver leur argent un peu partout, réfléchirent à établir des banques dans la Province, sans grand succès : la sécurité n'allait pas, comme nous le verrons être une priorité des gens du cru. Les richesses vinrent de nobles désireux d'avoir une résidence loin des vicissitudes de la capitale (et qui n'étaient pas assez riches pour acheter un domaine dans la Province). De grandes surfaces boisées offraient de larges possibilités pour les chasseurs, moins dangereuses que les forêts voisines.

Premières armes (101-149)

Le retour à la réalité s'imposa brutalement au Grenier. Ce sont les Nordiques qui ramenèrent de la façon la plus brutale possible ce à quoi tous été confrontés en l'Empire : la misère et le chaos. Leurs armées, cette fois-ci constituées de petits groupes se déplaçant discrètement pour se rassembler et semer la surprise prirent totalement au dépourvu le Duché. Les Forêts Septentrionales ne pouvant s'occuper de retenir de telles masses, ce fut le Grenier qui fut percuté de plein fouet par ce peuple, avide de retrouver les terres dont il fut dépossédé il y avait fort longtemps.

Durant de longs mois, les envahisseurs ravagèrent joyeusement les fermes, les champs et les habitants de la région. N'ayant pas réellement formé d'armée, le Grenier fut incapable d'organiser une défense efficace dans un premier temps. Le Duc, Jacques de Beaujeu s'en remit à la foi, et tenta d'unir tout son peuple contre cette menace. Il fut rapidement tué, piètre combattant, en essayant de réunir les siens, mais la méthode allait porter ses fruits. Une jeune femme, Alizée Lécah servait fidèlement son



seigneur, tout en priant avec ferveur les Jumeaux. Doté d'un petit pécule, elle engagea quelques hommes d'armes et parvint à réunir une foule de volontaire de son bourg, Tendréblé pour bouter l'ennemi hors de l'Empire. Les batailles qui s'ensuivirent détruisirent ce hameau, aujourd'hui lieu saint, mais les attaquants ne furent plus en mesure de s'organiser correctement, poursuivis par la jouvencelle et ses troupes. L'histoire de cette Jeanne d'Arc, sanctifiée par les Jumeaux fut plus heureuse : elle ne fut pas brûlé, mais fieffée par le nouveau Duc, Armand, un Comté sera même attribué à ses descendants lorsque cette circonscription sera créée.

Ce n'est pourtant pas cet événement qui vit enfin voir des soldats dignes de ce nom apparaître dans le Grenier. Aussi surprenant que cela puisse paraître, les locaux retournèrent à leurs champs, reconstruisirent leurs fermes et se mirent à défricher autant que possible. L'économie du secteur se remit rapidement, les habitants reconstruisant les routes et les ponts. Ils se concentrèrent sur l'exportation, et payèrent des mercenaires pour assurer leur sécurité. La solution fonctionna mieux que dans d'autres régions, beaucoup de compagnies s'installant alors dans les riants petits bourgs, et répugnèrent donc à se payer sur les civils en cas de gros problèmes d'intendance.



La religion des Petits Dieux commença sérieusement à s'effriter à cette époque. L'influence de Sainte Alizée, mais aussi la proximité avec la Province firent abandonner à une partie de la population certains de leurs cultes animistes. Certains relents persistent toujours, notamment pour les moissons, les églises finirent de se dresser un peu partout, et les prieurés s'établirent le long des chemins. Cela ne se fit pas dans le calme et la paix :

nombreux voulaient encore prier leurs idoles, conjointement avec les Jumeaux, et pendirent les émissaires de la religion officielle de l'Empire. Ces sursauts destructeurs furent vains : personne ne souhaitait voire le pays être ensanglanté de nouveau. Le sang allait pourtant être versé, mais à l'étranger : vers 140, l'Empereur tenta de reprendre les Baronnie, et de nombreux volontaires du Grenier s'enrôlèrent. L'échec cuisant qui s'ensuivit priva de nouveau ce Duché d'une armée véritable.

Un paradis impérial (149-220)

Après ces tumultueuses aventures, le Grenier connu une longue période de paix. Peu de mercenaires restaient dans les parages, et la plupart des compagnies de routiers s'aperçurent qu'il devenait plus facile de cultiver un lopin de terre que de brigander à tout va : l'Empereur n'hésitait pas une seconde à envoyer un régiment pour les écraser en cas de problèmes. Le commerce et le transport fluvial se développèrent, notamment grâce au très

grand Lac de la Vestale, au nord ouest du Duché. Des canaux et tranchées furent creusés, et bientôt ses richesses inondèrent tout le secteur avoisinant. Les habitants du Grenier s'apparentaient toutefois à des navigateurs effroyables, et firent appel à de nombreux bateliers de la Côte du Midi pour mener à bien leurs actions fluviales.

Bien que venant de perdre une guerre, le Duché continuait de s'épanouir économiquement, ses ressources naturelles et l'opiniâtreté de son peuple y aidant grandement. Les routes y devenaient de plus en plus sûres, et les bourgs, n'ayant visiblement pas appris grand-chose des leçons précédentes ne se dotaient même pas d'une palissade. Son vin s'exportait dans tout l'Empire, son bois de qualité également. Le climat plus sain qu'à la capitale continuait d'attirer les infortunés de



cette dernière, notamment pour les nombreuses fêtes ayant lieu tout au long du calendrier. Un accord de paix tacite semblait bien régner entre tous, empêchant quiconque de s'en prendre à ces lieux où chacun voulait trouver un havre de paix à sa guise.

Un climat de tranquillité et de bonheur régnait sur la région, à peine dérangé de temps à autre par un petit Écorcheur venant dévorer un bûcheron malchanceux. Peintres et autres artistes furent attirés par les collines verdoyantes dominant des champs dorés. Les romanciers impériaux souvent auteurs d'oeuvres sinistres ne manquèrent pas, dans leurs oeuvres de recouvrir la région sous les flammes et la maladie. Lise Delmont, réalisatrice de nombreuses huiles sur toiles paysagères comme "La Tour Sombre", "Les Masques de l'Empereur" ou "Facettes" connu un succès fabuleux. Dans le registre visagier, Scisserne Lune apportait un soin à chaque détail du faciès de ses modèles, si bien que beaucoup crurent qu'elle possédait le Don et l'utilisait pour améliorer ses oeuvres. De nombreuses compétitions et tournois entre artistes naquirent à cette époque, ayant lieu au sein de vergers ou de clairières. Chevaliers Errants et jouvenceaux courageux arpentaient tavernes et vignobles en quête d'une Dame à servir et d'une quête à accomplir.

Le revers de la médaille (220-272)

Comme l'on s'en doutera, tout ne pouvait être rose. Si la société du Grenier fonctionnait aussi bien, c'est grâce à une main d'oeuvre corvéable à merci, voire gratuite qu'étaient les serfs et les esclaves. Si les premiers jouissaient tout de même d'une nourriture correcte et de quoi se réchauffer la plupart du temps, on ne pouvait pas en dire autant des seconds. Des émeutes éclataient



sporadiquement, vite matées, mais surtout vite oubliées. Dans les chaumières, les prisons et les cahutes des serviteurs, les esprits s'échauffaient. Le déclic fut donné dans la Province Impériale par Arnangue, un esclave appartenant au noble Louis de Mollinsse, désireux d'améliorer le sort de ces derniers (par lesquels il sera d'ailleurs assassiné). Une véritable révolution éclata au mois de fridas 220.

De nouveau peu préparés au combat, la déferlante qui se rua sur les bourgeois du Grenier les pris, dans un premier temps totalement par surprise. Fermes et hameaux furent incendiés, sans qu'une réelle résistance ne soit opposée. Inconscient de ceux qui créaient leur bonheur, les habitants du Duché tombèrent de haut. Mais au sein même de cette guerre civile, une autre guerre éclata : l'abondance et la richesse réussissait à certaines familles de paysans, mais aussi à divers esclaves, qui (sans que l'on ne comprenne toujours pourquoi) s'étaient attachés à leurs maîtres. Les frères de pauvreté ne s'unirent donc pas tous, ce qui sauva probablement le Grenier.

Quand, en Ultimas 221, le dernier des chefs de cette rébellion fut tué, le Grenier ne ressemblait plus du tout à ce lieu idyllique qui faisait tout son charme. Les choses n'allaient pas s'améliorer quand, deux décennies plus tard, un autre tour du même acabit allait s'abattre : le coup d'état des royalistes. Terrible événement pour ce Duché qui pansait à peine ses blessures, presque tous les nobles de la région furent passés au fil de l'épée. Les mutins s'emparèrent de la région, et lancèrent de ce camp de base de terribles assauts vers Archenfer. Une terrible dissension eut alors lieu au sein de l'Eglise : afin d'accroître son pouvoir, le Saint Pontife ne souhait pas punir trop sévèrement les royalistes, pour la plupart croyant en les Jumeaux. Le Poing du Pardon, bras armé de cette foi, furieux d'une telle passivité, et lança l'assaut contre ceux qui jetaient à bas tout ce qui se construisait. Le Grenier de l'Empire a donc toujours respecté ces soldats divins depuis cette époque, et accueille nombre de leurs pardonneries.



C'est aussi dans ce Duché, près du minuscule village de Chaboisson que la femme de l'Empereur (assassiné par un de ses conseillers), Miranda de Valo pulvérisa les derniers royalistes. Le Duc Valentin de Beaujeu, tué peu de temps auparavant ne détenait pas d'héritiers. Les Sages, chargés de la vacance trouvèrent un membre de famille lointain, choix qui fut finalement accepté. C'est donc Lucas de Vené, très lointain cousin de la famille impériale qui allait monter sur le trône ducal. Homme pieux, ce choix allait s'avérer judicieux, la famille des Vené étant encore en place aujourd'hui, et appréciée par tous. Ses premières mesures eurent pour but d'attirer de nombreux bras contre des réductions d'impôts et autres taxes. L'argent ne manquait pas aux Vené, famille riche ayant toujours su croître dans l'ombre. Les mauvaises langues disaient que des stocks

importants de Roche Azure, cette drogue perfide circulaient depuis cette époque dans le Grenier, et que les Ducs touchent une part importante de ce trafic parallèle. Elles ajoutaient que les Vené falsifièrent des preuves contre les plus fortunés pour multiplier leur fortune en soustrayant la leur lors de grands procès publics, mais il y aura toujours du monde pour critiquer.

Un demi-siècle de répit (272-322)

La fin des conflits délimita plus clairement ce qu'il en était du Grenier. Toujours plus proche de l'Empire, le culte des Jumeaux qui y était mené demeurait assez brutal, dû à une grande influence du Poing du Pardon. Plus que des miliciens ou les archers, ce sont des patrouilles de cet ordre qui sillonnaient les routes afin d'instaurer la paix. Des conflits frontaliers, qui ne dégénèrent heureusement pas quand la ville d'Antiosse fut fondée, à la lisière des Plaines du Ponant. Judicieusement placée sur un sol minier, la cité ne ressemblait pas aux autres : industrielle, comptant de grandes forges garnies de hauts fourneaux, des nuages noirs et toxiques la recouvrait bien souvent.

La peste ravageant l'Empire n'eut que peu d'effets dans ce Duché. Déjà meurtri par les guerres, à présent constitué de hameaux isolés, elle ne supprimera qu'une personne sur dix, principalement les nouveaux-nés et les vieillards. Chaque petite bourgade se replia alors, près cette épidémie sur elle-même, peu désireuse d'entrer trop vite en contact avec ce monde qui ne fait que lui apporter des misères à chacune de ses époques. Le moindre village essaya alors de se différencier au maximum de son voisin, et de se créer une identité propre, conspuant allégrement les autres. Le voyageur sera alors toujours bien reçu, tant qu'il ne précisera pas avoir apprécié les autres lieux d'habitation où il a pu séjourner.

Les nouveaux dirigeants de la région eurent bien du mal, dans ces conditions à se remettre à communiquer avec leurs voisins. Devant gérer des populations irascibles et ultrapatriotiques, ils décidèrent d'un commun d'accord de jouer la carte de la compétition constructive. Un bourg clamait avoir la meilleure tourte du Comté ? Qu'à cela ne tienne ! Tous les ans aurait lieu une foire de la tourte, où tous les mitrons et talemeliers du secteur se mesureraient les uns aux autres. Le faucheur le plus rapide viendrait d'une famille fière et bravache ? Qu'en pensaient les autres ? Autant les faire se mesurer lors des moissons ! Cette stratégie, appelée la "course du meilleur" fonctionna parfaitement. La contrée, toujours aussi peu concernée par les problèmes de créatures, de pillage ou de famine redevint un lieu de villégiature parfait. Les visiteurs se voyaient souvent couverts d'attentions, et amenés à donner leur avis sur tout et pour tout.



Un pilier impérial indéfectible (322-de nos jours)

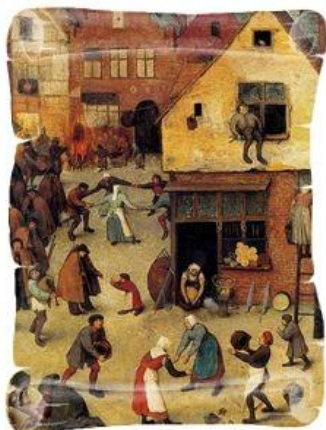
Que ce soit la dernière invasion Nordique ou l'ultime guerre contre les Baronnie, le Grenier fut peu touché par les conflits qui secouèrent une dernière fois l'Empire. Tout au plus vit-il la naissance d'Enclaves après les combats contre les Barons, lieux maudits ou une terre noirâtre éructe des arbres faméliques et des formes de vies mutantes abjectes. Peu réjouissants, ces zones demeurèrent rarissimes dans ce Duché.

Cette région est redevenue le principal fournisseur de nourriture impériale, notamment en ce qui concerne les blés (le terme recouvre de nombreux types de céréales) mais en provient également du bon bois et de la cire. Le commerce du miel produit de nombreuses pâtisseries et différentes sortes de pains des plus goûteux. La Troupe comme le Poing du Pardon ont commencé à former des milices armées en cas

La Duchesse actuelle, Hilda de Vené a pris la succession de son défunt mari, ce dernier n'ayant pas eu d'héritier. Elle a continué le travail de ses prédécesseurs avec succès, en améliorant les systèmes d'irrigation des champs. Proche de l'Empereur, les gorges chaudes jasant sur ces deux veufs qui ne feraient pas que superviser la politique de l'Empire. Tout comme Jade de Beaujeu, elle n'a pas hésité à prendre une faux pour aider à la moisson, quoiqu'exceptionnellement. Elle encourage toujours ses sujets à une rivalité efficace, mais s'est débrouillée pour accorder des faveurs aux mariages intercommunaux.

Le Grenier a toutefois connu de sérieux problèmes depuis 377, un an après l'insurrection du Sang-Bleu. Ne s'attendant pas à être attaqué de l'intérieur, nombre de hobereaux locaux cédèrent du terrain face aux rebelles, quand ils n'en faisaient pas directement partie. Ces territoires ne sont pour l'instant ni réclamés par la Duchesse, ni par l'Empereur pour elle... mais nul doute que les deux attendent une occasion propice pour agir.

GÉOGRAPHIE ET CLIMAT :



Villehavre est la plus grande cité du Grenier, comptant près de deux cent mille habitants. Formées d'une multitude de petites villes seulement séparées par quelques champs, on peut trouver en son sein des bois, des vergers et de nombreux autres oasis de verdure. Le lieu fait l'exploit d'être plus étendue que la capitale impériale, Archenfer. Des marchés recouvrent toujours ses places et ses rues bondées. Non pavées, ces dernières se révéleront vite un cauchemar pour les vêtements du voyageur, mais restent assez vastes pour pouvoir y faire passer les énormes charrettes de biens. Les deux autres grandes villes sont Antiosse (soixante-mille habitants) et Bourg-sur-Lac (quarante mille habitants). Le style architectural est particulier : beaucoup de maisons ont un rez-de-chaussée en pierre et des



étages de bois. Le plain-sol devait être protégé, et les forêts avoisinantes fournissaient de quoi loger le reste de la famille. Les habitations comportent souvent plusieurs étages : un maximum de place est économisé pour l'exploitation d'un sol riche et fécond ! Toute demeure qui se respecte comporte aussi une cave ou un cellier, dont la coutume veut qu'il soit aménagé comme un salon.

Le siège du Poing du Pardon se trouve en cette région également, à Bourg sur Lac. La forteresse des Hauts-Commandeurs domine les lieux, et le trafic qu'elle génère enrichit grandement les alentours.

La circulation dans le Duché est optimale : les voies sont larges et bien entretenues. Le Poing et les milices urbaines y veillent mais aussi les Chevaliers Errants, de retour en force dans la région. Auberges et relais de postes sont réguliers, proposant chacun leur spécialité (meilleure que celle du suivant ou du précédent, évidemment). Les rares bandits de grand chemin deviennent plus des curiosités locales, voire des attractions.

Excepté durant novelas et fridas, et à part au nord, la température est relativement douce dans le Grenier de l'Empire. Descendant au grand maximum en dessous de moins dix degrés, il n'est pas rare que même à la fin de l'année la chaleur soit encore un peu présente, permettant de sortir seulement avec un pourpoint.

Ce Duché reste celui dont le paysage est le plus proche d'un conte de fées. D'adorables maisonnettes, hameaux et fermes jalonnent de ravissantes collines, surplombant de vastes étendues de blés dorés. Des moulins ponctuent régulièrement ce tableau, parsemé de bois et forêts dessinant de magnifiques touches de verdure. L'élevage reste mineur, la nourriture venant davantage de la terre. Souvent, des pavillons célébrant diverses fêtes seront dressés au bord des routes, et de nombreuses compagnies de divertissements itinérantes érigent leurs chapiteaux au vu de tous.

Trois comtés jouxtent les terres propres de la Duchesse, nommées la Beaujoire :

- Arthandrie, qui a pour Comte Bertrand (du même nom). Une partie non négligeable de ses terres est tombée aux mains du Sang-Bleu.
- Aubansse, qui a pour Comtesse Raphaëlle (du même nom).
- Ballefoin, qui a pour Comte Salomon de Noujan.

RELIGION :

L'Église des Jumeaux Divins a une grande influence en ce secteur, mais sous sa version la plus brutale, due à une forte présence du Poing du Pardon. Cela pose beaucoup de soucis, car le Duché restant très rural, une partie, mineure mais bien réelle de la population n'a jamais pu se résoudre à abandonner le culte des Petits Dieux. Paladins et Répurgateurs de



ces soldats des Jumeaux voient toutes les fêtes druidiques, chamaniques d'un mauvais oeil, pour eux à deux doigts de l'hérésie énergiste. Au bord des chemins, on trouvera donc beaucoup de temples des vieilles religions animistes, mais aussi des idoles dans les champs ou au coeur des clairières. Certains villages ruminent des haines ancestrales à cause des religions adoptées, c'est peut être le seul Duché de l'Empire où il vaut mieux se prononcer athée. Le Poing du Pardon veille à combattre cette idée.

US ET COUTUMES, MOEURS :




Le caractère des Impériaux du Grenier dépend, comme l'on a pu voir précédemment du visiteur. On les appelle aussi les Grénins, les Fauchards, ou, de manière péjorative les bouseux, les culs-terreux... L'esprit chauvin de chaque village persiste, et si l'étranger est bien accueilli, le voisin l'est beaucoup moins. D'ordinaire, le parler est relativement franc et joyeux. La courtoisie et l'étiquette ne sont pas toujours respectés, et on pourrait dire que les habitants de ce Duché sont un peu "bruts de décoffrage", quoique sympathiques. De par les pertes successives de leurs biens à cause des guerres, les Grénins sont devenus très économes, pour ne pas dire particulièrement radins. Parfois jaloux du faste de la proche capitale, beaucoup d'entre eux essayent de copier la mode d'Archenfer, avec plus ou moins de succès.

La frange de la population qui sait lire et écrire n'est pas si vaste. Beaucoup de traditions druidiques exigent une seule transmission orale des connaissances, ce contre quoi les prêtres des Jumeaux essayent de lutter. Dans les villages et les hameaux, l'alphabétisation est catastrophique (quoique toujours supérieure à celle de la Côte du Midi). Dans les grands bourgs et les villes, au moins une personne sur deux saura lire (et une sur trois écrire). On aura une fâcheuse tendance à pinailler pour la moindre transaction dans le secteur.

Les Fauchards ont un prénom, auquel est souvent ajouté le nom de leur village. Ce phénomène est parfois confondu avec la noblesse, qui adore dire d'où elle vient, ayant baptisé de nombreux lieux. Ce n'est pas le cas ici, cette dénomination représente simplement la fierté d'appartenir à un clan.

Chaque village a une grande fête mensuelle, décalée par rapport à celle des autres, où chaque voisin s'invite. Inutile de préciser que cela finit en beuverie puis en pugilat général. C'est toutefois le 18 de vignas qu'a lieu la grande Fête des Moissons, dans le petit village de Chaboisson, située sur une importante route commerciale partant vers les Plaines du Ponant. Tout le Duché y est convié, et se jouent alors les finales de nombreuses petites compétitions gastronomiques, viticoles (et bien d'autres) qui eurent lieu tout au long de l'année. La fête des Archontes Bienheureux a lieu le 10 de fridas, et durant une semaine les prêtres des



Jumeaux et des Petits Dieux sont censés ouvrir leur temple plus largement, y faire livrer moult vivres mais surtout.... échanger leurs rôles ! Les cultes se plient à cette coutume populaire, sans toujours l'apprécier.



Que trouve t-on sur la table dans le Grenier ? Principalement des féculents et des légumes, ainsi que quelques viandes blanches (poulets, faisans). Beaucoup de tourtes aux épinards, aux carottes. Une des spécialités locales est, justement le gâteau à la carotte, dessert dont la noblesse impériale est friande. Quand il y a un peu de viande, on y verra des carbonnades, et elle sera presque toujours cuisinée au vin (coq, boeuf). Ladite boisson est plus commune que dans n'importe quel autre Duché. Dans les tavernes, on sert souvent un pichet de vin en plus de celui d'eau, sans frais. La quantité est plus que présente, mais pour la qualité, il faudra être prêt à y mettre le prix (deux cuvées célèbres : le Bleu de Noujan, et le Banamadre, deux rouges se rapprochant d'un Bordeaux et d'un Côtes-du-Rhône).

Les mages n'ont pas très bonne réputation dans le Grenier. On les accuse de gâter le grain et faire pourrir les récoltes sur pied, rien qu'avec leur présence. S'ils ne sont pas lynchés, il leur sera souvent répondu dans les auberges qu'aucune chambre n'est disponible, alors même que l'établissement n'aurait pas vu de client depuis une semaine.

Les lois impériales sont fidèlement respectées en le Grenier. Peut-être même trop : on a tendance à vouloir contacter les tribunaux pour la moindre brouille, et à déranger le Prévôt et ses Archers à la plus petite pécadille. Des engorgements ont souvent lieu, surtout pour les questions de commerce.

Comme fétiche, les Grenéens gardent pour beaucoup dans leurs sacoches un petit pot dans lequel il y a un peu de terre (cette tradition est perpétuée chez les talemeliers, mais avec du levain).

BLASON ET HABILLEMENT :

Une pomme de sinople sur un écu d'or couronné d'un chef de sinople aux trois fleurs de lys d'or à la bordure de sinople

Devise : « Le fléau nourrit le peuple et broie l'ennemi. »

Au travail, au quotidien, le style n'est pas d'une importance primordiale pour les Fauchards. Des braies, une paire de souliers de cuir ou de sabots et une simple chemise large font l'affaire, glissées sous une chainse. Un cal, un galéron ou un béret "tudor" recouvre le crâne. La ceinture n'est pas toujours portée, une sacoche en bandoulière lui est préférée. Elle



— — — — —

sera laissée contre un arbre durant le travail dans les champs : qui irait voler en ces lieux ? Les femmes porteront un b্লাiut et une jupe large (parfois un pantalon droit), bien plus rarement d'une chemise et de braies. Aux champs, elle pareront leurs cheveux d'une résille. En hiver, une longue pèlerine à capuche, de coton ou de laine sera ajoutée par-dessus tout cela, une gonnelle et des chausses pour la mi-saison.

La chemise à crevés est portée par la noblesse, ou le doublet, la tenue chic paysanne verra alors ses manches couvertes de bandes bicolores ou de boudins (pas le pantalon, par contre). Pour le reste, ce sera une cotte recouverte d'un surcot à manches évasées, tous deux recouverts de fines broderies. Un long hérigaut peut venir achever ce costume. Un chaperon sera porté par les hommes, un touret, une tiare ou un hennin par les femmes. Les chausses, entrant dans des petites chaussures de cuir à boucles pour les hommes recouvriront les cuisses. Les femmes porteront de longues robes à traînes et au manches évasées, sur lesquelles se déposeront un fin b্লাiut de brocart, ainsi que des écharpes de soies multicolores en travers de la poitrine, ou la cotte hardie. Elles mettront des bas, eux aussi bariolés. En hiver, c'est la houppelande et le chaperon qui reviendront à la mode.



Les couleurs du Duché sont le vert clair et le jaune. La première se teignant facilement dans cette région, les vêtements de beaucoup seront de celle-ci.

Le peuple porte les cheveux courts (et la coupe au bol), même les femmes, et est souvent glabres. Ce sont ceux qui n'ont guère à travailler qui porteront les cheveux longs, et un bouc.

Pour ce qui est des bijoux, les habitants du Grenier en font trop. Beaucoup trop. Pour essayer d'égaler les voisins de la capitale, ils se couvrent d'or de la tête aux pieds. Bagues, colliers, bracelets, broches... tout y passe ! Les pierres précieuses elles-même sont moins utilisées, excepté l'ambre, le péridot et bien sûr, l'émeraude.

ÉQUIPEMENT :

Les combattants du grenier portent un gambison comme protection, le plus souvent, sur tout le corps. Une corrazine fera office d'armure lourde, mais les armures sont très souvent hétéroclites. Peu de cotte de mailles, voire très peu, plutôt des pièces de plates parsemées (parfois des grèves, des canons ou des spallières).

Le casque sera le plus souvent un chapel "bouilloire" ou à nasal, pour les plus démunis une cervelière de cuir. Les boucliers seront de larges pavois en bois.

Les armes employées sont souvent des dérivés des outils utilisés aux champs (piques, fléaux, masses et faux), ou l'épée courte. L'arc et l'arbalète sont peu utilisés.



LES MARCHES

INFORMATIONS PRÉLIMINAIRES :

Population : Environ 2 millions d'habitants. Quelques milliers de Nains et de Nordiques

Niveau de vie : Correct

Atouts : Grand exportateur de pierres. Armée féroce et au bon moral

Relations avec l'Empire : Duché extrêmement loyal

État d'esprit : Belliqueux

HISTOIRE :

Les Marches sont un Duché des plus particuliers. Il est le dernier à avoir été créé, et sa taille demeure des plus modestes. Toutefois, il faut noter que la férocité de ses habitants vaut largement celle des armées des autres pays. Limitrophe des territoires Nordiques, elles ne connaissent pas une guerre sans relâche, mais des batailles et escarmouches égayaient chacune de ses années. Son nom est une déformation curieuse, le vraie étant : La Marche des Nordiques.

Stopper l'envahisseur (de 103 à 150)



Les incursions Nordiques du premier siècle de l'Empire, ayant ravagé le Grenier se devaient de cesser. L'Impératrice du moment, Sylvie I choisit alors un de ses bâtards, Guilhem de Teyfflins, sanguin et retors pour s'occuper du problème. L'héritier, désireux de prendre sa place souhaitait avant tout renverser sa mère, et connaissait une véritable soif de sang : elle allait bientôt être apaisée ! L'intéressé vit bien évidemment la décision comme une punition, ce sur quoi il n'avait pas tort. La rage qui bouillait dans ses veines fut dans un premier temps tempérée par le froid du secteur, mais désireux de montrer qu'il apparaissait comme plus apte à gouverner que sa mère, il s'apprêta à relever le défi.

Une forteresse désolée, des troupeaux faméliques et des sujets taciturnes, voilà ce qui attendait le Marquis ! Bombardé de ce nouveau titre, il dût prendre en main une

administration et une logistique laissées à l'abandon. Si les Nordiques venaient de subir un important revers, des groupes isolés continuaient de sévir, rejoints par différents déserteurs et autres canailles en tous genres. Envoyé en ces lieux avec une troupe supplémentaire d'homme d'armes, ses propres gardes et quelques coffres de pierres précieuses, il massacra d'une façon cruelle et sanglante la bande la plus forte. Par la suite, il paya les autres pour qu'elles se détruisent entre elles, créant un climat de paranoïa entre toutes les crapules de son territoire. En quelques années, les trois-quarts de ce type de problème lié aux routiers et aux envahisseurs du nord furent résolus.

Lorsque le système des Comtés fut instauré, Pinsonne de Teyfflins, ayant hérité de son père (mort après un combat contre un ours à maines nues, le plantigrade ayant également péri) donna à gérer partie des Marches aux soldats les plus fidèles qui la servaient, et aussi aux derniers pillards contre lesquels ils s'étaient battus. Un climat délétère s'instaura entre les vassaux, bien déterminés à montrer qui se montrait le plus digne de servir leur souveraine. Pinsonne venait en partie de reproduire le schéma imposé par Sylvie I. Le succès ne fut pas toujours au rendez-vous, comme le prouvèrent quelques révoltes sporadiques. Les Marquis successifs les matèrent dans le sang. On disait alors que des fleuves et rivières qui descendaient des Montagnes du Talon, l'eau devenait rouge du sang du grand Nord, et qu'il fallait en boire pour gagner en puissance.

La peste qui décima l'Empire dans les années 120 eut surtout pour effet, dans les Marches d'exterminer les villages les plus isolés, et de tuer les plus faibles. C'est depuis cette épidémie que beaucoup comparent les Nordiques à des géants ou des brutes, parés par la nature à tout ce qu'il faut pour survivre. Les Teyfflins n'avaient pas abandonné leurs velléités de révolte envers l'Empereur, mais les choses changeaient doucement : ceux qui dirigeaient Mortras répondaient toujours prestement aux demandes de soutien des Marquis. On avait froid au nord ? Couvertures et bois de chauffages se voyaient immédiatement convoyés sur les chemins. Les routes devenaient borboriges infects ? Aussitôt, des ingénieurs (et esclaves) s'employaient à les rendre praticables. Au nord, on comprit donc qu'un certain confort pouvait être trouvé, et que l'envie de violence et de se battre se rassasiait facilement avec les Nordiques qui tentaient parfois de franchir les montagnes (bien souvent sans l'accord des Maréchaux, leurs dirigeants). Le pas fut franchi lors du mois de merigion 140 : Ulfric III, l'Empereur avait décidé d'envahir les Baronnies. Bruan de Teyfflins voulut profiter du conflit pour l'assassiner : il mena ses propres troupes pour faire semblant d'aider son souverain afin de le poignarder au plus fort des combats. Rien ne se déroula comme prévu : Bruan sympathisa avec Ulfric, compris puis appréhenda l'ampleur de sa tâche durant tout le trajet qui menait aux champs de batailles. Il le réalisa au plus fort des combats : il venait de se faire un ami... et lui sauva



— — — — —

même la vie lors d'une escarmouche des plus sanglantes. Une décennie plus tard, l'éducation des héritiers Teyfflins s'était métamorphosée : l'Empereur devait être servi au mieux à présent, et non renversé. Un hommage spécial lui fut de nouveau rendu.

Un développement indispensable (140-221)



A ne plus vouloir se retourner contre les Empereurs, les Marquis se retournèrent contre leurs ennemis les plus proches : les Nordiques. Ils se mirent alors à reconstruire et réhabiliter tous les forts et forteresses des Montagnes du Talon, bien souvent tombés en ruines ou seulement munis d'une garnison tout aussi réduite que démotivée. De nouvelles places-fortes se dressèrent, les guerriers de l'autre bord se cassèrent alors bien souvent les dents en tentant de s'essayer au pillage. De tels lieux devinrent parfois des carrefours marchands : les négociants les plus courageux commerçaient avec les étrangers les plus motivés en leur sein. Aux abords de ces fortifications s'établissaient parfois des petits villages des deux ethnies, ce qui répugna les combattants des deux camps à aller se battre, de peur de blesser leurs familles, des unions entre les peuples survenant. Toutefois, de telles situations demeuraient très rares, et bien mals vues par le reste des Impériaux (voire au sein même des Marches, ce dont les concernés se moquaient le plus souvent).

La religion des Jumeaux, déjà très présente dans les Forêts Septentrionales acheva de s'affirmer en ce deuxième siècle de l'Empire dans les Marches. Lors des longs hivers froids, des marches solitaires et des tours de garde aux sommets de hauteurs donnant sur des plaines glacées infinissables, beaucoup ressentaient une volonté de mystique qui ne demandait qu'à être apaisé. Les beuveries ne suffisant pas, c'est donc la foi qui pallia ce manque. Les Petits Dieux, peu représentés s'effacèrent au profit des Jumeaux. De nombreuses terres, abandonnées dans ces étendues quelque peu arides furent récupérées par l'Eglise, avec l'accord des Seigneurs locaux. Beaucoup de pèlerins se rendirent alors sur les derniers lieux de vie de divers ermites ayant fini leurs vieux jours dans le froid et la solitude. De telles activités générèrent un commerce et une économie profitable, mais les bandits de grands chemins, pour la plupart éliminés se remirent à pulluler.

La domestication du territoire se devait de continuer : créatures de tous poils et bêtes sauvages agressaient aussi les voyageurs, tempêtes de neiges et fondrières l'égarait. Le rendement de la terre était rare : difficilement cultivables, les plantations et champs devaient faire preuve d'une attention constante, le froid et les insectes locaux s'acharnant à les détruire. Du côté de l'élevage, se furent principalement les caprins qui se multiplièrent et se virent exploités. Ne nécessitant que peu d'herbe, leur laine et leur lait permirent aux gens du nord de se vêtir et de se nourrir un peu plus convenablement. De là, la conception de moults



fromages s'imposa comme une nécessité pratique et économique. Ce produit, mangé en campagne et délaissé en ville s'imposa rapidement, de part cette production à grande échelle comme un indispensable sur les tables de la capitale. Le yaourt, contrairement à sa popularité au Royaume des Souffles ne connut que peu de succès.

Cette activité commerciale entraîna l'amélioration des réseaux et voie de communication terriennes, fluviales comme aériennes. Certains prisonniers impériaux, au lieu d'aller dans les bagnes isolés des Terres du Levant préféraient encore aller paver les routes loin au nord. Une telle peine, bien plus dure provoquait une libération prématurée, et nombreux prirent alors femmes et enfants dans la région, ce qui créa une réputation de brutes aux gens du nord. Lesdites brutes allaient bientôt pouvoir s'en donner à cœur joie : lorsqu'à Archenfer, puis dans tout l'Empire, la guerre servile éclata durant les années 220 et 221, beaucoup pensèrent qu'une région comme les Marches allaient pouvoir être prise sans trop de problèmes. Très mauvaise idée : au nord, ce n'est pas quelques esclaves et prisonniers en furie qui impressionneraient les locaux. Pire, certains d'entre eux appréciaient réellement la région, et ne souhaitaient en aucun cas tout bouleverser. Les conflits furent donc brutaux, mais matés assez rapidement. Voiries et chemins en pâtirent toutefois : démolis, tout se devait d'être construit et reconstruit. Les Marquis abandonnèrent alors ces projets dans l'immédiat, ne laissant que le minimum pour subsister et échanger,

Le jour et la nuit (221-290)

Les deux décennies qui précédaient le coup d'état royaliste furent pour les Marches une période isolée et calme. Les Nordiques se tenaient relativement tranquilles, les créatures restaient terrées dans leurs bois. On déplora quelques regroupements d'Hommes-Bêtes, qui s'approchèrent des villes mais furent bien vite repoussés. Fourrures, fromages s'exportaient



bien, on se lança donc dans l'artisanat. Les Montagnes du Talon fournissaient, lorsque les Nains ne les avaient pas encore découvert divers filons de métal, mais aussi des carrières de marbre et de pierre. Des bijoux furent créés, puis exportés, avec un succès des plus mitigés. On tenta la sculpture, mais les habitants des Marches n'y excellèrent pas. Ils se distinguèrent davantage dans l'architecture (pas dans son style, mais dans sa solidité). Ce qui leur rapporta le plus fut le commerce de la figurine : que ce soit pour les stratèges, les tacticiens ou tout simplement de riches particuliers qui se dépêchèrent d'inventer des jeux y étant liés, ce produit s'arracha rapidement un peu partout. Des tournois et compétitions de cette marchandise eurent lieu dans les cercles les plus huppés de l'Empire. Cette mode dura plus d'une centaine d'années, mais ne persiste surtout que dans les Marches aujourd'hui. Des collections de certains créateurs s'arrachent encore à prix d'or, toutefois, et aussi chez les Nains.

— — — — —

Ce peuple, justement, ne s'était guère montré sous la gouvernance des Empereurs. Entretenant des relations courtoises, parfois pécuniaires, il ne cherchait que peu le contact. De temps à autre, des guerriers se joignaient à ceux des Marches pour repousser les Nordiques, mais ils préféraient bien souvent rester sous terre dans leurs cités souterraines. Cela changea à cette époque, puis durant la guerre civile qui allait suivre. Une recrudescence d'Hommes-Rats forçaient les Nains à chercher des renforts. En parallèle, au nord, on manquait de nourriture. Un échange de bons procédés se fit, ceux vivant en dessous des montagnes cultivant différentes espèces de champignons très nourrissants, et n'en manquant pas. Des ambassades s'ouvrirent, des mariages se formèrent... bref, les Nains entretenirent de véritables contacts suite à ces événements. Si certains d'entre eux sillonnaient l'Empire depuis longtemps, le Margrave, leur chef ne s'adressa réellement à cette nation qu'en ces années (durant le temps des rois mortrasiens, rappelons tout de même que ces deux nations étaient bien plus proches). Chez eux, l'usage des figurines était resté !



Lorsque dans les années 240, les Royalistes tentèrent de renverser l'Empire, les Marches affichèrent immédiatement leur soutien indéfectible à l'Empereur. Hélas, tout le monde ne s'afficha pas comme tel : Bohémond Wittmore, Comte de Pamynx tenta d'assassiner Aldabert de Teyfflins, et fit marcher ses troupes contre son souverain ! La surprise fut totale et catastrophique : le Marquis, à la tête de son armée mettait déjà le cap sur Archenfer, la capitale impériale pour la défendre ! Il dû alors séparer ses hommes en deux contingents, mais une débâcle se produisit : par l'état des routes et le harcèlement des rebelles, ses soldats se firent massacrer, et bien peu parvinrent aux objectifs donnés. Aldabert dû donc lutter contre son vassal le plus puissant, sans apporter le soutien à son allié dont il avait tant besoin, ce qui n'avait cessé de le faire culpabiliser.

Durant les trois premières années de la guerre civile, un climat de suspicion terrible régnait. Chacun soupçonnait son voisin d'être un traître à la solde des Royalistes. Les dénonciations calomnieuses et exécutions sommaires éclataient partout. Le conflit fut alors des plus sanglants dans l'extrême nord de l'Empire, de nombreuses familles et Seigneurs se massacrant entre eux, trop souvent sur des erreurs alors qu'ils faisaient partie du même camp. Bohémond recruta nombre de mercenaires lorsqu'il réalisa que ses propres sujets finirent par ne pas prendre son parti (l'Union Martiale n'améliora guère sa réputation, mais ses caisses débordèrent de bijoux). Plusieurs Seigneureries tombèrent dans l'escarcelle des rebelles, certaines étant situées près des forteresses des Montagnes du Talon. Les Nains prêtèrent main-forte aux Loyalistes, se rangeant du côté de l'Empereur. Lorsque les combats cessèrent, près de trente ans plus tard, cette race s'était répandue dans l'Empire, se voyant facilement accepté par les Impériaux.



Il régna hélas dans les Marches, depuis cet événement une atmosphère de paranoïa. Cet affaiblissement autorisa les Nordiques dans les années 290 à franchir les montages et à marcher sur Archenfer, déjà exsangue. A leur tête, la redoutable Mary Butcher faillit prendre la cité, mais chaque homme et femme en âge de se battre se fabriqua une arme puis se mit en route pour aider les Impériaux. Incapables de riposter contre les Nordiques lorsque ces derniers passèrent sur leurs terres, notamment à cause de la peste qui avait eu lieu vingt ans plus tôt, ils les prirent à revers pour leur donner le coup de grâce.

L'ouverture (290-320)

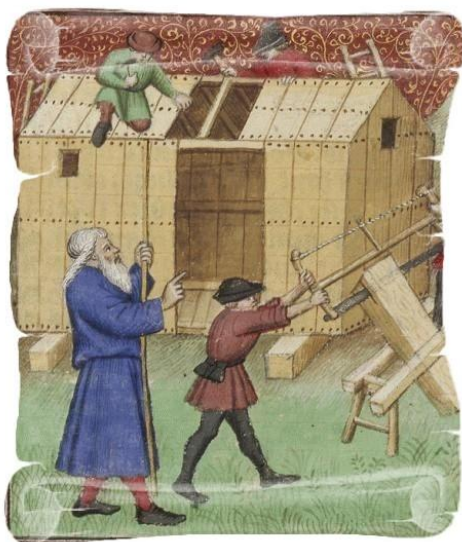
Inutile de détailler l'état catastrophique des Marches après tout ces combats. Sortant de leur hibernation sociale, les Marquis, sous l'impulsion de Henriette Teyfflins rouvrirent toutes les voies de communication possibles. Elle s'empara des ruines délaissées du port de Baie-de-Nuit, tout à l'est qui appartenait aux Forêts Septentrionales, au grand dam de ces dernières. L'acquisition fut à double tranchant, entretenir le lieu face à une invasion potentielle du Royaume des Souffles demeurant une responsabilité titanesque. Les routes et voies furent de nouveau développées, sans incident. Des foires et festivals furent mis en place et, si la haine des Nordiques persistaient, certains eurent l'occasion de s'installer dans le secteur, louant leur bras ou vendant leur artisanat (des taxes furent bien évidemment appliquées). La capitale, Outreneige fut rénovée du mieux possible, les habitants des Marches, toujours désireux d'être fiers de leur contrée mettant tout en oeuvre pour participer à ses réfections. L'Église des Jumeaux acheva d'acheter la fidélité de la population locale, se montrant d'une charité excessive, mais néanmoins indispensable.

Cette stratégie fonctionna pour ce qui est de l'import-export, un peu moins pour le tourisme. De nombreux villages et fortins durent être abandonnés, impossibles à ravitailler et ne pouvant produire assez de ressource pour eux même. il en alla de même pour plusieurs carrières de pierre et mines d'importances mineurs : on recentra la population dans de petites zones, créant des routes au fur et à mesure, afin de ne jamais manquer de ravitaillement. Cette technique, déjà utilisée par le Duché des Forêts Septentrionales s'avéra payante. Petit à petit, chacun pu de nouveau manger à sa faim. Un problème persistait toujours, cependant : dans les lieux isolés, des compagnies de brigands faisaient régner la terreur, se déguisant en pèlerins. Si beaucoup finirent par s'entretuer ou mourir d'inanition, il en reste encore quelques-unes, dont plusieurs opèrent dans les Montagnes du Talon.



Plus jamais seul (320-de nos jours)

La violence a toujours attiré les habitants du nord. Lorsque l'Empereur Somak II, fraîchement couronné chercha à briser toute velléité belliqueuse des Baronnie, Hélisandre, la Marquise réunit tous ceux qui voulaient se joindre à une telle action. Martellan, le Baron d'Écailles avait en effet rallié plusieurs autres Barons à cause, et cherchait à briser l'emprise impériale. Le conflit dégénéra assez vite. Personne ne sait qui a invoqué ces puissantes entités, mais des Démons ravagèrent les champs de batailles. Ils laissent encore aujourd'hui des traces de leur passage : les Emprises. Ces lieux sinistres et noirâtres voient pousser une faune rachitique, et la faune y mute régulièrement. Plus que jamais, en cette époque les Marches avaient montré leur fidélité envers l'Empereur. Afin d'optimiser le rendement de la région, ce malgré l'échec d'une prise totale du territoire des Barons, Somak II accorda des remises d'impôts à nombre de ses sujets au nord. Ceux qui migraient dans la région pouvaient même en bénéficier !



Aymar de Teyfflins, l'actuel Marquis est un vieux guerrier qui s'est illustré dans maints conflits. Il continue la politique de communication de ses prédécesseurs, mais tente surtout d'attirer les plus forts, et non plus astucieux en ces terres. Sur ces dernières, justement, il mène d'incessants combats pour exterminer les derniers routiers -nombreux sont ceux qui craignent son nom- avec une efficacité des plus visibles. Sa femme est morte d'un stupide accident de circulation lors d'une de ses campagnes contre une bande de Nordiques en maraude. Il tient à ce peuple une haine des plus farouches, contrairement à son fils, Eudes, qui pense pouvoir s'en faire des alliés. C'est sous l'impulsion de son héritier qu'il a

fait établir une colonie de l'autre côté des Montagnes du Talon, mais si le premier voit un haut lieu d'échange culturel, le second s' imagine surtout une tête de pont pour lancer une invasion sur les terres de ses ennemis. Le Marquis est confronté à un autre problème : la guerre fait rage au sein même des landes de ceux qu'il déteste. Des réfugiés, hommes, femmes et enfants tentent de passer les Montagnes chaque jour, et une partie des gardes-frontières se voient mal massacrer tout le monde.

GÉOGRAPHIE ET CLIMAT :

Outreneige est la plus grande ville des Marches, ainsi que sa capitale. Comptant près de deux cent mille habitants, elle surplombe le gigantesque lac de Gèlepierre. Ses murs sont tout aussi hauts que larges, et la cité elle-même compte plusieurs enceintes, afin de ne pas

tomber aux mains des Nordiques, en cas d'invasion. L'architecture, massive voire rébarbative sera des plus raffinés au coeur même du dernier des remparts. S'y repérer relève toutefois, pour l'inconnu du casse tête : les rues étroites se finissent parfois sur de curieux culs-de-sac, là aussi dans un but défensif. Le seul autre bourg d'importance est le port de Baie-de-Nuit, accueillant un peu moins de six mille personnes. Enfin, la forteresse de Givrefort est un point de passage vers les territoires nordiques. Y résident en permanence plusieurs centaines de soldats et les commerces pour les nourrir. Sa flotte est plus que maigre, mais pêche le Lorynx, espèce de gros thon très nourrissant, et récolte également des aiguës-marines dans des cavernes accessibles seulement par bateau. En général, les villages sont au sommets de collines et de pitons rocheux, clos par un mur d'enceinte de pierre robuste. Les maisons sont de bois au sud, également de pierre au nord. Elles sont souvent de plain pied, et beaucoup comportent des souterrains pour s'enfuir. Plus on va vers le nord, plus leur salle de vie est en sous-sol.

Circuler dans les Marches est aisé lorsque l'on se dirige vers Outreneige, en partant de la capitale et en passant par les Forêts. Baie-de-Nuit est à l'extrémité d'un projet visant à établir une très grande voie longeant toute la côte est impériale. Pour le reste... les dernières bandes de brigands sévissent tout au nord, Fiélons et Ecorcheurs rôdent dans les bois et ruines. Il est déconseillé de s'éloigner des chemins. A présent, presque toutes les villes voient au moins un sentier passer en elle, praticable. On y lancera toutefois difficilement un cheval au galop, comme faire circuler une grande charrette. Les auberges en bord de route et relais de postes sont assez rares, mais proposent souvent un confort optimal. La nourriture y est bonne, les matelas confortables et un bain attend toujours dans la chambre louée. Certaines de ces maisons-fortes sont devenues de haut lieux de culture, où s'égarent de nombreux philosophes et théologiens. D'autres ont une réputation des plus sulfureuses, mais sont aussi recherchées pour cela.



Le climat voit le mercure descendre bien souvent en dessous de cinq degrés. En hiver, on passera les quarante en dessous de zéro. Pour les mois les plus chauds, moins d'une cinquantaine de jours par an, on atteindra péniblement la vingtaine au-dessus de ce chiffre. Le Glacis, grand fleuve qui prend sa source dans les Montagnes connaît ainsi des espèces de poissons qui "hibernent", et d'autres qui sont capables de fendre la glace (et un homme).

La vue qui s'offre aux voyageurs deviendra de plus en plus brune, puis blanche au fur et à mesure qu'ils progressent vers le nord. Les forêts sont bien souvent enneigées, mais plutôt rares : ce sera des mamelons et crevasses qui altéreront un paysage des plus monotones. Les lacs et rivières offrent toutefois un spectacle magnifique, quelle que soit la météo. Des sources chaudes percent également le sol, provoquant des geysers et de terribles

brûlures à ceux qui s'en approchent trop. Les plus connues, celles de Fallstaff, accueillent une grande station thermale. Ce genre de petits établissements commence à se multiplier, les fortunés adorant y passer un peu de temps

Le Comté de Pamynx, ayant pour Comte Mercadier de Barres jouxte celui des Teyfflins (éponyme) à l'ouest. A l'est, c'est le Comté de Randie, tenu par le Duc Edgar (éponyme lui aussi).

RELIGION :

Comme nous avons pu le voir, c'est principalement la religion des Jumeaux Divins qui domine dans ce secteur de l'Empire. Les prêtres sont très respectés, mais il faut dire que la plupart d'entre eux se retroussent les manches dès qu'il y a quelque chose à faire dans un hameau ! Ils n'hésitent pas non plus à parcourir des lieues et des lieues pour s'enquérir de l'état de santé de leurs paroissiens, distribuer des remèdes ou célébrer des messes. Même si leur présente incite à une grande déférence, ils montrent bien plus souvent qu'ailleurs que les représentants des Jumeaux sont proches d'eux, et partagent leurs souffrances. Dans les Montagnes du Talon, le Poing du Pardon a installé plusieurs de ses places fortes : les Pardonneries. Ils jugulent les hérétiques énergistes, nombreux parmi les Nordiques. Une personne sur dix sera athée ou croiera en les Petits Dieux... ou sera Energiste, justement. Ce courant de pensée a donc de nombreux preneurs, qui le vivent bien évidemment caché.

US ET COUTUMES, MOEURS :

Dans les Marches, la froideur générale fait qu'on a le sang chaud. Surnommés les Marcheurs, les Neigelards ou encore les Blanchesbottes, on réagit parfois avec violence au nord de l'Empire. Une insulte sera suivie d'une autre, un coup pareillement, ce qui peut vite tourner à un pugilat général. Cela ne fait pas des habitants du nord des barbares mals éduqués. Ils sont courtois, voire presque trop. Ils détiennent un grand respect envers les nobles et les prêtres, car ils savent que ces deux castes n'hésitent pas à verser leur sang pour tous, et les aider dans leurs tâches quotidiennes. Les cérémonies d'adoubement sont prises très au sérieux, mais aussi tous les rites religieux. Les Nordiques ne sont guère appréciés, contrairement aux Nains.



Beaucoup de traditions sont transmises de manière orale, ainsi que des décrets et légendes. Troubadours et conteurs sillonnent donc la région. Les écrits sont donc rares, et peu de monde saura lire (mais toujours plus que dans la Côte du Midi). Le Nordique est parlé,

ainsi que différents patois mélangeant le Mortrasien, cette langue, et le Nain. La façon de s'exprimer est légèrement plus lente que dans le reste de l'Empire.

Le nom des Blancheshottes a souvent une consonance anglaise, car c'est du territoire Nordique dont vient cette langue.

Le grand lac que surplombe Outreneige accueille une fête et une foire. La première est celle des "Virevoltants", où tous s'essayent au patin à glace pendant deux jours, l'eau ayant gelé. Quinze jours plus tard, au 16 de fridas a lieu la Foire Insolite, grand marché où l'on trouvera des Nordiques et leurs marchandises (au grand dam du marquis), ainsi que les Nains, et bien sûr tout ceux qui veulent commercer avec eux. Certains stands sont en glace, d'autres des bateaux enchâssés dans une épaisse couche de verglas... bref, chaque boutique a ses petites particularités. La finale d'un tournoi de figurine a lieu en fermentias, le 20, une sélection s'est jouée chaque mois durant l'année. Durant deux jours, les compétiteurs s'affrontent sur des décors reproduits à l'identique (au 1/72ème ou en 25mm). Cette fête a moins de succès qu'avant. Enfin, les "Feux" sont une fête ayant lieu le troisième jour de la première semaine de chaque mois. Chaque village allume un énorme feu en dehors de la ville, et chacun vient brûler ce dont il ne se sert pas. Cette tradition a aussi un côté spirituel : beaucoup d'habitants se retrouvant isolés avec peu de gens, les rancoeurs devaient être vite mises de côté pour pouvoir survivre. Les prêtres de Néfemor, Petit Dieu de cet élément essayent bien souvent de proclamer que cette coutume est de leur fait.



Le renne est une viande que l'on trouve souvent sur les tables des Marches. Les Marchéens tentent autant que faire se peut de manger le plus de chair possible. Le porc est élevé, mais la volaille ne survit guère longtemps au vu des conditions climatiques. La pomme de terre, la carotte et le chou poussent bien plus facilement. Le fruit est très rare. On mangera donc beaucoup de ragoûts, de brouets (dans lesquels on trempe un pain noirâtre à la croûte dure comme la pierre, mais à la mie grise savoureuse) et des fromages en tous genres ! Sachant cumuler le peu d'ingrédients dont ils disposent, les Marchéens créèrent le Hottranche, filet de renne mariné dans une sauce fromagère, puis découpée en cube et servie dans un potage de chou et d'oignons (facilement cultivable). Beaucoup d'hypocras, servi chaud sera bu, à tout heure de la journée, et même par les plus jeunes (selon la majorité impériale, déjà peu élevée). La vigne cultivable donne un vin blanc sec, le Froissié, dont le goût rappelle le Sauvignon. La bière, quant à elle, sera brune, très forte et très âcre.

Jeteurs de sorts et magiciens sont bien intégrés dans la populace des Marches. Dans les villages reculés, ils feront surtout exprès de se mettre à l'écart pour se faire passer pour

bien plus mystérieux qu'ils ne le sont, ou tout simplement car ils veulent la paix pour leurs recherches.

La loi impériale est respectée en cas de crime, ou de délit particulièrement grave. La population aide les prévôts à la faire respecter sans difficulté. Pour beaucoup d'autres questions, ce sont les coutumes orales qui régiront les peuples, et le simple droit de se battre. Dans cette dernière optique, il s'agira alors d'un combat à mains nues, qui donnera raison au vainqueur (les Seigneurs restent libres d'accepter ou pas un tel comportement, et le proposent parfois). On remarquera qu'une brute lynchera rarement un gringalet dans ces affaires : un tel cas de figure apparaît comme particulièrement déshonorant (sauf pour le second, qui y gagnera respect). On ne peut se choisir un champion en ces circonstances.

Les figurines ont suffisamment marqué les esprits pour que la majorité des Blanchebottes en garde une par famille, qui trônera souvent sur le manteau de la cheminée.

BLASON ET HABILLEMENT :

une montagne de gueules sur un écu d'or surplombé d'une fleur de lys de sable protégée par deux tours de gueules

Devise : « Le froid est notre armure ! »

Le froid bien présent oblige à se couvrir chaudement. Ainsi, au nord, on portera de longs caftans de laine, par-dessus une simple cotte qui descendra juste au dessus du genou pour les hommes, en dessous pour les femmes. Bien souvent, une peau de bête, sous forme d'un long manteau sans manche et sans col ira compléter cette panoplie. Un pantalon de style "viking" sera porté lors des mois les plus chauds, avec les chaussures de ce peuple de notre bonne vieille Terre. Ce sont des chausses très épaisses qui seront portées en hiver pour les hommes, une robe très épaisse descendant jusqu'au chevilles pour les femmes (toujours sous un caftan). Le cal de laine pour les deux sexes est de rigueur, remplacée par un bonnet bordé de fourrure près d'Outre-neige. Une ceinture fine et une épaisse paire de gants viendront achever ce costume.



Les nobles et bourgeois porteront une chemise près du corps très chaude, sur laquelle vient s'en ajouter une autre descendant jusqu'en haut de la cuisse, et aux manches très larges. Le tout est souvent bordé de fourrure (ainsi sera parfois préférée une houppelande, mais plus rarement un surcot à manches évasés, trop court, ou un simple héri-gaut). Une cape de laine,



sans capuchon est ajoutée, fermée par une fibule qui indique souvent le rang social par sa forme... et la bonne fortune par sa matière. Un pantalon fin, très ajusté tombera alors dans une paire de heuses hautes. Les femmes porteront de très longues robes, amples au niveau des jambes. Avec des manches courtes, de grands gants et un gilet recouvrant parfois les épaules... elles seront bien plus sensibles au froid. Sous la dite robe, elle porte souvent un pantalon droit, et des bottines à boucles. Elles orneront alors leurs cheveux de bandeaux, de tiaras et de bijoux. Les hommes se contenteront d'une toque, souvent recouverte de fourrure, là aussi. La ceinture ne sera pas portée : ce sera aux serviteurs d'avoir sur eux ce dont leurs maîtres ont besoin. Ajoutons pour finir avec la fourrure qu'elle borde bien souvent tout type de vêtement.

Les couleurs du Duché sont le noir et le jaune (avec un peu de rouge). La seconde se teignant facilement, notamment avec des oignons, beaucoup d'habitants tentent de l'adopter.

Les femmes ont les cheveux longs, tressés, nattés ou en queue de cheval (selon leur rang), rarement totalement libres. Plus on s'approchera des Montagnes, plus les hommes porteront la barbe longue et la moustache épaisse. Il arrive bien souvent qu'ils tressent également cette appendice capillaire, avec de petits anneaux, dans un but purement esthétique.

Les pierres précieuses appréciées sont les noirs jais et l'onyx, ainsi que les aigue-marine, saphirs et autres pierres bleues. L'or est plus recherché que l'argent.

ÉQUIPEMENT :

Les Marchéens portent des armures à base de peau et de fourrures (ou un épais manteau, là aussi sans manche), par-dessus des gambisons extrêmement épais. Ils s'équipent dès qu'ils le peuvent de pièces d'équipement métallique, comme des canons d'avant-bras, des grèves ou des spallières, afin d'y faire refléter le lumineux soleil du nord dans le visage de leurs ennemis. Toutefois, on n'y trouvera presque pas d'armure de métal complètes, comme celles cottes de mailles ou des harnois, leur style de combat ne s'y associant pas. S'ils en ont, elles viendront de l'artisanat Nain, et sera de bonne qualité. Là aussi, la broigne est appréciée.

Le casque sera généralement une cervelière à nasal de cuir très épaisse (ou tout autre casque à base de cuir), un heaume pain de sucre restera exceptionnel. S'il y a un bouclier, ce sera souvent une targe de bois.

Le style de combat est censé tenir chaud, le froid tuant les combattants aussi sûrement que l'ennemi. C'est pourquoi on trouvera nombre de haches, de marteaux et d'épées à deux mains dans le secteur, mais aussi d'ambidextres (redoutables lors des escarmouches, inutiles lors des batailles rangées). Les épées et haches courtes/moyennes sont utilisées lors de ces





occasions. Les arcs seront principalement des arcs longs. l'arme d'hast à peu de succès (ce qu'Aymar trouve dommage, son pays comportant de si grandes plaines...).

