



Les Chroniques de Mortras



TOME 2

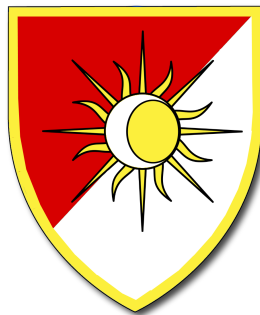




LES RELIGIONS

(DAVANTAGE DÉTAILLÉES DANS L'ANNEXE RELIGIEUSE)

LES JUMEAUX DIVINS :



La religion officielle de l'Empire est celle des Jumeaux Divins. On en trouve des églises dans toutes les villes. Le bras armé de cette église se nomme le Poing du Pardon. Il a acquis une grande liberté avec le temps, les deux institutions connaissent nombre de conflits.

L'église de Jumeaux Divins, tout comme le temple des Petits Dieux, a perdu un peu d'influence car cela fait maintenant plusieurs siècles qu'aucune divinité ne s'est manifestée ouvertement (si cela est déjà vraiment arrivé). Si la magie des prêtres fonctionne encore, force est de constater qu'il n'y a plus de démonstrations de puissances publiques et de colonnes de lumières célestes qui viendraient abattre les ennemis des divins. Le blasphème est encore puni, quoique légèrement, mais attenter à la vie d'un prêtre demeure passible de mort. Heureusement, depuis les troubles avec les Démocrates et les Energistes, la crainte des Jumeaux a été restaurée. Une grande partie de la population éprouve toujours la foi en ce culte, bien plus manifestée ces derniers mois.

Les Jumeaux Divins représentent la création et le néant, le jour et la nuit, l'équilibre et, de leur point de vue, le Bien. Un système de valeurs très proche de la religion chrétienne est apparu par le biais de ses prêtres. Tout ce qui est fait doit l'être dans le but, d'un côté de remercier les Jumeaux



d'avoir créé le monde, de l'autre, il faut toutefois faire régner la paix, qui ne s'accompagne pas de manière évidente de la joie et du bonheur (ni du respect).

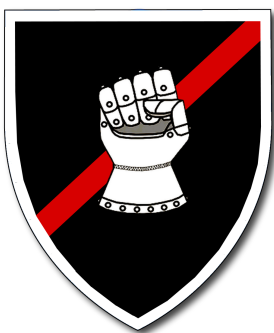
L'église des Jumeaux Divins possède des territoires propres au sein de l'Empire, y récoltant l'impôt, mais devant laisser la justice à l'empereur. Ces enclaves, qui abritent parfois des criminels sont sources de problèmes entre l'Empire et les prêtres.

LE PONTIFE : Le pontife est le porte parole, le dirigeant, le symbole de l'église des Jumeaux Divins. C'est *Roland de Castellane* qui occupe cette fonction, atteinte selon le mérite du candidat. Roland est bien ennuyé : l'actuel empereur n'a pas l'air de prendre bien au sérieux la question religieuse. D'un côté, le pontife sait que l'église ne doit plus afficher une image d'inquisition, doit se montrer plus ouverte sur de nombreux points afin de se rapprocher du peuple. De l'autre, certains de ses cardinaux, et l'actuel dirigeant du Poing du Pardon, *Keldrenos*, veulent retourner aux vieilles valeurs, aux tribunaux



inquisitoriaux et multiplier les bûchers. Roland ne suit pas cette voix : avec sa longue barbe blanche, sa voix calme et rassurante, il se fait aimer du peuple par la manière douce. Quoique très aimé de ses croyants, beaucoup le considèrent comme trop tendre avec notamment les chamans qui prônent les vertus de l'Énergie. Roland est très inquiet pour sa succession, les seuls hauts placés capables d'administrer l'église pouvant lui succéder étant les plus radicaux. Il souffre d'une maladie débilitante depuis la fin de l'année 374.

LE POING DU PARDON : ses membres, les répurgateurs, sont le bras armé de l'église des



Jumeaux Divins. Ces guerriers battent la campagne afin de répandre la bonne parole mais aussi de traquer les monstres. Ils prennent un malin plaisir à exécuter les énergistes après les avoir débusqué lorsque l'autorité locale le permet. Le Poing est dirigé par le haut-commandeur Mordred Akael, un homme brutal mais relativement tolérant par rapport à quelques pensées fanatiques qui circulent dans l'ordre. Il y a encore peu de temps,

Akael partageait sa fonction avec Keldrenos. Ce dernier était devenu un énergiste et avait conspiré contre le Poing avant d'être terrassé en 376 à Rochejais, dans les Marches.

LES PETITS DIEUX

La religion des Petits Dieux est un courant qui réunit toutes les autres petites divinités, comme le dieu du feu, celui de la foudre, ou encore la déesse des chats. Y figurent également les dieux autres que ceux des humains. Il y a en général dans chaque ville une chapelle qui les réunit tous, avec souvent des idoles déposées par leurs croyants. On pourra citer par exemple Néfémor, dieu du feu et des métaux, Boccobe, dieu des mers, Lolanie, déesse des forêts, de la chasse, et Funiobe, déesse de la mort. Ces religions sont les plus anciennes vénérées par les Hommes.

L'ÉNERGIE

L'Énergie est un peu semblable à la Force dans Star Wars ou à la Théories Gaïa. Elle part du principe qu'un courant voyage à travers les humains, courant à l'origine de l'univers. Ce dernier aurait investi la terre elle-même, et nous retournons à ce courant à notre mort. Il pousserait les humains à se rapprocher de leur prochain et à amener la paix. Cette religion est très mal vue dans l'Empire car elle ne fait pas de place à l'existence des Dieux. Les énergistes (car tel est leur nom) sont souvent chassés, mais certaines villes les tolèrent tout de même. Ils n'ont pas de lieu de réunion officiel. Les elfes sont très proches de cette croyance. Ce sont des chamans qui enseignent les préceptes de l'Énergie, mais aucune hiérarchie n'est présente parmi eux. Ces dernières années, beaucoup de membres de cette mouvance se sont livrés à des actions terroristes envers les Impériaux. Depuis quelques mois, sa pratique est redevenue illégale, surveillée de près par les



Répurgateurs du Poing du Pardon... Qui n'hésite pas à se livrer à des purges sanglantes, ayant l'autorité pour.

LA MAGIE



L'usage de la magie est encadré par le Syndicat des Sorciers, mais l'adhésion n'y est pas obligatoire. Si un enfant naît avec des dons magiques (appelé le Don), ses parents doivent le faire enregistrer auprès du chef-lieu de canton le plus proche s'ils veulent que le Syndicat s'y intéresse, à moins qu'il n'ait envoyé des recruteurs. Il lui sera délivré un permis après une série de tests, décrivant les sorts qu'il est en droit d'utiliser et dans quel collège de magie il ira faire ses classes.

Les mages sont très rares (moins de 10.000 personnes dans tout l'Empire sont supposées avoir le Don), le contrôle de l'usage de la magie est par-alors assez léger. La magie faisant partie des superstitions, lancer des sorts à tort et à travers est assez mal vu. On dit que les jeteurs de sorts portent malheur... ils finissent parfois sur le bûcher.

USAGE DE LA MAGIE

Pour mener à bien leurs incantations, les lanceurs de sorts (mages ou prêtres) utilisent une même énergie, la mana. Elle est une essence quasi-omniprésente et invisible dont l'origine est inconnue. Quasi-omniprésente car il arrive qu'un lieu soit dépourvu de mana, alors les mages ne seront pas en mesure d'user de magie. En revanche les prêtres, oui. C'est bien la preuve que mages et prêtres n'emploient pas de la même façon cette énergie pour arriver à leurs fins. Le Syndicat des Sorciers oeuvre depuis toujours à comprendre pourquoi, comme il cherche à savoir pourquoi il est possible pour des prêtres de développer le Don.

LE DON

Le Don est la capacité de ressentir et capter la mana afin de lancer des sorts. En outre, faire de la magie. Une personne dénuée du Don n'est pas capable de mener à bien des incantations magiques.

Le Don est souvent une facultée innée (bien que cela reste un don, donc rare). Mais il est possible que des individus soient affecté par lui durant leur vie, par un miracle que personne ne saurait expliquer (le Don lui-même reste inexplicable). Certains prêtres parviennent même à le développer à force de prêcher.



LA MANA

La mana est une énergie éthérée, qui n'a quasi-aucune propriété physique. Sa présence n'interfère presque pas sur le monde physique. Presque car il arrive que des anomalies magiques surgissent par endroit : il s'agit d'endroits surchargés en mana.

Plusieurs études menées par le Syndicat des Sorciers prouvent que certaines plantes, matériaux, voire êtres vivants dégagent de la mana. Certains tentent même de prouver que toute chose dégage une infime quantité de mana, mais cette hypothèse n'a jamais été approuvée.

Il est possible que la mana soit totalement absente d'un lieu. Naturellement, et on ne l'explique alors pas. Involontairement, comme après le passage de lanceurs de sorts qui auraient ponctionné toute la mana ambiante. Ou encore volontairement, comme après un rituel d'anti-magie, qui consiste à « brûler » la mana dans une zone définie.



EMPLOI DE LA MAGIE PAR LES MAGES

Concernant les mages, la mana ambiante ne fait pas tout, le sorcier n'a pas seulement besoin d'avoir de la mana autour de lui, il doit en avoir en lui : c'est ce qu'on appelle sa source de mana, ou sa réserve. Les mages, ont et régénèrent automatiquement une source personnelle en fonction du temps passé dans une zone riche en mana. Et cette réserve est très importante, si elle est vidée de toute sa mana, le mage ne peut alors plus lancer de sort (puisque pour lancer un sort il lui faut de la mana ambiante ET de la mana personnelle).



Les mages apprennent très tôt dans les différents collèges à ressentir cette réserve, ce bassin en eux. Pour ne pas tomber à court, mais surtout pour ne pas que ce bassin déborde. Si un mage contient en lui plus de mana qu'il ne peut le supporter, d'atroces conséquences peuvent avoir lieu : comme exploser, dans le pire des cas, ou sinon devenir fou, lancer un sort très puissant et incontrôlé, créer des anomalies magiques autour de lui, etc... Pour ces raisons ils apprennent aussi à évacuer naturellement la mana « en trop » qu'ils absorbent. Ce qui rend les mages perceptibles par les autres mages (puisque'ils ressentent la mana, ils sont en mesure de saisir sa présence lorsqu'elle se dégage de quelqu'un).

LES GRANDS COLLÈGES DE MAGIE

Le Collège Élémentaire : Les étudiants en magie élémentaire apprennent à maîtriser les éléments naturels. Transformer l'eau en glace, jeter des boules de feu, frapper avec la foudre, etc...

Le Collège de la Nécromancie : On y étudie la magie de la vie et de la mort. La très grande majorité des nécromanciens ont étudié la vie et sont donc des soigneurs. L'étude de la mort est très restreinte. C'est aussi dans ce collège qu'on étudie les esprits et les âmes.

Le Collège de l'Invocation : L'invocation consiste à convoquer des créatures venant d'autres plans. Ce collège est très strictement surveillé par le Syndicat des Sorciers.



Le Collège de l'Illusion : Ce collège réunit certes des mages, mais aussi des prestidigitateurs dénués de talents magiques. Il est méprisé par les sorciers des autres disciplines alors que l'illusion peut se révéler utile de bien des manières.

Le Collège des Forces : Au programme, télékinésie, altération, création de barrières et de murs magiques.

EMPLOI DE LA MAGIE PAR LES PRÊTRES



Les prêtres, « par défaut », ne sont que des hommes de foi. Mais les plus prêcheurs d'entre eux, à la force de leur dévotion et de leurs prières parviennent à développer le Don, et devenir sensibles à la mana, et donc capables d'utiliser la magie. Ils n'associent pas ce « miracle » à quelque chose de scientifique comme le feraient les mages, pour eux cela relève tout simplement du divin.

Toutefois, de moins en moins de prêtres reçoivent le Don spontanément, la plupart des prêtres compensent donc avec des talents d'herboriste, d'alchimiste ou de guérisseur. Faute de miracles, les prêtres s'entraînent souvent au combat. Les plus aguerris d'entre-eux sont les répurgateurs : mi-prêtres

mi-guerriers.

Les prêtres (ayant développé le Don, puisqu'on parle dans ce chapitre de la magie) n'emploient pas la mana comme les mages. Ils n'ont pas de réserve personnelle. La mana ambiante leur suffit à lancer leurs sorts. Et mieux encore, dans les rares lieux où la mana est absente, les prêtres sont en mesure d'en réclamer à leur(s) dieu(x), qui parfois semblent exaucer leurs prières.

Contrairement aux mages, les prêtres (même lorsqu'ils sont touchés par le Don) ne ressentent pas la mana autour d'eux, même s'ils sont en mesure de lancer des sorts grâce à elle. Pour eux ce n'est souvent pas le cas, ce que les mages qualifient comme « utilisation de la mana »



n'est en fait que l'appui (ou la réponse) de leur(s) dieu(x). « Et pourquoi la mana ne serait pas quelque chose de divin, sorciers ? »

ÉCONOMIE DE MORTRAS

LA MONNAIE

La couronne est la monnaie la plus forte, elle est également peu utilisée. On se sert plus souvent des ducats, des florins et des pistoles (appelées piastres pour ces dernières depuis ans). Très rarement aussi des sequins (ou sous). Une couronne vaut 10 ducats, 1 ducat vaut 10 florins, etc... Et comme c'est par ordre alphabétique, c'est plus facile pour s'en souvenir ! La couronne n'est utilisée que pour les ventes immobilières (fonds de terre) ou pour les meubles de grande valeur (manoirs, caravelles, etc...). Le ducat, le florin et la pistole sont les monnaies les plus utilisées. Le sou, ou sequin, ne vaut presque plus rien aujourd'hui et disparaît peu à peu de la circulation (dans la plupart des grandes villes, le moindre bien se négocie au moins à une pistole). Les duchés frappent aussi de la monnaie, connaissant parfois des pièces intermédiaires, mais bien que les taux varient, ils restent globalement les mêmes. Le troc demeure encore, quoique de plus en plus rare. Pour s'amuser, les facétieux appellent également la monnaie vouivre d'or, lion d'argent ou aigle de cuivre.



REVENUS MOYENS (BRUTS)

Revenu mensuel (36 jours) moyen d'un paysan : 3-5 ducats

Revenu mensuel (36 jours) moyen d'un ouvrier : 6-8 ducats

Revenu mensuel (36 jours) moyen d'un garde : 8-10 ducats

Revenu mensuel (36 jours) moyen d'un petit artisan (cordonnier, charpentier) : 9 à 15 ducats

Revenu mensuel d'un commerçant (tavernier, tisserand) : de 13 à 25 ducats

Revenu mensuel d'un petit noble : de 50 à 150 ducats

LES IMPÔTS



Tout bon citoyen doit payer un impôt à son seigneur qui, en général, s'élève facilement à 15 % de son revenu mensuel. Auparavant, les citoyens devaient s'acquitter d'une dette envers l'église des Jumeaux Divins, dette bimensuelle, mais étant donné qu'on n'a pas vu les dieux depuis des siècles, l'empereur a réduit considérablement cette dette, pour la plus grande fureur de l'église des Jumeaux. Des surtaxes sont imposées dès que les citoyens dépassent le seuil

de 10 ducats par mois, et cela par tranche de 10 ducats. Les impôts ne sont pas tous payés le même jour pour des raisons de sécurité. Les petits hameaux y échappent en général. Les citoyens sont censés apporter eux-mêmes leurs impôts au chef-lieu du canton le plus proche, sous peine de sévères représailles (des villages entiers ont été brûlés pour l'exemple). Des percepteurs évaluent les biens à travers tout le territoire, histoire de vérifier si des citoyens ne sous évaluent pas leurs revenus. Parfois, c'est l'impôt qui vient à vous, dans une caravane lourdement armée. De manière générale, un impôt fixe est établi pour la majorité des paysans et des ouvriers, qui gagnent souvent un revenu similaire. N'oublions pas que les serfs ne sont pas censés payer d'impôt !

Les Seigneurs veillent à l'entretien des moulins, ponts, et champs communs à tous (alleus, tenures...), versant le reste au bourgmestre (non sans heurts). L'argent des bourgmestres est reversé en quasi-totalité aux comtes. Si le canton a besoin d'argent, le comte lui en renvoie. Les comtes re-transfèrent une moitié de cet argent aux ducs (quand il n'y a que le duc dans la région, l'argent leur revient directement). Les ducs redonnent un tiers de ce qu'ils ont reçu à l'empereur. L'empereur touche donc en moyenne 15% des impôts. La Province Impériale n'étant divisé qu'en cantons, l'empereur touche directement cet argent.

MESURES EMPLOYÉES DANS L'EMPIRE

Une once = 10 grammes

Une livre = 500 grammes

Une stère = 100 kilos

Une pinte = un demi-litre

Un galopin = 125 centilitres

Une pointe = 1 à 5 grammes

Un gallon = 5 litres

Un baril = 100 litres

Un pouce = 2,5 centimètres

Une paume = 10 centimètres

Un empan = 20 centimètres

Un pied = 30 centimètres

Une coudée = 50 centimètres

Une aune = 1 mètre

Une canne = 2 mètres

Une lieue = 5 kilomètres

Une acre = un hectare

Un quarteron = 125 grammes

Un credo = 1 minute

Bien évidemment, si l'Empire tente d'imposer ces mesures un peu partout, localement, elles peuvent varier, jusqu'à 20 pour cent. On prendra soin de le préciser dans les contrats !

Une messe = 30 minutes

Une demi-messe = 15 minutes

Une grande messe = une heure

Un grain = 1 gramme à un demi gramme





PRIX MOYENS DES TRANSACTIONS COMMUNES

Prix d'une livre de pain : 2 pistoles.

Prix d'une pinte de bière : plusieurs sequins à une pistole

Prix d'une livre de viande : 8 florins

Prix d'une livre de légume : 3 pistoles à un florin

Repas dans une taverne (avec un verre de vin) : 8 à 12 pistoles.

Prix d'une livre de métal : 1 ducat (en région minière), sinon de 3 à 6 ducats.

Prix d'une once d'or pure : 10 ducat

Prix d'une livre de bois : 1 florin (en région forestière), sinon 2 florins

Boulet de charbon (une livre) : 4 pistoles.

Prix d'une corde en chanvre, 3 mètres : 8 pistoles

Prix d'une livre de cuir : 5 florins à 2 ducats

Prix d'une belle fourrure : 1 à 3 ducats

Tunique : 1 à 3 florins

Tunique correcte : 5 florins à 3 ducats

Chambre pour une nuit dans une auberge : 2 florins

Prix d'une épée : 4 à 6 ducats

Prix d'une hachette : 1 ducat

Prix d'une hache de bûcheron : de 1 à 3 ducats

Prix d'une potion de soins : de 8 florins à 2 ducats

Prix d'un antidote : 5 florins

Prix d'un gambison : de 2 à 5 ducats

Prix d'une poule : 2 florins à 1 ducat

Prix d'un porc : de 2 à 7 ducats

Prix d'une vache : 10 à 15 ducats

Prix d'une lance : de 2 florins à 1 ducat

PRIX MOYENS DES GRANDES TRANSACTIONS MARCHANDES

Attention, les prix peuvent varier de +/- 30 %, selon la région, l'affluence, etc.

Stère de bois : 20 ducats

Stère de métal : 500 ducats

Stère de laine : 150 ducats

Stère de coton : 100 ducats

Stère de cuir : 300 ducats

Stère de bijou : 800 ducats

Stère de pierre : 80 ducats

Stère de nourriture (blés) : 90 ducats

Stère de nourriture (viandes) : 220 ducats

Stère de cire : 40 ducats

Stère d'argile : 15 ducats

Baril de bière : 40 florins

Baril de vin (médiocre) : 10 ducats

Baril d'huile : 20 ducats



MAINTIEN DE L'ORDRE ET JUSTICE

LES FORCES DE L'ORDRE

LES MILICES : chaque village est censé entraîner des hommes à une formation martiale de rigueur et à posséder une milice. En temps de guerre, les villages sont censés livrer une partie de leur population masculine d'au moins 14 ans pour aller se battre pour l'Empire. Ces hommes sont prioritairement recrutés dans la milice, s'il y en a bien une. On y retrouvera parfois d'anciens soldats de métier, des brigands reconvertis ou des aventuriers las. Face à une troupe de routiers bien organisée, tout cela ne vaudra hélas pas grand chose, mais donnera au moins aux autres civils le temps de s'enfuir.

PRÉVÔT ET ARCHERS : Dans les grandes villes, un prévôt fait régner l'ordre, accompagné d'archers. Ces deux fonctions correspondent grosso modo à un commissaire de police et à des policiers. Un prévôt est obligatoire au moins par comté, chargé de l'administration et de la logistique pénitentiaire. Sa zone d'action est une Prévôtée. Dans certaines régions, on l'appelle le Sénéchal ou le Bailli (qui aura alors une Sénéchaussée ou un Baillage). Les archers patrouillent alors régulièrement sur les routes qui mènent aux villes les plus importantes des environs. Les milices qui se forment partagent souvent les pouvoirs de police avec les Archers, qui peut par ailleurs vouloir dissoudre ces organisations. Dans les plus grandes cités, il y a des responsables de quartiers (les quarteniers qui rendent des comptes au Prévôt, et doivent former plus ou moins une milice dans leur quartier, inféodée aux Archers (et se disputant donc sans cesse avec eux)

LA TROUPE : c'est la police impériale. On retrouve un bureau et quelques membres dans les villes qui comptent au moins 1000 habitants. Ils ont autorité sur les miliciens, mais pas sur le prévôt (voir ci-dessous) et sont censés former les miliciens. Leur autorité dépend au plus haut niveau de l'empereur lui même, mais il y a de nombreuses délégations, parfois aux bourgmestres même. Leur rôle principal est de faire régner la justice impériale, de traquer les malfrats et d'écouter les problèmes des

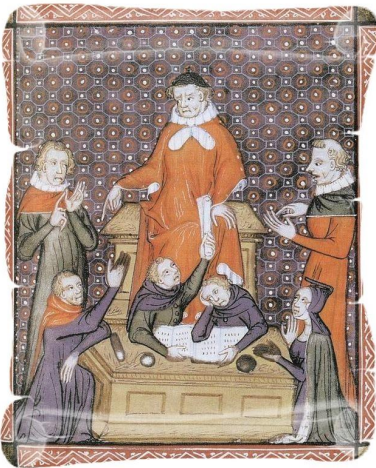




paysans. Dans certaines villes, ils se substituent totalement à la milice. Si la milice a réussi à former un bureau, la rivalité entre les deux institutions sera souvent assez présente, comme avec les Archers du prévôt. Cet organisme fait preuve d'une grande brutalité, et souvent d'un mépris prononcé pour les gens du peuple. Leur efficacité redoutable n'est toutefois plus à prouver.

LA LÉGION DES OS : corps d'élite de l'Armée Impériale (détaillée dans le livret 3). Composée d'un millier d'hommes, son nom revient avec crainte et respect sur toutes les lèvres. Vêtus de pied en tête d'armures lourdes recouverts d'ossements, le visage masqué par un casque dont le masque est recouvert d'un crâne, les pires rumeurs circulent sur ce corps de soldats. Cette unité ne laisse pas de témoin derrière elle.

SYSTÈME JUDICIAIRE ET JURIDIQUE



LOIS : les lois peuvent être de tout échelon : de la norme cantonale à la phrase impériale. Les lois sont votées pour les cantons et approuvées par le comte. Le comte est censé envoyer un exemplaire au duc puis le duc à l'empereur, mais ces deux échelons en ont rarement le temps. Le principe est seulement qu'une loi de niveau inférieur ne peut contredire une loi de niveau supérieur. Les juges, quand ils ont le temps, veillent au respect de ce principe. Comtes et ducs peuvent censurer des lois de niveaux inférieurs s'il est manifeste qu'elles sont contraires aux lois supérieures, aux

codes ou à la Constitution.

CODE : l'empire est doté d'une Constitution (qui reste, pour certains, une vaste blague, tellement elle est contestée en chaque endroit) et d'un code pénal. Le code civil n'est pas encore apparu, mais les tribunaux s'appuient sur la jurisprudence rendue. Un code commercial, quoique très mince a vu le jour, et un code rural est en cours d'élaboration.





TRIBUNAUX : il y a un tribunal pénal, du moins normalement, par canton. En fait, on en compte plutôt un par comté. Le bâtiment fait aussi tribunal commercial, qui remplit également les fonctions de tribunal civil. Il y a deux tribunaux impériaux par duché, mais les juges peuvent également remplir cette fonction. Si n'importe qui est censé



pouvoir se plaindre, il faut payer une somme minimale, les plaignants pauvres se réunissent souvent en groupe. Le tribunal impérial est censé entendre les plaintes à propos des agents de l'empire ou des lois, mais il peut également s'occuper de la justice privée. Il correspond un peu à notre tribunal administratif, mais connaît les affaires privées quand les autres tribunaux sont débordés.

JUSTICE SEIGNEURIALE : le bourgmestre ou autre se réunit une ou plusieurs fois par mois à date fixe avec des plaignants venus trancher des litiges et qui n'ont pas le moyen de se payer les tribunaux. Ce sont souvent les conflits entre gens pauvres qui sont réglés ici. On ne peut hélas traîner une personne trop influente devant la justice des seigneurs sous risque de se voir ridiculiser. Les tribunaux ne prennent pas compte de ce qui a été dit dans la justice seigneuriale qui s'occupe, comme il l'a été dit, de problèmes mineurs (Le Raymond il a piqué mes poules. - C'est rien que des menteries messire !). Inutile de se voiler d'illusions : les plus riches gagnent les procès. Les tribunaux inquisitoriaux sont de retour depuis le printemps 375, et jugent spécialement des affaires Energistes. Les tribunaux religieux sont compétents pour le blasphème, mais seulement pour les membres de leur ordre ainsi que leurs fidèles avérés, les autres allant devant des tribunaux plus communs. L'hérésie n'est plus un crime, au grand dam du Poing du Pardon. Reste que, comme il l'a été dit, tenter de tuer un prêtre est passible de mort, et le jugement se fait bien devant un tribunal religieux.

JUGES IMPÉRIAUX : pour surveiller de plus près les représentants de ses provinces, l'Empire a créé le système des juges. Ceux-ci parcourent les duchés afin de vérifier si la justice impériale est bien rendue et qu'il n'y a pas d'irrégularité dans les comptes. Ils sont deux par comté, et ne peuvent





rester plus de trois ans dans un comté. En général, l'un surveille la paperasse pendant que l'autre bat la campagne. Ils sont pour la plupart doués de talents martiaux impressionnants, et le poids de leur armure n'a d'égal que l'originalité de leurs montures. Ce juge, nommé juge impérial ne doit pas être confondu avec les juges standards des tribunaux. Les juges peuvent librement abroger n'importe quelle décision au niveau cantonal. Ils ne rendent de compte qu'aux tribunaux eux même, l'empereur n'est pas censé pouvoir les révoquer. Leurs relations avec les Prévôts et les Seigneurs demeurent des plus complexes.



LE RASSEMBLEMENT IMPÉRIAL : organe législatif de l'Empire. En théorie, il est censé voter toutes les lois. En pratique, la plupart des ducs et comtes n'ont que faire de ce qui se déroule chez le voisin. Ils ne se déplacent donc que pour les lois qui ont un échelon supérieur à l'échelon cantonal. Les lois doivent être approuvées à la majorité absolue dans la plupart des cas. Le rassemblement se prononce après un premier passage devant le rectorat. Attention, la majorité est calculée sur le nombre de personnes présentes, pas sur le nombre global de représentants.

LE RECTORAT : une fois les lois votées et transmises, ce sont les recteurs qui sont censés vérifier si ces lois sont bien conformes au maintien correct de l'Empire. Le rectorat n'a bien sûr pas le temps de vérifier toutes les petites normes cantonales. Le travail doit être rapide : une fois déclarée, la loi est transmise au rectorat qui peut la censurer entièrement ou sur certains points. Le rectorat la transmet ensuite au rassemblement. Si la loi est d'importance ducale, un second passage devant le rectorat est exigé. Le rectorat est constitué de deux représentants par canton (suffrage universel), un par duché, un dans les Marches et un par comté (suffrage universel dans les Marches, censitaire dans le reste). Les recteurs sont censés ne pas subir de pression de la part de l'empereur. Les recteurs sont donc cent quarante sept. Ils ne se réunissent que rarement tous ensemble. Ils n'ont pas à « voter » la loi, seulement à se déclarer sur les points qui ne respectent pas l'Empire. Toutefois, en cas d'opposition, un tiers des opposants à l'apparition de la loi suffit à la censure du point gênant, là





aussi sur la globalité de personnes présentes. Enfin, en pratique, et au vu de l'exactitude des cantons, il est dur de réunir tout le monde.

LA LOI EN PRATIQUE : ces textes, ces formules, ces mécanismes couchés sur le papier ont certes l'air précis, mais en pratique, la réalité est parfois autre. Si une sécurité relative règne dans les villes, résultat de nombreuses patrouilles, les quartiers les plus dangereux sont laissés à eux-même. Les Archers ont tendance à arrêter avant et à poser des questions ensuite. Si quelques coups de poings sont fréquents, les passages à tabac demeurent rares. La torture est utilisée dans les cas extrêmes, souvent entre les mains d'un spécialiste. En théorie, le bourgmestre doit prendre une autorisation auprès du Comte pour l'utiliser. Les meurtres ouvrent des enquêtes, comme les vols de biens de valeur. N'importe quelle victime peut évidemment déposer une plainte, mais un peu d'argent accélérera la résolution des crimes.

