



Les Chroniques de Mortras



TOME 3



GÉOGRAPHIE ET GÉOPOLITIQUE

DIVISION DES TERRES :

Mortras est le nom de l'Empire où se dérouleront vos nombreuses aventures. Il compte cinq grands duchés, divisés en plusieurs comtés (de 3 à 5). Le duc garde sa terre propre, les comtes les terres environnantes. Les comtes doivent gérer leur territoire et aider le duc à lever l'impôt. Il y a une cinquantaine d'années, les comtés furent divisés en cantons. Chaque canton a à sa tête un bourgmestre, en général le chef du patelin local, parfois ne comptant qu'une centaine d'âmes. Les gens du peuple ne font pas vraiment attention à



toutes ces divisions. Si l'on pousse le vice plus loin, on peut s'apercevoir que les cantons possèdent plusieurs seigneuries, en général un simple village avec un château (le propriétaire de la seigneurie devient donc le châtelain, et cet échelon est appelé un fief). Il faut également savoir que l'Église des Jumeaux Divins a des terres qui lui appartiennent au sein de chaque duché, mais aussi que des propriétaires fonciers et Seigneurs peuvent détenir des terres bien loin de chez eux, en plein cœur d'autres ! Il s'agit parfois d'une simple ferme, mais parfois de centaines d'acres ! À ce propos, la superficie de l'Empire est d'environ 4000 kilomètres d'est en ouest, pour autant du nord au sud, ce pour une population comprise entre 20 et 25 millions d'habitants. Le représentant de chaque canton doit rendre des comptes (et verser des impôts) à chaque comte, qui doit lui-même en rendre au duc. Dans l'autre sens, le suzerain défend ses vassaux. L'Empereur, lui, est souverain en tous lieux !

LES MARCHES : le Marquis gère les provinces au nord de l'Empire, les Marches. Il a un statut spécial, il est plus puissant qu'un Duc (plus de voix au conseil législatif par exemple), mais la contrepartie est que les Marches sont en permanence la cible des incursions Nordiques. Les Marches sont néanmoins gérées comme un duché.



DÉCENTRALISATION :



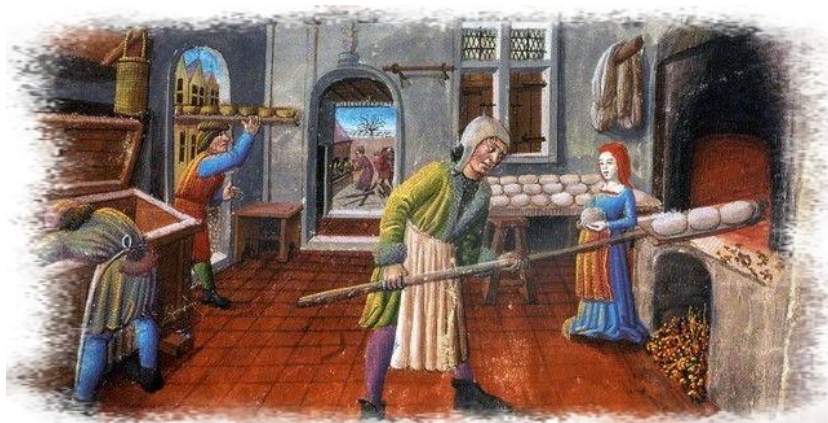
Si l'Empire a tenté de couvrir toutes ses régions avec l'instauration des cantons, il arrive bien souvent qu'une partie du canton proprement dit soit inexploré, que le bourgmestre ignore une partie des hameaux de son territoire. Souvent, la seule vraie ville du canton en est le chef-lieu, qui ne comptera parfois pas plus d'une centaine d'habitants.

Certains cantons sont donc presque déserts. Si on peut croire que l'Empire est très évolué au vu de son niveau de décentralisation, l'Empereur a surtout cherché à se débarrasser d'une surveillance qui lui prendrait trop de temps et d'énergie. Dans les cantons les plus reculés, la capitale semble bien loin, et les domaines ont une certaine autonomie, tout en rendant assez peu de comptes. Les bourgmestres sont élus au suffrage universel direct... ou presque. Seuls les majeurs peuvent voter, il faut deux femmes pour établir le vote d'un homme et la technique censitaire est de mise. Pour se présenter, il suffit d'être majeur, mais les Seigneurs et Comtes écartent d'office les candidatures farfelues. En pratique, les bourgmestres, devant recouvrir l'impôt impérial n'ont que peu d'autorité sur certains Seigneurs, plus puissants, et sont encore relativement peu nombreux, la mesure peinant à trouver des volontaires.

LES FRONTIÈRES : au nord, l'Empire est limité par les montagnes du Talon, qui peuvent s'élever sans souci jusqu'à 6 kilomètres de haut, par delà lesquelles s'étendent les terres Nordiques. À l'ouest, ce sont les terres désertiques et rocailleuses, inaptées à l'agriculture et dépourvues d'eau qui sont venues naturellement stopper la progression impériale, il s'agit du Désert de Roches. À l'est, c'est le Fleuve d'Anlafarre qui s'est imposé pour limiter l'Empire. Ce fleuve, injustement nommé puisqu'il s'agit en fait d'une mer intérieure, fait 150 lieues de large en son point le plus étroit, et pas moins de 280 au plus large. De l'autre côté, on trouvera le Royaume des Souffles, qui a aujourd'hui prit pied à Nylandre, petite ville de l'est. Cela n'a cessé d'inquiéter l'Empereur, qui

chercherait un moyen de prendre le contrôle du Fleuve pour de bon, afin de couper l'éventuelle arrivée de renforts.

US ET COUTUMES, MOEURS IMPÉRIALES



La vie n'est guère facile dans l'Empire. Les tribunaux impériaux ressemblent plus à un mythe qu'à une réalité. L'argent est rare, et l'Etat vous pique vos sous ! La Troupe est parfois corrompue, les juges ne passent jamais quand il faut, et s'ils

passent, ils abrogent toutes les normes fiscales intéressantes qu'avait pu écrire le bourgmestre. Toutefois, les routes sont de plus en plus sûres, le passage de la Troupe y veille, ainsi que le Poing du Pardon, qui, depuis quelque temps, a lancé une grande campagne de recrutement. De grandes voies, pavées pour la plupart relient les plus grandes villes, parsemées de relais de postes et d'auberges. La Guilde des Aventuriers y effectue également des patrouilles, ainsi que les apprentis chevaliers à la recherche de leur objectif. Les catastrophes naturelles et/ou magiques sont rares, le temps plutôt clément. Parfois des bandes de Nordiques s'installent dans les forêts, assez nombreuses pour constituer une réelle menace, ou des Sauriens menaçants pillent les côtes en venant du sud.

SERFS ET VILAINS : Aussi étonnant que cela puisse paraître, la plupart des paysans sont des vilains. Las des révoltes armées qui se finissaient dans un bain de sang, les paysans sont maintenant vilains par nature, et doivent s'acquitter de l'impôt mensuel, en biens ou en espèce. On peut redevenir serf, dans lequel cas on reversera la majeure partie de sa récolte au



seigneur qui en redonnera une partie en argent. On remarque que les serfs sont bien souvent mieux protégés par la Troupe, d'où certains vilains qui retournent à leur statut de serf.

LANGUES : Dans l'Empire, la langue commune est le Mortrasien. Dans le Royaume des Souffles, à l'est, c'est le Klern. Nain, Nordiques et Elfes ont chacun leur propre langue. Il n'est également pas rare de trouver de multiples patois au gré des villages. Le Mortasien emprunte de nombreux termes à la langue d'oc et la langue d'oïl.



RECENSEMENT : Chaque village doit évoquer ses naissances et les transcrire au chef lieu du canton le plus proche. Au vu du manque de réussite de la mesure, une loi ducal valida le don d'un ducat à l'inscription au registre. Les enfants furent donc présentés plusieurs fois, pour gagner plus d'argent. La prime fut réduite à deux florins. L'enfant doit être présenté dans les 30 jours de sa naissance, pour éviter de voir des nourrissons trop vieux être représentés de nouveau, une coutume consistant en une petite incision derrière l'oreille à lieu pour éviter les usurpateurs. Il y a fort à parier qu'une partie des citoyens n'est jamais passée par ce procédé.

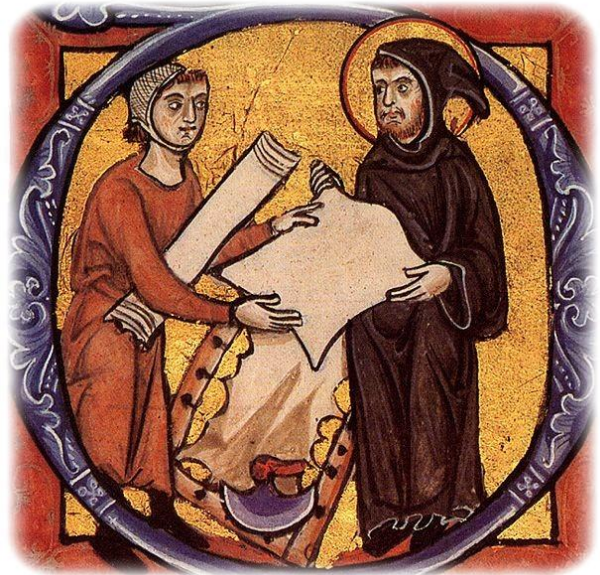
DÉNOMINATION : Seul un nom suffit à une personne, le prénom n'a rien de nécessaire. Enregistré à l'état civil, on trouve souvent seulement un nom. A cause d'un risque évident de confusion, les bourgmestres exigent souvent aussi un prénom, qui ne sera guère utilisé. Le suffixe – os -, que l'on entend parfois est en fait une distinction remise par l'empereur en personne (enfin, l'empereur a une centaine de personnes devant lui, fait un discours très chiant, les salut et ils obtiennent ce suffixe).

TITRES, NOBLESSE ET SUCCESSION : Les titres de noblesse sont transmis de celui qui le détient au premier héritier, mâle ou femelle, avec une régence du parent survivant jusqu'à majorité de l'enfant (seize ans). La dot est toutefois de rigueur, mais sera minime si la femme a marier détient un titre supérieur au futur mari. Les frères et sœurs passent après les héritiers. Les cousins,



oncles et autres sont tout souvent écartés. En cas de vacance, pour un canton c'est en général le second du conseil du bourgmestre qui prend la place. C'est un Sage qui est amené à remplacer les comtes et ducs, l'empire doit trouver une autre famille de nobles pour remplacer les disparus (ou justement, choisir parmi la famille, mais seulement à ce moment là), ce choix se fait à la discrétion de l'empereur (et avec l'aide du Sage sur place). Si un noble meurt et que son époux est encore en vie, elle gouverne jusqu'à la fin de sa vie ou que les héritiers atteignent la majorité. L'Empereur est au sommet de la pyramide hiérarchique. Viennent le Marquis et les Ducs par la suite, les Comtes, puis les Bourgmestres. Ces derniers ont un statut particulier, du fait de leur élection (voir-ci dessus) et peuvent être révoqués. Enfin, ce sera le Seigneur (qui porte parfois un autre nom, comme Banneret), puis en tout dernier, le Chevalier.

ÉDUCATION : Une école primaire existe, payante, mais au coût abordable pour les artisans. L'apprentissage se déroule alors de 6 à 12 ans, à la fin desquels un diplôme est remis. On compte un peu plus d'une école primaire par canton. Le collège, de 13 à 17 ans, est plus cher (on y apprend l'équivalent des bases du trivium et du quadrivium). Un certificat est remis à la fin. On compte un collège par comté. Il existe également plusieurs universités. La médecine est indispensable, car la magie ne soigne pas la

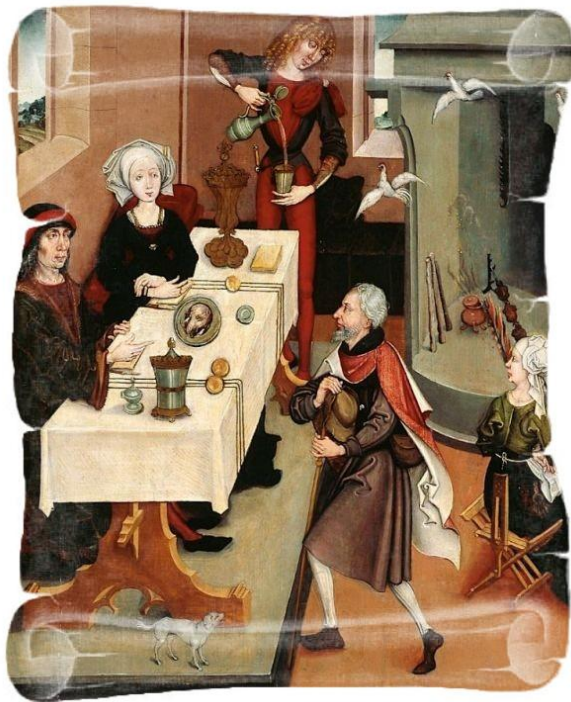


maladie ou les malformations organiques (on reconnaîtra les médecins à un béret vert orné d'un oiseau de métal, qui changera selon la voie choisie). Le droit, comme toujours essentiel, voit ses praticiens porter une plume d'aigrette argentée, les économistes sont également formés dans ce cadre. Les facultés de lettres permettent de former divers professeurs, d'étudier les auteurs du monde entier. Sans signe distinctif, on la voit souvent comme une branche inférieure de la théologie, qui détient le même rôle formateur, mais dont les cours portent bien évidemment sur les religions. Ses étudiants portent un collier avec une lune OU un soleil comme ornement. Enfin, il existe une faculté d'histoire, là aussi peu estimée, qui enfilera au doigt une bague de bois et une d'art (par le dessin, la peinture, la musique...) d'où l'on repartira avec une semi-cape dorée dont les ornements dépendent de la spécialisation.





Un dernier diplôme est confié à la fin des 5 ans d'étude de ces universités avec ce colifichet. Les diplômes des collèges ne sont pas nécessaires pour entrer à l'université, mais le coût du semestre s'élevant en général à 60 ducats, seuls les artisans les plus riches et les nobles peuvent s'y inscrire. Ces universités ne sont en général qu'au nombre d'une par duché, une de chaque type. En pratique, on considérera que dans la campagne, une personne sur trois sait lire, et sur quatre écrire. Ce taux augmente légèrement dans les villes. Pour enseigner dans le premier cycle, le certificat remis dans le deuxième cycle suffit. Par contre, pour enseigner dans le deuxième cycle, il faut le diplôme du troisième cycle. Pour enseigner dans le troisième cycle, il faut bien entendu le diplôme de ce même cycle, mais également deux années de pratique dans un métier lié, au terme desquelles un dernier diplôme est remis. Un livre reste un objet de grande valeur, assez rare dans les chaumières. L'imprimerie a bien failli devenir digne de Gutenberg il y a peu, mais l'église s'y est opposée.



HABILLEMENT : Dans la campagne, la plupart des habitants porte une simple tunique ou une chemise, avec des braies ou une culotte longue, par-dessous un manteau de laine familial lorsqu'il fait froid. Un galon sera déjà un signe de fortune. Cela ne varie guère dans les petits bourgs. Par contre, dans les plus grandes villes des duchés et dans la capitale elle-même, les fanfreluches ont de beaux jours devant elles ! On y porte des pourpoints aux larges épaules et aux manches à crevés (réservés aux plus puissants sous peine d'amende, et passés de mode à ce jour), des cottes rehaussées de pierres précieuses, des chausses de

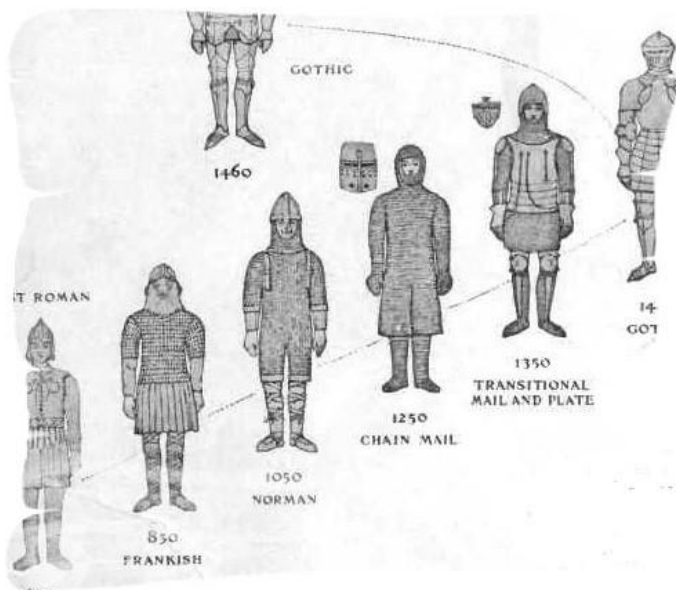
soie fine avec des motifs brodés d'argent, des chemises cintrées et aux échancrures d'or... la différence est surprenante. C'est chez les femmes que la "mode" a le plus évolué : leurs robes relèvent parfois du génie, coûtant plusieurs centaines de ducats ! On ne se promène que rarement tête nue, tout le monde a un bonnet, un cal, un chapeau... La raison est un certain respect envers les Jumeaux, bien au-dessus-de tous mais aussi de montrer à son interlocuteur qu'on le craint et le respecte, car il pourrait nous mettre un mauvais coup. On ôtera généralement ce couvre-chef dans





les bâtiments. Certains corps de métiers et professions ont une coiffe ou un chapeau particulier. Un mépris réciproque est parfois présent entre les gens des grandes villes et ceux des petites villes ou des campagnes, sur la façon de s'habiller. Outre ces atours, chaque Duché a un style plus prononcé dans les coupes et les variétés de vêtements. Vers le nord, on portera davantage de fourrures et de gambisons, vers l'ouest, plutôt des atours très larges et des armures de cuir bouilli. Le maquillage reste assez discret chez les femmes, inexistant chez les hommes. Enfin, les habitants de chaque région tentent souvent d'adopter les couleurs du blason de leur Duc ou de leur suzerain (voir les livrets des Duchés). Les Comtes et Seigneurs, sur leurs blasons ont impérativement une couleur en commun avec le Duché

ÉQUIPEMENT : Armées et soldats sont protégés par des gambisons, ainsi que des armures de cuir clouté ou bouilli, voire des broignes. La cotte de mailles équipe les corps d'élites ou les gardes les plus fortunés. L'armure de plates est rare, souvent portée par les répurgateurs du Poing du Pardon, remplacée par des cottes Wisby ou des brigandines. Rappelons d'ailleurs que sa possession



nécessite un statut de noble (une loi récente modifia légèrement cette règle). On s'armera souvent de dagues, fauchons, piques et masses. L'épée longue ou bâtarde, plus complexes et ardues à forger ne sont que peu vues, bien que très efficaces. L'arc et l'arbalète sont assez répandus. Sur la tête, le morion et l'armet ne sont pas encore de mise : on y posera un casque à nasal, un chapel ou une salade italienne pour les troupiers (du plus pauvre au plus riche), le

heaume pain de sucre se voyant peu à peu remplacer par le bassinot en la noblesse. Le tabard, la bannière ont fait leur apparition depuis plusieurs décennies comme signe de reconnaissance des armées. La cavalerie lourde, équipée de lances demeure l'apanage des seigneurs. Sur le schéma ci-dessus, on considère donc que l'on porte des armures qui irait aux environs de 1250 à 1350.





ARMÉE : Que ce soit les Duchés ou l'Empereur lui-même, chacun possède une armée professionnelle et permanente, qui s'ajoutera à l'ost (cette armée permanente se développe depuis environ deux siècles). On estime que chaque Duc a sous ses ordres de 4000 à 6000 soldats, chaque Comte de 1000 à 3000. L'Empereur lui-même est capable d'aligner 10 000 combattants. Quand le ban est levé, les Bourgmestres doivent, dans une famille sur deux de leur canton choisir qui doit aller au combat, et rappeler une partie des



Seigneurs à joindre leurs troupes (qui parfois n'excèdent pas une dizaine d'hommes). Quand l'arrière-ban est levé, chaque famille est concernée, parfois pour deux hommes. En général, les gardes locaux et les miliciens ne sont pas requis, car il faut bien que les guerriers puissent retrouver un foyer en revenant. En convoquant ces renforts, une armée peut voir multiplier son nombre par deux à dix (mais là, le village est exsangue). Les femmes sont exclues de ces réquisitions, sauf si elles font partie des troupes d'un Seigneur. Entretenir toutes ces troupes est un réel problème financier...

CHEVALIER : Titre honorifique qui s'obtient lors d'une quête confiée par une femme de l'Empire. Sont concernées toutes celles ayant du sang noble, ou au moins une large fortune. Les maris regardent bien souvent d'un mauvais œil ces godelureaux qui tournent autour de leur femme. Le titre de chevalier peut donner le droit à une terre, des serviteurs (payés par la dame durant un temps) ainsi qu'un blason. Beaucoup de jeunes gens espèrent devenir chevaliers, et beaucoup nourrissent régulièrement les diverses bestioles qu'on peut croiser dans les plus noirs tréfonds de l'Empire. En réalité, on s'aperçoit qu'il ne doit y avoir guère plus de quelques centaines de chevaliers dans l'empire, mais les jeunes continuent de sillonner les routes par milliers. Ce titre ne donne pas un sang noble, une charge doit alors être achetée, ne donnant toujours aucun droit en ce qui concerne le vote des lois. Des confréries de chevaliers existent, dans lesquelles reviennent parfois de vieux vétérans à qui les routes manquent (ainsi que toutes les tavernes croisées). On doit à ces ordres, parfois sérieux, parfois un peu burlesques un grand nombre de chansons, comme le Chevalier qui



revenait de Nylandre ou les Chevaliers de la Table Blonde, que toute salle de garde qui se respecte entendra raisonner dans ses murs.

ANNÉE : L'année compte 10 mois de 36 jours, auxquels on ajoute 5 jours saints. Ces mois sont novelas, fridas, éveillas, merigion, fobrière, sirarde, fermentias, vignas, neigelas et ultimas. Les semaines sont de 7 jours, nuldi, dimar, cerdemi, megid, drenevid, amised et nadiche.

CLIMAT : Tempéré. Les terres du nord-est sont bien plus froides, d'où la raison des forêts de conifères. Le nord des marches connaît beaucoup de neige (de l'autre côté des montagnes s'étendent des steppes glacées). Le climat se réchauffe à l'ouest, sans être excessif. Au sud, les côtes sont plus chaudes qu'au centre.



GASTRONOMIE : En l'Empire, comment et que mange t-on ? La vaisselle est davantage en terre cuite, parfois en bois, rarement en métal. les nobles les plus riches pourront manger dans de l'argent, voire de l'or. Le couteau, la fourchette et la cuillère sont tous trois utilisés, mais rarement fournis : il faut apporter les siens, même lorsqu'un Duc vous convie ! On déjeune le matin, dîne le midi et soupe le soir, dans des

écuelles, en général, le tranchoir à pain sert souvent à disposer du fromage ou de la viande. Mais alors, que contiennent les plats ? Au niveau des céréales, grâce au blé, nous pourrions déjà trouver des pâtes. L'orge, l'avoine et la plupart de celles que nous connaissons poussent très bien. Pour les féculents, la pomme de terre et la fève sont répandues dans tout l'Empire, le riz surtout dans les Plaines du Ponant. Les petits pois se mangent partout, ainsi que les lentilles. Les légumes (carottes, choux, navets...) accompagnent la viande blanche, se constituant surtout de poulet, un peu moins de dinde et rarement de porc. La viande rouge sera de Grönz, semblable au boeuf, mais aussi de cheval. Les épices étant très chères, tout comme le sel, les plats seront relevés par des oignons, des échalotes ou des simples communes (thym, romarin...). Bouillie d'avoine ou de gruau, chaudes et



consistantes sont souvent avalées le matin, un bol de brouet ou de bouillon en milieu d'après-midi. Lorsque l'on a soif, hypocras et claret sont souvent au rendez vous. De la vodka, mais aussi du whisky sont distillés dans tous les Duchés. La bière et le vin restent encore les boissons meilleur marché. Dans la rue, on trouvera sans souci des vendeurs de pâtés ou d'oublies pour se restaurer.

DIVERTISSEMENTS : Les habitants de l'Empire s'amusent de différentes manières. Un jour durant chaque semaine est chômé, préalablement fixé à l'année, normalement par canton, bien plus souvent par comté. La veille, une fête est organisée, comptant bien souvent des traditions "païennes" aux yeux de l'Eglise dans les petits villages qui vénèrent encore les Petits Dieux. Danses, chants et musiques



résonnent alors jusqu'à l'aube où les cloches des Jumeaux retentiront pour appeler les fidèles. Concours gastronomiques et artistiques, souvent prétextes à se rencontrer pour une bonne beuverie émaillent le calendrier Impérial, tout comme les jours correspondant à un Saint, fériés. Des tournois de tir à l'arc, de lutte, mais aussi de poésie et d'instruments fournissent excuses et occasions de se réjouir à de nombreuses occasions. Beaucoup de troubadours mais aussi de foires apportent la joie à travers les Duchés. Dans les villes, la liesse s'étend jusque dans la rue, où l'on marche alors dans un mélange d'alcool, d'excréments et de noceurs inconscients. Le théâtre y est très apprécié, l'opéra n'en est par contre qu'à ses débuts. Une drogue tout aussi prisée qu'illégale, la Roche Azur sous forme de cristaux bleus circule sous le manteau. On fumera d'affreuses cigarettes roulées de maïs, qui feront tousser mais donneront une contenance, des cigarillos pour les plus aisés. Enfin, les fameux Jours Saints du calendrier constituent en une longue bacchanale, où les lieux saints tentent de fermer leurs portes, mais où se déroulent alors parfois sous la pression des locaux des orgies dantesques. Curieusement, ces périodes font l'objet d'une criminalité basse (excepté le vandalisme qu'entraîne irrémédiablement l'ivrognerie). Le poker de dés, les échecs et les cartes sont tous trois très prisés, des fortunes changeant de mains lors de soirées enfumées dans les arrières salles des tavernes. Attention, nous connaissons les habituels carreau, pique, trèfle et coeur, elles ici comportent coupe, épée, denier et bâton. La bourre, le tonk et une espèce de black-jack règnent en





maître sur elles. Des Olympiades eurent lieu jusqu'à l'Age d'Or impérial, tous les dix ans, chaque fois accueillies par un Comté différent.

L'ARCANUM : Comme de l'acier, mais en plus dur, et détenant une légère lueur bleutée. Métal relativement rare, il ne possède néanmoins pas de propriétés magiques. L'Empire a décrété qu'il avait un monopole dessus, et qu'on ne pouvait l'utiliser ou en détenir sans autorisation cantonale. En toute logique, on en retrouve au marché noir, une contrebande étant née.



AVENTURES ET DÉPLACEMENTS

: Une grande partie de l'Empire, de ses forêts, de ses marais et même de sa campagne reste inexplorée. C'est pourquoi il reste encore de nombreuses grottes à fouiller et de multiples châteaux en ruines à découvrir. Beaucoup de bois

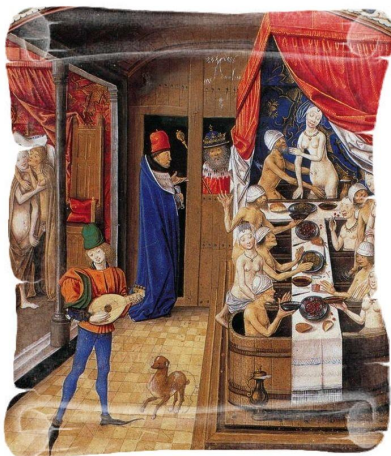
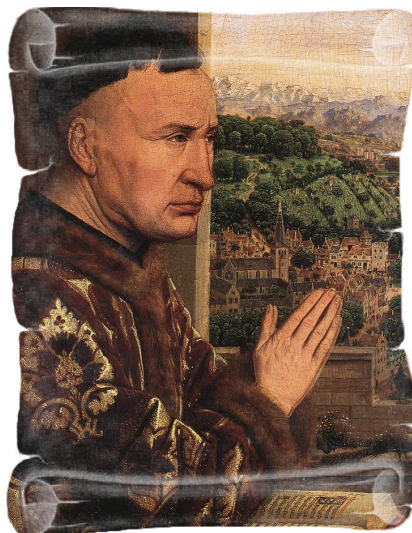
restent également vierges, les réserves forestières impériales ne voient que leurs limites d'occupées et exploitées. Vieux puits de mines regorgeant de pierres précieuses, forteresses à l'abandon grouillantes de bêtes et tourbières aux plantes rares attendent les aventuriers valeureux, peu soucieux du danger et de leur existence. Les Enclaves, secteurs étranges apparus en l'Empire après la dernière Guerre des Baronnie de 320 recèlent également dangers et mystères. Les explorateurs ont encore bien du travail ! Se déplacer peut toutefois se faire très vite : quand les routes sont bien entretenues, relais et auberges sont distantes d'à peine une journée de voyage. Un courrier bien entraîné peut ainsi parcourir plus de cinquante lieues en une journée !

ÉTIQUETTE : La courtoisie de l'Empire enjoint à se saluer par une poignée de main pour les proches, par un poing plaqué sur la poitrine en inclinant le buste pour ceux que l'on ne connaît guère. Le vouvoiement est de rigueur presque partout, même au sein des familles et des mariages. Mettre le genou à terre devant un noble lorsqu'on ne l'est pas est de rigueur, tout comme pour un prêtre, sous peine de bastonnade.





ART : Brossons rapidement les domaines artistiques, en commençant par l'architecture. Le style roman était très en vogue chez les Nordiques, l'Empire l'a utilisé avant de passer au gothique il y a moins de deux siècles. Les bâtiments restent donc un mélange des deux, beaucoup sont en rénovation. Pour ce qui est de la peinture, la plus en vogue est celle à l'huile, mais les broderies, tapisseries et canevas connaissent un succès important. Les plus grands peintres de l'Empire étaient des femmes, comme Jana Sutherland, connu pour ses détails apportées dans les tissus, ou Scisserne Lune, pouvant figer l'expression d'un regard si intensément que certaines de ces oeuvres font encore tomber en pâmoison ceux qui les observent. La littérature a connu une série de romans marquants, "Les aventures de Liana Brown", écrites par François Pinson, contant les aventures sanglantes et sulfureuses de la Cape Flamboyante, guilde de garde du corps. L'Eglise tenta à de nombreuses reprises de le faire interdire, sans succès. La poésie demeure très romantique, penchant peu vers le grivois, souvent chantée dans les chanson de geste par les bardes. La foi a également inspiré de nombreux artistes, tapissant les églises de chefs d'oeuvre, mais faisant aussi naître beaucoup de vocations musicales, comme le père Armand, réputé pour avoir constitué des chants, notamment l'ode à la paix ayant redonné courage aux démunis. Enfin, les musiques jouées ressemblent davantage à de la musique celtique/irlandaise dans les campagnes, et de salon dans les soirées huppées. La sécurité relative qui règne dans l'Empire emmène petit à petit tous ces domaines vers une période baroque, qui connaîtra son éclosion véritable si une telle stabilité perdure.



HYGIÈNE : L'impérial n'a pas les standards de propreté du vingt et unième siècle, mais détient tout de même quelques notions pour s'entretenir. La plupart des villes abritent des thermes, vestiges réhabilités des anciens habitants Nordiques. Proposant une partie pour les femmes et une pour les hommes, l'on s'y rend environ deux fois par semaine. De nombreuses étuves sont construites dans les villages de plus modestes importances, visitées à la même fréquence, la rivière les remplaçant au cas où (sauf en hiver). La grande bourgeoisie et la haute noblesse ne sont pas celles vues les





plus souvent en ces lieux : le parfum est de leurs avis un excellent palliatif. Les baquets proposés dans les auberges ou trouvables dans les grandes demeurent sont souvent accompagné d'herbes saponifères.

Les Mortrasiens se lavent les dents à la base d'une pâte faite de graines de fenouil, de sel et de feuilles de prêle (ou avec une simple racine de guimauve). Les bains de bouche, composés de thym, de gentiane et de menthe sont en général utilisés une fois par semaine. Certains utilisent du fil dentaire très fin de coton, ou de soie. Presque tout le monde a un cure-dents. L'église des Jumeaux réalise sporadiquement des campagnes d'informations pour expliquer qu'être propre est important, allant même jusqu'à mentir en disant que le corps est le reflet de l'esprit. Le but est bien évidemment d'éviter les épidémies.

BESTIAIRE

L'Empire de Mortras abrite diverses créatures peu agréables. Outre les insectes de tailles inhabituelles (donc titanesques), des horreurs diverses se repaissent des innocents promeneurs la nuit. Solitaires ou en meutes, elles n'ont que pour limites les pires cauchemars de l'imagination des races civilisées et les rudiments de la grammaire. Nous pouvons toutefois en citer quelques unes répertoriées dans les archives impériales :



LES SYLVAINS : prédateurs naturels des bûcherons et des randonneurs, les sylvains hantent les forêts denses et obscures. Ils ressemblent à des humanoïdes dont le corps serait recouvert d'écorce et de lierre. Se reproduisant par spores, ils devraient avoir tendance à proliférer, mais on en voit rarement plus de deux ou trois à la fois. Les motifs pour lesquels ils attaquent à vue restent inconnus, l'espèce se nourrissant exclusivement de chlorophylle. Lorsqu'ils aperçoivent une proie, ils tentent de la mettre au sol en projetant de leurs corps des épines paralysantes. Si les sylvains sont dangereux, il est notable qu'ils n'attaqueront jamais quelqu'un lorsque ce dernier a rejoint la





civilisation, même s'il s'agit d'une simple cabane de pêcheur. Les sylvains disparaissent en effet très vite, visiblement de manière naturelle dès que des habitations sont construites au bord de leurs habitats.

LES ÉCORCHEURS : Si les bois de Mortras sont infestés d'espèces peu sympathiques, les grottes, cavernes et autres ruines ne sont pas en reste non plus. Amateurs de chair plus ou moins fraîche, les écorcheurs pullulent dans l'obscurité de l'Empire. Si on les retrouve près des champs de batailles, ils rampent aussi dans les égouts des grandes villes. De la taille d'un homme, les écorcheurs semblent faibles par leur bras maigres, ballots par leur panse gonflée comme une outre. Pourtant, au bout des moignons qui leur servent de mains, des griffes redoutables se dressent, capables de transpercer une cotte de mailles en un clin d'œil. Ces monstres à la peau grisâtre, parfois poilus et au faciès monstrueux, caricature du visage d'une araignée ou d'un homme balafré ne méritent aucune pitié, et de leur côté ne feront jamais preuve d'une once de compassion pour leur victime. Chassant souvent en groupe d'une dizaine de membres, ils ne font heureusement preuve d'aucune solidarité entre eux, lâches de nature.



LES FIELLONS : Beaucoup de scientifiques se sont interrogés sur l'origine des Fiellons. Certains affirment qu'ils accompagnaient les Démons, les servant, venant donc d'un autre monde. Pourtant, les Fiellons ne sont qu'une espèce de monstre comme tant d'autres, quoique leurs traits évoquent aussitôt les cauchemars. Chauves et couverts de bubons, le pire reste leur bouche, grande ouverte, mais suturée par de la chair d'un côté à l'autre, l'absence de lèvres renforçant ce faciès diabolique. Cette espèce est capable de manier des armes rudimentaires et de porter des vêtements grossiers, faisant preuve d'une intelligence limitée. Il en existe de toutes les tailles et de toutes les formes,





marchant à deux ou quatre pattes, leur seul point commun demeurant la haine envers tout ce qui est différent d'eux. Heureusement, les Fiellons ne semblent pas se vouer une grande amitié : il est rare d'en croiser plus d'une demi-douzaine, ils sont visiblement incapables de se supporter entre eux.

LES SANGLEBOUCS : ce nom cache lui-même une confusion. La légende voudrait qu'un berger, effrayé par une de ses bêtes croyait qu'un de ses boucs venait de se changer en monstre. Rapidement couvert de sang, il ne put qu'évoquer sa théorie, hébété, en revenant particulièrement sur les litres d'hémoglobine qui couvraient la robe de sa bête. Cette espèce animale est



pourtant tout à fait naturelle, et ne recèle pas la moindre once de mana. Ce sont des groupes de cinq ou six individus, de près de deux mètres qui chassent et effraient les troupeaux. S'ils tuent l'Homme, c'est pour l'éloigner de ses proies : il est très rare qu'un être humain soit dévoré par une de ses bêtes. La créature atteint parfois plus de dix pieds, elle est, heureusement, en générale solitaire à ce moment. Cette espèce vit au coeur des plus grandes forêts, un troupeau ne saura être trouvé dans une futaie.



LES EPOUVANTEURS : cette race, récemment apparue devient un fléau pour les paysans et propriétaires terriens. Ce n'est que depuis plus de trois ans, semblant constituées de toile de jute hantent certains champs et prairies à la nuit tombée... ou encore même les étables. Possédant des griffes, ou un appendice qui ressemble fort à une lame, beaucoup périrent sous leurs coups, nombre d'armes ne semblant guère leur faire

de dégâts. Scientifiques, chercheurs, mages s'interrogent encore sur leur venue qui elle, contrairement à l'espèce précédente ne semble pas naturelle.

LES HOMMES-BÊTES (OU HYBRIDES) : sous cette appellation résident diverses espèces humanoïdes métissées à des animaux. Les hommes rats, hommes loups et les hommes porcs sont les plus communes et se révèlent hostiles à la civilisation (et entre elles également). Ils infestent les





souterrains et pullulent dans les bois. Heureusement, la maladie qu'ils transmettent aux Nains il y a de cela des siècles les empêchent de s'organiser pour une invasion en règle, car elle continue de prélever un lourd tribut chez eux. L'archipel de la côte sud, quant à lui, regorge de ceux que les Hommes appellent les Sauriens (ramassis d'humanoïdes à écailles dont certains ressemblent même à des poissons), perpétuant d'incessants raids sur les villages de pêcheurs. Souvent repoussées et massacrées, ces créatures n'ont pourtant jamais voulu entendre parler de paix ou de cohabitations, à de rares exceptions près. Une minorité de ces races, comme les hommes chats, coexistent en sérénité avec l'Empire, mais ces espèces sont très rares, et ont presque disparu de la surface de la planète. Il est à noter que tous ces hybrides ont développé une forme d'intelligence rudimentaire : capables d'un artisanat primaire, vivant en communauté leur niveau d'évolution pourrait être comparé à celui des Néandertaliens.



Le Peuple-Fée : Sous cette appellation se cachent Dryades, Lutins et autres Kobolds. Hostiles, source de nombreuses légendes. Si, à de rares occasions des mots ont pu être échangés, l'inconnu est souvent accueilli d'une volée de flèches, ou par un sort qui lui fera perdre la raison. Ces êtres ne supportent pas que l'on dérange leurs forêts. Personne ne sait s'ils disposent d'une réelle forme de société, ou même s'ils coopèrent entre eux. Quoiqu'il en soit, la prudence la plus extrême est recommandée en leur présence, même les meilleurs marchands n'ayant

réussi à leur vendre quelque chose, ou à leur acheter. Un contact a été établi durant le mariage de la princesse impériale, en 374... mais cette "paix" ne concerne que certains volets de cette curieuse société, et reste fragile.





CHRONOLOGIE

HISTOIRE CONNUE DE L'EMPIRE :

L'empire de Mortras n'a pas toujours été la terre (presque) civilisée que nous connaissons aujourd'hui. C'est pourquoi cette frise chronologique nous aidera à y voir plus clair, notons que l'an 0 signifie tout simplement le sacre du premier empereur.

- **1500** : Les premiers colons humains débarquent par milliers sur la côte sud de l'Empire. Ils fuyaient visiblement la destruction (naturelle) de leur continent. Cette date demeure toutefois assez imprécise, certains la faisant remonter à encore plusieurs siècles avant.
- **1300** : Les colons remontent les eaux à la recherche de terres propices qu'ils finissent par trouver. Archenfer, aujourd'hui capitale impériale, est fondée.
- **1290** : Premiers contacts avec ceux appelés aujourd'hui « les Nordiques ». Ces derniers revendiquent les terres d'Archenfer, clamant qu'ils étaient là bien avant les Hommes.
- **1290 à -1200** : Les Nordiques et les Hommes entrent en guerre pour la possession des terres centrales de l'Empire. Après des pertes monstrueuses des deux côtés, les Nordiques finissent finalement par se replier dans l'Ouest et le Nord du pays.
- **1000** : Dans les épaves des derniers navires sont retrouvées plusieurs livres saints.
- **900** : Expansion de l'Homme. Défrichement massif autour d'Archenfer et créations de vastes terres agricoles. Des clans se forment et se gèrent chacun de leur côté. Naissance de Giléad le Prophète, il répandra la parole des Jumeaux.
- **850** : Premières incursions d'hommes-lézards sur la côte Sud. Mort de Giléad.
- **820** : À l'est, de nombreuses personnes tentent de franchir la Mer intérieure. Aucun ne revient. Beaucoup de gens s'installent devant cette grande étendue d'eau et fouillent les sols, découvrant de nombreuses mines.
- **800** : De nombreuses batailles ont lieu pour le contrôle de l'est du pays. Personne n'en sort vainqueur.





- **750** : La religion des Jumeaux Divin prend une grande importance dans le pays. Invention de La charrue.
- **740** : Nouvelles guerres contre les Nordiques, chassés de l'Ouest du pays, et se massant dans le Nord.
- **730** : Le pays est toujours divisé en grandes familles qui s'entretuent pour prendre le pouvoir.
- **710** : Premiers contacts avec les nains, sortis des montagnes à cause des Nordiques.
- **700** : Les Nordiques sont chassés par delà les montagnes du Nord (et gagneront ainsi le nom qu'on leur connaît). Invention du collier d'épaule.
- **600** : Les Jumeaux Divin surpassent ceux qui deviendront les « Petits Dieux ». La cohabitation se fait en paix, les deux courants religieux ne souhaitant pas de victimes.
- **550** : Le pays est unifié par une famille plus puissante que les autres, les Mortrasiens. Elle décide de faire de la contrée un royaume : la Mortrasie.
- **540** : Au Sud Ouest, des vassaux décident de faire sécession et deviennent les baronnies.
- **530** : Les premiers elfes arrivent dans le royaume, chassés par les Nordiques. Leurs foyer est perdu. Les rapports avec les humains sont plus que tendus.
- **520** : Des égouts de toutes les villes, des mines, des tunnels surgissent les hommes rats. Le peuple nain subit des pertes énormes.
- **510** : Les hommes rats sont repoussés. Des pogroms contre les elfes sont menés un peu partout.
- **500** : La religion des Jumeaux Divin devient la religion officielle du royaume. Dans la foulée, une "Soleillade" est lancée. Cette dernière, ayant un grand but d'évangélisation demeure pacifiste vis-à-vis des suivantes.
- **450** : Inauguration de la première académie en Mortrasie. L'idée de ce qui deviendra la faculté tentera de suivre; mais ne fera réellement son apparition qu'un demi-millénaire plus tard.
- **400** : Stabilité du royaume. De nombreuses expéditions sont lancés à l'Ouest, dans le désert des





Roches, aucune ne revient.

- **350** : Ouverture du premier collège de magie. Lois anti elfes proclamées.
- **300** : Les moulins et la meule à affûter commencent à se répandre un peu partout.
- **250** : De nombreux troubles religieux surviennent. Beaucoup d'elfes rejoignent l'énergie, ce qui ne jouera pas en leur faveur à l'avenir. Premiers conflits ouverts avec les Baronnie.
- **150** : Le royaume est affaibli. Les Nordiques en profitent pour faire une percée. Des profondeurs, les hommes rats rejaillissent. Les mages décident de s'unir dans une organisation : le syndicat des sorciers. Toutes les grandes familles se mettent à s'entretuer pour essayer d'obtenir le pouvoir. Les princes de sang se massacrent, c'est la Guerre des Frères.
- **100** : Un mystérieux virus décime les hommes-rats, mais aussi les nains. Ils seront beaucoup moins vu avec les humains dès ce jour, non parce qu'ils se replient sur eux mêmes, mais tout simplement car ils sont passés à deux doigts de l'extinction.
- **50** : Les nordiques sont repoussés. La Guerre des frères prend fin, les partisans de l'énergie ayant presque tous été massacrés. La Guilde des Marchands voit le jour. Elle deviendra sous peu la Confédération.
- 0** : Le royaume est moribond. Les derniers Mortrasiens ne souhaitent pas conserver le pouvoir et le donnent à un de leur vassal les plus fidèle. Ce dernier décide de créer un empire, qu'il appellera Mortras, en mémoire de ses anciens souverains.
- 50** : Le pouvoir est réparti entre plusieurs nobles puissants. Les duchés sont établis. Une monnaie commune commence à être instaurée. Les banques deviennent plus sûres. Les premières facultés voient réellement le jour.
- 55** : Création des différents organes législatifs de l'empire. Intensification de l'agriculture et exploitation générale plus poussée des richesses de l'empire. La plus grande partie des lois anti elfes est abrogée. Curieusement, à travers la contrée, des créatures hostiles se multiplient.
- 75** : L'empereur minimise la puissance de la justice religieuse à travers tout le pays.
- 100** : Incursion Nordique. Sont alors créées les Marches, une région spéciale, au Nord, censée





prévoir ces raids. Naissance de l'Union Martiale. Début de l'uniformisation des poids et des mesures.

120 : Les comtés sont créés pour aider les ducs à gérer leur territoire. Une terrible épidémie de peste fait chuter la démographie, laissant de nombreuses régions désertes.

130 : Un véritable système juridique et politique, stable, s'installe petit à petit. La Guilde des aventuriers s'érige, prête à explorer tous les territoires délaissés lors de la guerre civile et à cause des maladies. Invention du miroir.

140 : Tentative (et échec) de reprise des Baronnie. Un statu quo est proclamé. Les Baronnie font partie de l'Empire, obtenant sa protection, mais doivent lui verser un tribut.

150 : Début de la période de prospérité de l'empire.

200 : Modernisation des techniques agricoles. Les grandes routes de commerces sillonnent l'Empire.

220 : Guerres serviles. Bien que courtes, elles feront beaucoup de dégâts. L'empereur décidera alors de diminuer l'esclavage, le rendant illégal dans la plupart des comtés.

225 : De grands chantiers navaux fleurissent sur la côte est. Plusieurs flottes sont lancées pour franchir le bras de mer. À l'ouest, de nouvelles expéditions sont lancées, et rencontrent les dirigeantes du matriarcat céruléen, après un long voyage. Des lignes de commerces timides s'ouvrent entre tous ces gouvernements. Invention de l'aimant, puis du compas.

240 : Coup d'état des royalistes, décidés à faire tomber l'empire. Aidés par les opprimés (elfes, énergistes...), ils prennent Archenfer et assassinent l'empereur. Les barons, les Nordiques en profitent pour lancer une nouvelle invasion. Des comtes et des ducs, inquiets, rejoignent la rébellion. Fin de la période de prospérité de l'Empire. Début de l'âge sombre.

260 : La guerre civile jette à bas tout ce que l'Empire s'est forcé de construire. La justice régresse, le commerce aussi. Les jumeaux divins gagnent une énorme influence, soutenant l'empire d'une main, mais ne blâmant pas les royalistes de l'autre.

270 : Les partisans de l'Empire finissent par l'emporter. Création de la Troupe, pour espionner l'intérieur du territoire, et y faire régner l'ordre au nom de l'Empereur. Une deuxième épidémie de





peste se déclare. Dernière Soleillade, qui se déportera brièvement en Territoire Nordique.

280 : Les maladies touchant les hybrides emportent une grande partie des espèces pacifiques (comme les hybrides félins), provoquant leur quasi extinction. Invention des lunettes à monture de bois.

290 : Dernière grande guerre contre les Nordiques. Un érudit écrit à ce sujet « l'histoire n'est qu'un éternel recommencement ». Une partie des Nordiques commence à commercer avec l'empereur.

300 : Les anciennes institutions et organismes se remettent en place. Les routes redeviennent un peu plus sûres. Fin de l'âge sombre.

320 : Dernière invasion en date des Baronnie par l'Empire. Bien que très brève, l'invocation de forces d'une autre dimension provoque la fin de plusieurs grandes villes, dont certaines des baronnies elles-mêmes.

354 : Sacre de l'empereur en fonction : Ulfic IV

373, mois de vignas : Dans un petit village, Nylandre, un nouveau matériau est découvert : la Chroma. Le Royaume des Souffles ne voit pas cela d'un bon œil et s'apprête à déclarer la guerre à l'Empire, qui s'empare pour de bon de la région, contestée par les deux forces, avec l'aide de l'Église des Jumeaux Divins. Par la suite, les autorités tentent plus ou moins d'étouffer l'existence de la Chroma.

373, mois d'ultimas : L'Empire et les Duchés envoient des diplomates négocier la paix avec le Royaume des Souffles à bord du Foudroyant, navire de légende. Grâce à l'habileté des partis en présence, le conflit est évité, mais les Baronnie retrouvent leur indépendance ! Le Baron d'Argent, l'émissaire envoyé par ces dernières, trouve la mort.

373, mois d'ultimas : Dans les Marches, un groupe d'aventuriers répond à l'Appel du Marquis, qui a besoin d'aide dans l'un de ses cantons, géré par un noble, Lyssander. Tout va au plus mal : la région est infesté par les brigands et les monstres, qui se rangent alors sous la tutelle du Cornu, entité monstrueuse déjà apparue à Nylandre. Personne ne semble en mesure de l'arrêter, les membres de l'expédition menée dans le secteur subissent une terrible défaite.

374, au printemps : Kossomar « Bottes-Légères » et Tandéléros Mastrelin, ducs respectifs des





Plaines du Ponant et de la Côte du Midi décident d'envahir les Baronnie, maintenant libérées de la tutelle impériale et affaiblies par la perte du Baron d'Argent.

374, mois de vignas : Près de la ville de Longrain, le mariage de la princesse impériale Liana d'Archenfer a lieu. Des rebelles, les démocrates, troublent la cérémonie et tentent de l'enlever. Le Duc Kossomar « Bottes-Légères » est assassiné.

375, printemps : L'Empereur voit le Duché des Plaines du Ponant envahit par les démocrates. Près de Nylandre, les troupes du Royaume des Souffles se massent. Ulfric IV passe un accord avec l'Église des Jumeaux qui enverra ses troupes se battre contre les rebelles pendant qu'il surveille, avec les siennes les mouvements de son homologue, Guy le Magnifique.

375, été : les rebelles remportent la victoire, de justesse, contre les Troupes du Poing. Une partie des Plaines du Ponant et de la Côte du Midi, de la taille d'un Comté forment le siège d'un nouvel état : l'Union Démocratique du Pacte Carmin. L'Empire reconnaît officiellement la naissance de cette nation, qui occupe le seul passage terrestre avec les Baronnie. En parallèle, les purges anti-énergistes s'intensifient.

375, hiver : la guerre larvée entre les Maréchaux Nordiques éclate. De tous leurs territoires émigrent de nombreux citoyens, fuyant les conflits. Les Marches ont bien du mal à juguler ce flot d'étrangers, des incidents naissent tout au long de la frontière, dans les Montagnes du Talon.

376, printemps : les troupes du Royaume des Souffles en faction près de Nylandre, au nord-est de l'Empire lancent une attaque surprise. L'armée impériale rassemble au plus vite des volontaires et parvient à contrer cette invasion.

376, hiver : loin au nord, la forteresse de Rochejais, poste-frontière en ruines entre les étendues Nordiques et l'Empire est réhabilitée.

377, printemps-été : les Fils du Sang Bleu, troupe composée de nobles et de généraux déçus de la politique de l'Empereur, tentent un putsch. Ils attaquent de nombreuses Seigneuries du Grenier de l'Empire, tentant également quelques raids sur les Plaines du Ponant, les Forêts Septentrionales et la Côte du Midi. Ils parviennent à établir plusieurs bases dans le Grenier, sans toutefois réussir à pousser le mouvement jusqu'à la Province Impériale.

377, automne : dans tout l'Empire, le Sang Bleu émet de fausses invitations au nom de Gonzague





Lamède, bras droit de l'Empereur (qui reste introuvable). Sont conviés dans diverses Seigneuries, parfois complices, parfois non, nombre de fidèles à l'Empereur. Le piège se referme sur eux, et nombre de hobereaux sont tués ou capturés.

377, printemps-été : les Fils du Sang Bleu réitère un assaut, mais contre les Démocrates. Ils parviennent ainsi à récupérer plusieurs fiefs, toutefois assez pauvres. Le Sang-Bleu entame la construction de forteresses et de bourgs dans ces nouveaux domaines, y installant, de ce que l'on raconte, son état-major.

378, automne : le Seigneur Bossoreille organise un tournoi sur ses terres. Ses frères, à la tête d'une compagnie de routiers, le forcent à accepter de répartir ses pouvoirs avec eux. Les délégations invitées doivent se replier. La région devient instable...

379, printemps : de nouveau, et sans rien demander à l'Empereur, le Duc Tandéléros de Mastrellin décide d'attaquer un des voisins de l'Empire. Il s'agit ici encore des Démocrates qui vont faire les frais de ces assauts. Malgré une résistance de prime abord efficace, ils vont rapidement perdre le contrôle de nombreuses routes importantes et bourgs qui jouxtent ces dernières. Le Duc, toutefois, craintif d'attirer l'ire de l'Empereur, qui lui somme d'arrêter ses actes, ne peut pousser son avancée.

379, hiver : le Duc Tandéléros de Mastrellin (encore lui) attaque la cité neutre d'Argomir, en plein dans les territoires contestés (zone constituée de morceaux des Duchés des Plaines du Ponant, de la Côte du Midi, mais aussi de terres du Pacte Carmin et des nouveau fiefs du Sang Bleu). Il déguise ses troupes en soldats Démocrates, espérant les faire accuser par la suite et marcher sur eux avec le soutien de l'Empereur. Sa machination est déjouée. En réaction, l'Empereur envoie ses unités les plus rapides... prendre les forts qui bordent le Grenier de l'Empire et les Plaines du Ponant. Il veut établir une tête de pont avant que le Duc Baudouin le Borgne ne le trahisse en rejoignant Tandéléros, ce dont il est sûr. S'il parvient à l'emporter militairement, il pourra mater le Duc de la Côte du Midi plus aisément. L'hiver féroce, toutefois, met rapidement un terme au début de cette guerre, qui ne comporte alors que quelques escarmouches.

380, printemps : sans avoir reçu de renforts de Tandéléros, l'armée du Duc Baudouin le Borgne affronte celle de l'Empereur, pour le contrôle des frontières de la Côte du Midi. Ulfric IV remporte de sérieuses victoires durant ce conflit. Baudouin va donc céder sa place au petit frère de feu Kossomar Bottes Légères : Charles. Ce dernier va faire sécession de l'Empire et créer le royaume de





Kossombrie. De son côté, Tandéléros de Mastreelin va faire de même avec la Côte du Midi, et deviendra souverain de Méridia. Ces deux nouveaux territoires, alliés, se nomment les Nouveaux Royaumes.

380, été-automne : après avoir subi une curieuse attaque par des routiers fort bien entraînés, la ville de Bourg-sur-Lac accueille des représentants des grandes puissances se dégageant en l'Empire (les représentants de ce dernier, le Sang-Bleu, les Démocrates et les Nouveaux Royaumes), afin de décider du sort d'une partie des territoires contestés. De nombreux hobereaux, venant de cette région, cherchent en effet une allégeance claire : il faut savoir qui piller, et à qui payer les rançons ! De curieux assaillants tentent de perturber les actes diplomatiques, mais n'y parviennent pas.

381 : de nos jours

