



L'Arène de l'Oubli

Les Terres d'Arlatt

Livret Monde

Préambule

Il s'agit de l'univers médiéval fantastique dans lequel se déroulent les GNs de l'Arène de l'Oubli. Vous trouverez dans ce document une présentation générale de ce monde et surtout du Royaume des 5 Duchés. En plus du livret monde, vous trouverez un ensemble d'addendum présentant chacun une faction particulière. Cet ensemble de textes sert de cadre à l'univers, mais a été au fil des GNs amendé et augmenté en fonction des actions des joueurs. En effet, les Terres d'Arlatt se veulent être un monde vivant dans lequel toi, joueur, tu peux avoir une réelle influence même si le cadre de départ a été défini par les orgas.

Si nous avons décidé de créer notre propre univers plutôt que d'utiliser un univers préexistant, c'était avant tout pour pouvoir développer des éléments qui nous plaisaient en toute liberté, de s'affranchir de tout carcan autre que celui que nous nous imposons. De plus, cela peut éviter les sempiternelles discussions qui existent parfois entre deux versions différentes d'un même univers.

Ainsi, les Terres d'Arlatt représentent une certaine vision du medfan qui, si elle est plutôt classique, contient toutefois certains éléments vraiment différents à défaut d'être originaux. On y trouve des créatures fantastiques, de la magie et bien d'autres choses à découvrir. Nous avons souhaité développer un univers touche-à-tout dans lequel on peut tout aussi bien prendre part au jeu politique, qu'accomplir une quête mystique ou encore faire face à des horreurs indicibles, non sans oublier une touche d'humour.

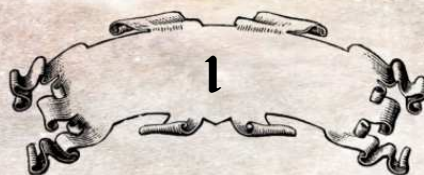
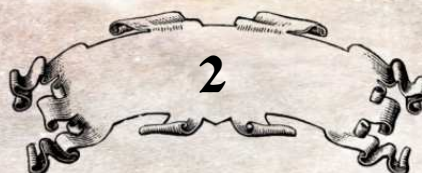




Table des matières

Le Royaume des 5 Duchés	3
L'histoire du royaume	4
L'Age d'Or	4
L'Age des Luttés	5
L'Age de l'Unification	5
L'Age de la Pax Unifica	8
Maintenant	8
Chronologie du Royaume des 5 Duchés	9
Croyances et culture dans les 5 Duchés	14
La lignée de l'Unificateur	14
Le culte des ancêtres	20
Les Théologiens et le culte des ancêtres	20
La naissance	21
L'âge adulte	21
Le mariage	22
La mort	22
Les hérésies	22
De la magie et des Magus	23
Ceux qui sont capables de magie	23
Les Magus théologiens	24
Les Magus libres	24
L'organisation du Royaume	25
Les Duchés	25
Le Duché de Délici	25
Le Duché de Fer	26
Le Duché de Frostheim	27
Le Duché de Nardjar	27
Le Duché de Saristo	28
La population	29
Les Humains	30
Les Nains	30
Les Elfes	30
Les Orcs	30
Les Unbreiths	31
Les autres créatures pensantes	32
L'économie dans les 5 Duchés	34
La composition de la monnaie	35
L'économie actuelle	35
La fixation des prix	36



Le Royaume des 5 Duchés



Le Royaume des 5 Duchés est une monarchie dirigée par un roi puissant. Ce dernier règne sur un territoire qui s'étend sur un continent entier, des étendues glacées de Frostheim à l'extrême nord jusqu'aux déserts brûlants de Nardjar au sud ; et des jungles humides de Délici à l'ouest jusqu'aux montagnes des Stactiaranns à l'est, en passant par les îles de Saristo battues par les vents, et les plaines verdoyantes du Duché de Fer. Les terres au-delà de ces frontières sont pour l'heure « Terra Incognita ».

Comme son nom l'indique, le royaume est divisé en 5 duchés, chacun marqué par une identité forte, le Duché de Délici, le Duché de Fer, le Duché de Frostheim, le Duché de Nardjar et le Duché de Saristo. Le Duché de Fer est de très loin le plus puissant d'entre eux. Il est le siège de la royauté depuis plus de 500 ans et c'est dans ce duché que se



trouve la capitale du royaume, Haartsthal. Chaque Duc doit respect et obéissance au Roi. La puissance et l'influence des duchés augmentent ou décroissent selon l'habileté et les desseins des Ducs qui les gouvernent et au gré des fortunes incertaines de la guerre et de la politique.

Le Roi actuel est le descendant d'une figure mythique du royaume, « l'Unificateur ». Ce dernier en est le fondateur ainsi que de l'Ordre des Théologiens. Une fraternité d'ascètes prônant l'athéisme, luttant contre les déviants qui croient en des dieux, et guidant les Magus, ceux capables de magie, dans le droit chemin. Pour beaucoup, l'Unificateur est le saint patron du royaume et des hommages lui sont encore rendus lors de différentes fêtes.

Jusqu'à présent, c'est cette filiation, le soutien de l'Ordre des Théologiens ainsi que des duchés de Saristo et de Nardjar qui ont permis au pouvoir royal de rester fort.

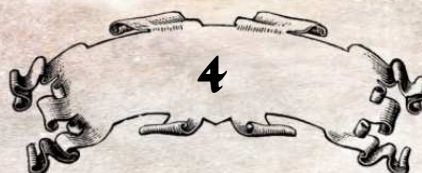
L'histoire du royaume

Les historiens théologiens ont divisé le temps en âges. Il s'agit de longues périodes de durées variables dont la fin est marquée par un évènement considéré comme majeur.

L'Âge d'Or

Il est communément admis qu'il y a eu, à une lointaine ère, un âge d'or, un apex civilisationnel, technologique et culturel. Nul ne sait réellement en quoi consistait cet âge d'or et il n'en existe pratiquement aucune trace. Cependant, tous les érudits du Royaume sont convaincus de son existence. Ils n'hésitent pas à clamer qu'ils ont des preuves souvent sous la forme d'ancien texte poussiéreux, de fragment d'objet ou de ruines antiques.

Seulement, cette période prit fin brutalement. Les causes de ce drame sont inconnues bien que plusieurs théories existent. Pour beaucoup de savants, ce sont les êtres de ce temps qui provoquèrent leur propre fin dans un conflit dévastateur, par orgueil, avidité ou ambition. Cependant, d'autres n'y voient qu'une belle parabole facile, créée uniquement dans le but de donner une leçon d'humilité à des élèves.





L'Âge des Luittes

Après que l'âge d'or ait pris fin, quelle qu'en soit la raison, le monde connut les balbutiements d'un retour à la civilisation. Ce retour devait se faire ex-nihilo car rien n'avait survécu. C'est alors que le monde entra dans un âge de ténèbres où les bandes armées faisaient régner la terreur, où les seigneurs de guerre s'affrontaient pour obtenir territoires et ressources et où les clans s'entre-déchiraient.

Cette longue série de conflits détruisit l'ensemble des civilisations qui essayèrent de voir le jour. Les archives et documents historiques furent pour beaucoup perdus, aussi il est difficile pour les historiens de retracer les événements de cet âge et du précédent. Ce fut un temps de cauchemar où la guerre et ses horreurs étaient omniprésentes. Le seul éclat de lumière et d'espoir fut l'apparition de l'Unificateur. C'est en effet à ce moment-là que prit fin l'Âge des Luittes et que l'on put recommencer à écrire l'Histoire.

L'Âge de l'Unification

L'Unificateur est une figure légendaire de cette période. C'est par lui que la loi et l'ordre ont pu être mis en place et maintenus dans ce qui était jusqu'alors un monde de chaos et de conflits. Si, dans un premier temps, l'Unificateur n'était qu'un des multiples seigneurs de guerre de l'âge des luittes, il est le premier qui sut s'imposer et qui fut capable de stabiliser, structurer et construire un royaume dont les fondations furent ses conquêtes. Cette histoire est retracée dans la « Geste d'Eltorale ». Il s'agit du récit romancé de la vie de l'Unificateur écrite par Eltorale qui fut sa supposée maîtresse. Le proto-royaume fondé par l'Unificateur, connu alors sous le nom de Royaume de Fer, était composé des actuels Duché de Fer, Duché de Saristo et Duché de Nardjar. C'est la date de fondation du Royaume qui sert de base au calendrier et l'an 0 n'est autre que l'année de sa création.

L'Unificateur créa aussi l'Ordre des Théologiens. L'une de leurs fonctions premières fut d'écrire l'Histoire. Un grand nombre de connaissances avait été perdues durant l'Âge des Luittes et des civilisations entières avaient ainsi été condamnées à l'oubli. L'Unificateur voulait s'assurer que cela ne se produirait plus.





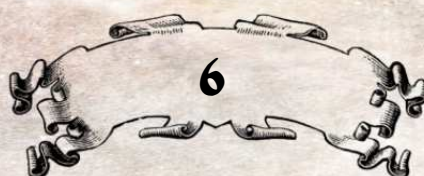
De plus, durant l'Age des Luites, il avait constaté que beaucoup de guerres avaient comme source la religion sans pour autant que les dieux n'interviennent jamais directement. Aussi dans sa grande sagesse, il perçut le grand mensonge de son temps et fit éclater la vérité. Les dieux n'existent pas. Il comprit que ces fausses croyances, étant la source de multiples conflits, devaient être interdites. C'est ainsi qu'il chargea l'Ordre des Théologiens de l'éradication des cultes.

Pendant que l'Unificateur bâtissait son royaume, deux autres régions s'éveillèrent à la civilisation et quittèrent-elles aussi l'Age des Luites. Les Principautés Délicieuses et la Confédération des Clans de Frostheim allaient se poser comme de grandes rivales du Royaume de Fer. En effet, ces deux puissances politiques avaient émergé dans le but de contrebalancer la puissance du royaume naissant.

Les Principautés Délicieuses étaient composées par un ensemble de Cités-États indépendantes qui jusqu'alors se livraient une guerre sans merci. Elles décidèrent de s'allier et de fonder les Principautés Délicieuses en 107. A cette période, les conflits inter Cités-États avaient dégénéré au plus haut point, et il n'était pas rare qu'ils s'étendent au Royaume de Fer, certains nobles étant les alliés de certaines Cités-États. C'est probablement cela qui mena au pillage et au saccage de la Cité-État de Tauris par une flotte originaire de Saristo, un palatinat du Royaume de Fer à l'époque. Cet événement permit aux Déliciens de se rendre compte de leur propre faiblesse face au royaume voisin et c'est pour lui faire face qu'ils s'unirent sous le commandement d'un « Dux Bellorum », dont le rôle premier était militaire.

En 109, la guerre fut officiellement déclarée entre les Principautés Délicieuses et le Royaume de Fer. Le Dux de l'époque, Albalica de Sofatos, avait besoin de consolider son pouvoir naissant et avait profité de la mise à sac de Tauris pour lancer un fort sentiment anti-ferriste à Délici. Cela déboucha sur ce qui allait être appelée la dernière guerre d'unification qui a vu les Principautés Délicieuses et la Confédération des Clans de Frostheim se faire intégrer au Royaume.

Les clans de Frostheim étaient souvent opposés les uns aux autres dans leur lutte pour la survie. Lorsque le Royaume de Fer et, par la suite, les Principautés Délicieuses furent créés, les clans décidèrent de se réunir au moins une fois dans l'année lors d'une grande foire afin d'échanger, provisions, fourrures et informations, et aussi pour rendre hommage à leurs divinités. C'est ce balbutiement d'organisation qui mena à la création de la Confédération des Clans de Frostheim en 118.





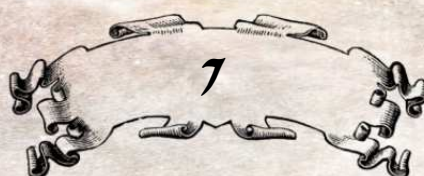
Les Principautés Déliciennes étaient alors toujours en guerre contre le Royaume de Fer et étaient à la recherche d'alliés potentiels. Ils envoyèrent alors des ambassadeurs dans les étendues gelées de Frostheim. A cette même période, les Théologiens, dans leur chasse aux dieux, venaient de temps en temps faire leur devoir sur les terres de certains clans de Frostheim. Très vite, les ambassadeurs Déliciens sautèrent sur l'occasion afin de rallier les clans à leur cause. C'est sous cette impulsion que ces derniers se réunirent afin de définir une ligne de conduite commune. Si les clans les plus au Nord étaient à l'abri et ne voyaient pas l'intérêt d'un conflit, les clans du Sud, plus nombreux eux, étaient irrités par le comportement de leur voisin. Ceci mena à la création de la Confédération et à la décision de prendre part à la guerre au côté des Principautés Déliciennes

L'Unificateur quant à lui, faisait de son mieux pour préserver sa nation dont la situation était devenue précaire entre le marteau Frostheimer et l'enclume Délicienne. Il eut l'idée de profiter de la désunion des Déliciens, en leur proposant un premier accord de paix relativement avantageux. Rapidement, cela eut l'effet escompté, une partie des Cités-Etats voulait accepter le traité qui leur était proposé. L'autre moitié, quant à elle, souhaitait poursuivre le conflit. C'est ainsi que la division se développa à nouveau entre les Cités-États, les menant encore une fois à la guerre civile. Divisées, et occupées à s'entre déchirer, elles durent capituler sous les assauts renouvelés du Royaume de Fer et un autre accord beaucoup moins favorable fut ratifié. Ainsi en 139, les Principautés Déliciennes furent intégrées au Royaume. Malheureusement l'Unificateur ne put fêter cela car sa longue vie prit fin la même année.

C'est Arfad 1^{er}, son fils, qui finit son œuvre, en rattachant la Confédération des Clans de Frostheim au Royaume. Une fois la menace Délicienne éloignée, il put tourner la majeure partie de ses forces vers le Nord afin de soumettre les clans, ce qui fut fait en 147 à la suite d'une sanglante campagne.

Arfad 1^{er} se montra rapidement être un habile diplomate. Afin d'asseoir son pouvoir, il prit pour épouse une des plus influentes chef de clan de Frostheim, s'assurant ainsi du soutien de cette région difficile à tenir. Il réorganisa son royaume en 5 duchés afin de préserver les particularités de chacun et décentralisa une partie de son pouvoir afin de s'assurer que les régions fraîchement conquises ne se rebellent pas.

En 150, le Royaume changea de nom pour devenir le Royaume des 5 Duchés et chaque Duc vint rendre hommage au Roi. C'est ce qui marque la fin de l'Age de l'Unification.





L'Age de la Pax Unifica

Cet âge est relativement calme et voit le pouvoir de la lignée royale se confirmer. Arfad 1^{er} puis Arfad II œuvrent dans ce sens. Le Royaume connaît un fort essor culturel et se développe, la médecine, le commerce et les arts connaissent de nouveaux sommets. Des explorateurs essayent de repousser les frontières, malheureusement sans grands succès.

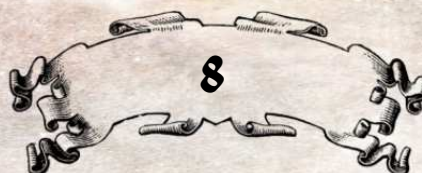
L'Ordre des Théologiens prend une place prépondérante dans la vie de chacun. Son influence grandit, bien que certaines de ses attributions se voient limitées, perdant entre autres, le droit d'entretenir une armée. L'Ordre répand le culte des ancêtres, lutte contre les hérésies et les sectes, et continue d'exercer un contrôle sur la magie et les magus.

Maintenant

Le Roi actuel, Arfad III, connaît un règne trouble. S'il est apprécié de ses sujets, certaines de ses décisions sont loin de faire l'unanimité. Les nombreux changements perturbent l'ordre et la paix royale est menacée.

Les conflits seigneuriaux reprennent de plus belle, la guerre menaçant même de s'étendre à travers tout le Royaume. Les activités de cultes hérétiques sont en augmentation constante malgré la vigilance des Théologiens. De plus en plus de magus libres parcourent le royaume. Mais pire que tout, l'Ordre des Théologiens doit faire face pour la seconde fois de son histoire à un schisme.

Tout cela provoque un malaise latent, et si le pouvoir royal est fort, qui sait pour combien de temps encore ?





Chronologie du Royaume des 5 Duchés

Année	Évènements
0	Fondation du Royaume de Fer par l'Unificateur. Le Royaume est alors composé des actuels Duchés de Nardjar, de Fer et de Saristo.
12	Fondation de l'Ordre des Théologiens par l'Unificateur qui avait alors pour mission de traquer et de détruire les religions ainsi que de consigner l'histoire du Royaume.
25	Révolte des croyants. Peu de temps après la fondation de l'Ordre, des croyants de tout le royaume se révoltent. Les affrontements sont violents, tout particulièrement à Nardjar. La révolte est écrasée avec l'aide du pouvoir royal.
30	Apparition et développement du Culte des Ancêtres.
65	Mariage de l'Unificateur et d'Ilyane, fille de Fadir, le palatin de Nardjar.
98	Naissance d'Arfad 1 ^{er} .
105	1 ^{ère} Foire de Jotland. Pour la première fois tous les clans de Frostheim se réunissent.
107	Destruction de la Cité-État de Tauris par une flotte saristienne. Suite à cet évènement, les Cités-États déliciennes s'unissent et fondent les Principautés Déliciennes.
109	Début de « la dernière guerre d'Unification »
111	L'Unificateur confie aux théologiens la mission de contrôler la magie et ceux qui en usent.



- 118 Les Frostheimers s'unissent et fondent la Confédération des clans de Frostheim. Souhaitant rester neutre dans la rivalité opposant le Royaume aux Principautés, ils se retirent du conflit et arrêtent le mercenariat.
- 121 Suite aux nombreux échanges avec les ambassadeurs déliciens et poussé par un désir de vengeance dû aux exactions commises par les théologiens, la Confédération des clans de Frostheim entre en guerre contre le Royaume au côté des Principautés Déliciennes.
- 122 Incident lors de la succession de Fadir. Suite à la mort de Fadir, ses deux petits-fils, Arfad 1^{er} et Astir, se disputent le titre de Palatin de Nardjar. Le Roi intervient et Arfad 1^{er} renonce à ses prétentions.
- 139 La paix est signée entre les Principautés Déliciennes et le Royaume de Fer. Les Principautés deviennent une région du Royaume et perdent leur indépendance.
- L'Unificateur meurt. Son fils, Arfad 1^{er} lui succède rapidement et poursuit la guerre contre la Confédération des clans de Frostheim.
- L'Ordre des Théologiens se réorganise et crée le chapitre du Régalia qui a pour but d'étudier et de contrôler la magie et ses utilisateurs.
- 147 Reddition de la Confédération des clans de Frostheim et fin de la dernière guerre d'unification.
- 149 Apparition des premières guildes marchandes Nardjarites
- 150 Intégration de Frostheim au Royaume. Ce dernier est réorganisé par Arfad 1^{er} et prend le nom de Royaume des 5 Duchés. Chaque duché jouit d'une certaine indépendance.
- Arfad 1^{er} épouse Nilla, la première duchesse de Frostheim. La cérémonie se teindra 1 an plus tard lors de la Foire de Jotland.
- 153 Fondation de la première mission théologique à Frostheim. Les Théologiens s'établissent à Jotland, la capitale du Duché.
- 176 Des troubles sont signalés dans le royaume. Un fort sentiment anti-nardjarite s'installe suite à la main-mise des guildes marchandes sur

- le commerce. Les spéculations sur les différentes monnaies provoquent une forte agitation. Pour remédier à cela, Arfad 1^{er} décrète la création de l'Indivis, monnaie unique du Royaume.
- 223 Naissance d'Arfad II
- 331 Mort d'Arfad 1^{er} et accession au pouvoir d'Arfad II
- 348 – 349 1^{ères} Guerres Seigneuriales dans le Duché de Fer. Les palatins d'Alcor et de Dubhe entrent en guerre l'un contre l'autre. Arfad II isole les deux belligérants de tous leurs soutiens, les fait arrêter et déchoit les familles de leur titre de palatin. Il assoit ainsi son pouvoir de Roi.
- 352 Début de la guerre du bois. Les Déliciens de la ligue de Benzomerazzan cherchent à reprendre la mainmise sur le marché du bois. Pour ce faire, ils provoquent un effondrement du cours du bois, menaçant par là même toute l'économie du duché de Frostheim. La guerre commerciale est lancée. Rapidement, le conflit devient militaire.
- 354 Les Saristiens qui, jusqu'alors, vendaient leurs services aux deux belligérants en tant que corsaires se retirent du conflit après avoir essuyé de grosses pertes.
- 356 Les Déliciens et les Frostheimers continuent le conflit en armant leurs propres navires. Cela débouche sur la bataille stérile de l'île de Jarm qui marque la fin de la guerre du bois.
- 391 - 393 Crise des deux sièges. Suite au décès de l'Archi-Prélat Fifnar, les théologiens n'arrivent pas à se mettre d'accord pour élire son successeur. Les deux favoris Gierig et Afgunst ne cèdent pas et rapidement des bandes de théologiens sèment le trouble dans le royaume. Arfad II met fin à la crise et fait arrêter puis exécuter Gierig et Afgunst. Il nomme Glarielle au poste d'Archi-Prélat et réduit considérablement les prérogatives des théologiens.
- 420 Délo, l'ancienne capitale de Délici, est abandonnée car la ville est devenue trop corrompue. Céno devient la nouvelle capitale du Duché.

- 502 Naissance d'Arfad III.
- 517 Élection de Rahab Calith à la fonction d'Archi-Prélât. Il est le plus jeune Archi-Prélât de toute l'histoire de l'Ordre.
- Mort d'Arfad II. Arfad III accède au trône après avoir fait avancer sa cérémonie de passage à l'âge adulte avec l'aide de l'Archi-Prélât.
- 519 Arkmed Katamay Ben Khan devient le nouveau Duc de Nardjar suite à une succession troublée.
- 517 – 539 2nd Guerres Seigneuriales. De nombreux petits seigneurs s'affrontent sur toute la frange Est du Duché de Fer. Parfois, ces conflits s'intensifient avant de se résorber d'eux-mêmes. Pour l'instant, le pouvoir Royal n'est pas intervenu et les conflits perdurent.
- 537 – 539 Un grand nombre de navires saristiens disparaît vers la mer d'épaves provoquant l'inquiétude de nombreux capitaines et du Duc de Saristo.
- 537 Mort de Jaros, Duc de Délici, des suites probables d'un assassinat. Aucun successeur n'est élu.
- 539 Béribal, le Duc de Saristo organise une grande expédition afin de percer les mystères de la mer d'épaves. Il prend en personne la tête de l'expédition.
- Le Roi fête son anniversaire près de la forêt de Cianail pour la première fois dérogeant ainsi à la tradition. De nombreux événements perturbent les festivités :
- Les palatins d'Alioth et de Méрак trouvent la mort.
 - Le roi subit une tentative d'assassinat mais est sauvé in extremis.
 - Il prend Mithra pour épouse une simple roturière.
 - Une étrange et puissante créature est aperçue en compagnie d'hérétiques qui tentèrent de renverser le pouvoir.
 - La succession Délicienne est assurée, Sofatos devient la nouvelle capitale du Duché

- Le Roi s'arroge toute une partie des terres de Frostheim.

540

Grand Conclave de l'Ordre des Théologiens avec l'élection controversée entre Hans et Sergio Papendréus, chacun se proclamant nouvel Archevêque.

Début de la guerre entre la Cité-État de Sofatos et celle de Benzomerrazzan.

L'armada du Duc de Saristo a fait naufrage nul n'a de nouvelles du Duc qui est déclaré disparu en mer.

541

Grande Foire de Jotland. Le Roi a annoncé son intention de s'y rendre afin de s'entretenir avec le Duc de Frostheim alors que sera célébré le 400^{ème} anniversaire de l'union d'Arfad 1^{er} et de la première duchesse de Frostheim à Jotland même.



Croyances et culture dans les 5 Duchés

La lignée de l'Unificateur

L'Unificateur est le personnage le plus important de l'histoire du Royaume. Il en est le fondateur et, à ce titre, est l'un des ancêtres, si ce n'est l'ancêtre, le plus révééré. Son influence est encore perceptible aujourd'hui. Il organisa durablement l'État et la société, créant le système féodal, fondant l'Ordre des Théologiens et mettant en place les bases de la justice.

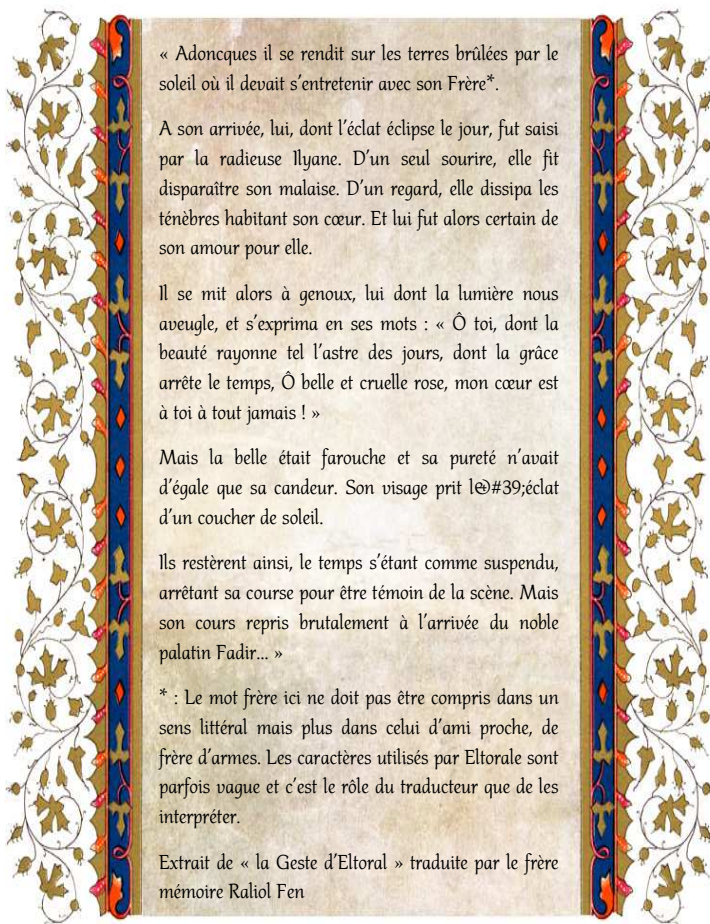
Ses descendants se sont eux aussi auréolés de gloire et de grandeur. Chacun d'eux a contribué à façonner le Royaume pour qu'il devienne ce qu'il est aujourd'hui. L'histoire des 5 Duchés est inextricablement liée à celle de la lignée de l'Unificateur.

L'Unificateur ??? - 139

C'est un personnage légendaire, quasi mythique. Certains pensent même qu'il s'agit d'un dieu, malgré tous les dangers que cette pensée représente. Tout le monde dans le Royaume sait que l'Unificateur en est le fondateur, qu'il fut celui qui permit au monde de sortir de l'Âge des Lutttes, qu'il apporta l'ordre là où il n'y avait que le chaos, ainsi que la paix, la connaissance et l'espoir à tous les peuples. Si une partie de son histoire est bien connue grâce à la « geste d'Eltorale », ses origines ainsi que sa jeunesse restent un mystère. La geste retrace son histoire à partir du moment où il fonda le royaume de Fer, tout ce qui a pu se passer avant n'est que pure spéculation.

Historique :

L'Unificateur aurait été, selon toute vraisemblance, un seigneur de guerre de la fin de l'Âge des Luttés. Cet homme visionnaire aurait, par ses conquêtes, fondé un pays assez vaste pour qu'enfin certaines terres puissent connaître la paix. Il mena une véritable croisade pour libérer les peuples du joug de la guerre et des tyrans. C'est ainsi que, dans un premier temps, il aurait libéré et fondé le Duché de Fer puis, ceux de Nardjar et de Saristo. D'ailleurs, les conflits entre Saristiens et Nardjarites sur leurs origines sont monnaie courante, chacun clamant qu'il est le plus ancien duché du Royaume après celui de Fer. C'est à ce moment qu'il aurait fondé le Royaume de Fer, le premier état stable, marquant ainsi la fin de l'Âge des Luttés.



Il est celui à l'origine de l'organisation des 5 Duchés et son héritage est toujours aussi présent. Non seulement il fonda le royaume, mais il l'organisa également en plaçant les familles nobles, qui perdurent aujourd'hui encore, au centre d'un système féodal et en leur confiant la gestion des terres et des gens qui y vivent. C'est aussi par ce biais qu'il put récompenser ses proches partisans. Ceux qui le suivirent pendant la croisade bénéficièrent de ses largesses et leurs familles furent anoblies. Il semblerait ainsi que les familles ducales de Nardjar et de Saristo soient de lointaines parentes de la lignée de l'Unificateur.

Les liens entre le Palatinat de Nardjar, en la personne de Fadir, et le pouvoir royal furent renforcés en 65 lorsque l'Unificateur épousa sa fille Ilyane. La

légende veut que l'Unificateur tomba éperdument amoureux de la jeune fille au premier regard. Il fit longuement la cour à la belle et timide elfe avant que celle-ci ne consente à l'épouser. Il existe de nombreuses œuvres, peintures, pièces de théâtre ou encore récits reprenant ce thème et cette histoire est célèbre dans tout le Royaume. C'est en 98 que naquit le fruit de leur amour. Fait étrange, l'enfant était un humain malgré le fait que sa mère soit une elfe.



L'Unificateur eut une vie extrêmement longue pour un être humain, mais il finit par s'éteindre en 139, peu de temps après que les Principautés Délicieuses furent intégrées au Royaume. Sa mort donna lieu à plusieurs jours de rites funéraires. Son corps fut recouvert de feuilles d'or et une immense procession traversa la capitale pour l'accompagner jusqu'à son lieu de crémation où fut pratiquée la cérémonie de la bénédiction des ancêtres.

Description

Les représentations de l'Unificateur sont fréquentes et on en trouve dans tout le Royaume. Qu'il s'agisse de sculptures ou de peintures, elles partagent les mêmes caractéristiques. L'Unificateur est représenté comme un homme de grande taille, son visage n'est jamais visible mais figuré par un éclat lumineux. Toutes les représentations le montrent avec les attributs de la royauté, à savoir : Le collier du roi, la couronne de sagesse et l'épée du juste. Il est souvent montré en tenue de guerre ou encore vêtu de la livrée rouge du duché de Fer.

Les attributs de la royauté

Il s'agit des objets qui ont appartenu à l'Unificateur et qui se transmettent de génération en génération à ses descendants lors de leur accession au pouvoir. On associe à chacun de ces objets certaines particularités.

Le collier du roi : Il est aussi connu sous le nom de la chaîne du roi. Ce collier représente l'engagement que prend le roi à servir le Royaume et, dans un sens, retranscrit l'asservissement de la personne à sa charge. On lui prête quelques propriétés protectrices. Il est arrivé dans le passé qu'un trait mortel soit arrêté par le collier. Si, pour certains, il s'agit de pure chance ou de miracle, pour d'autres cela est directement dû au collier qui aurait eu la volonté de préserver son porteur.

La couronne de sagesse : C'est la couronne de la lignée royale depuis l'Unificateur. Elle symbolise le statut de roi, le fait que le roi est celui qui est au-dessus des autres, qui dirige et organise. Le roi n'est considéré comme tel qu'après son couronnement. Les rumeurs disent que c'est à travers elle que passe une partie de l'esprit de l'Unificateur, qui permet à ses successeurs de diriger le Royaume avec sagesse.

L'épée du juste : Il s'agit de l'arme de l'Unificateur, une relique de l'Âge des Luttes. La geste d'Eltorale mentionne à plusieurs reprises la puissance de l'Unificateur en combat, tranchant au travers le métal, ne rencontrant aucune résistance. De plus, cette lame de





bonne facture ne semble jamais s'user. Si, pour beaucoup, cela est la preuve qu'elle est marquée par l'esprit de l'Unificateur, les plus pragmatiques pensent simplement que c'est une arme bien entretenue et que les anciens récits présentent l'Unificateur sous un jour légèrement avantageux.

Arfad 1er 98 - 348

Arfad 1^{er} est un des rois les plus marquants du Royaume. Il succéda à son père pendant les temps troublés de la dernière guerre d'Unification et réussit à y mettre fin. Il acheva l'œuvre de son père et unifia toutes les terres connues sous sa bannière créant le Royaume des 5 Duchés.

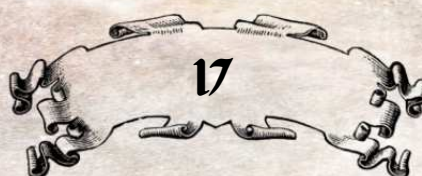
Historique

Dès son plus jeune âge, Arfad 1^{er} fut formé pour diriger et prendre la succession de son père. Il reçut les enseignements des meilleurs maîtres possibles et étudia auprès de tous les palatins de l'époque. Lorsqu'il fut en âge de tenir une épée, son père lui enseigna l'art de la guerre, parfois même sur le terrain, alors que les conflits de la dernière guerre d'unification faisaient rage. Arfad 1^{er} fit ses classes dans l'armée jusqu'au cœur des combats, où il gagna son surnom, « le Géant Écarlate » (il mesurait plus d'1,90m).

Si la paix entre les principautés déliciennes et le royaume de Fer fut signée, c'est en partie grâce à lui. Il aurait en effet convaincu Albafica de Sofatos de prendre le parti de la paix suite à un entretien privé.

Il continua la guerre contre la Confédération des Clans de Frostheim jusqu'à l'obtention de leur reddition et leur intégration au Royaume en 147. Il s'avéra tout aussi bon diplomate que combattant, malgré sa réputation d'homme dur. Afin de préserver la fierté des peuples vaincus qui venaient de se faire annexer, il créa une nouvelle organisation donnant à chaque duché la souveraineté de ses terres et de son peuple tout en l'inféodant au royaume de Fer, qui prit le nom de Royaume des 5 Duchés.

Il fit un mariage politique et non d'amour en épousant Nilla, la duchesse de Frostheim en 150. Ce mariage fut grandement attaqué. Il fallut au couple royal plus de 150 ans pour avoir un héritier. Certaines mauvaises langues disent que c'est le temps qu'il a fallu au roi pour être accepté dans le lit de son épouse. Ce sujet est de temps à autre exploité lors





de représentations comiques de théâtre ou de spectacle de marionnettes. Cependant cela se fait loin de l'ire royale.

Arfad 1^{er} mourut en 331 après un long règne, qu'il consacra à unifier son royaume et à asseoir son pouvoir.

Arfad II 323 - 517

Arfad II fut un souverain plus effacé que ses prédécesseurs. S'il ne fit pas d'action d'éclat, il exerça ses fonctions avec justesse et discernement. Son règne fut le plus long et il est marqué par une longue période de calme favorable au développement.

Historique

Il succéda à son père en 331 et s'attela à maintenir l'unité du Royaume. Il fut très vite confronté à une crise majeure lors de la guerre du bois, conflit qui opposa les duchés de Frostheim, de Délici et de Saristo.

Son intervention discrète permit d'éviter une crise économique de grande échelle en même temps qu'elle empêcha que le conflit ne dégénère en guerre totale. De plus, cela permit de renforcer et d'enrichir la couronne.

Durant son long règne, Il fut amené à intervenir sur un grand nombre de questions. Il évita ainsi plusieurs conflits seigneuriaux dans le duché de Fer. Il confirma les passe-droits qui avaient été accordés à certains clans de Frostheim du temps du royaume de Fer. Si, d'un côté, il devait sévir, il essayait toujours de compenser légèrement ses sanctions. Cela lui donna l'image d'un « bon » roi, juste et magnanime.

Ce sont toutes ces actions qui permirent de maintenir une période de paix dans le Royaume et qui lui valut d'être surnommé « le Sage ».

Arfad III 502 – de nos jours

Historique

Fils d'Arfad II et d'Hélène Carnifex, elle-même fille d'un futur Dux Bellorum. Arfad III connut une enfance difficile. Sa mère mourut de maladie alors qu'il entra dans l'adolescence. Son père, occupé à diriger le Royaume, ne s'occupait guère de son fils qui passait de tuteur en tuteur. Il apprit toutefois tout ce que doit savoir un roi et s'il était un jeune garçon réservé, ses yeux brillaient d'intelligence.

Les relations se tendirent entre le père et le fils lors de l'adolescence du jeune prince qui tolérait mal l'autorité paternelle. Arfad III passa alors beaucoup de temps en compagnie de plusieurs jeunes nobles et c'est là qu'il se découvrit une véritable passion pour la chasse. Mais la jeunesse insouciante d'Arfad III allait connaître une fin brutale lorsque son père mourut en 517, alors qu'il n'était âgé que de 15 ans.

La mort d'Arfad II fut un choc pour l'ensemble du Royaume, et l'instabilité commença à s'installer. Les ducs, les théologiens et les palatins commencèrent une guerre d'influence pour prendre la gérance du Royaume. La peur s'installant dans le cœur du peuple, certaines régions connurent des troubles, révoltes et autres jacqueries.

La réaction d'Arfad III prit tout le monde de court. A l'attitude passive que beaucoup lui prêtaient, il préféra l'action. Il ordonna que soit tenu en avance son passage à l'âge adulte ainsi que son couronnement le même jour, presque un an avant ses 16 ans. Nul ne sait comment il obtint l'accord de l'Archi-prélat ainsi que le soutien d'une grande partie de la noblesse. Mais, 4 mois à peine après le décès de son père, Arfad III s'imposa et devint le souverain du Royaume des 5 duchés.

Son couronnement ne se fit pas sans heurts et des voix s'élevèrent. Une opposition se constitua rapidement, comprenant des nobles de tout le Royaume. Mais avant qu'elle puisse se structurer et s'organiser, le jeune roi frappa vite et fort. Il fit arrêter ses ennemis et en exécuta la plupart pour trahison. Ceux qui avaient pu échapper aux procès furent déclarés hérétiques et exterminés par les théologiens.

En moins d'un an, Arfad III avait acquis la réputation d'être un homme dur et sans pitié. Mais il put ainsi asseoir son pouvoir et vraiment débuter son règne. Rapidement, il entreprit certains changements. Il commença par rendre aux théologiens une partie de leurs prérogatives comme le droit d'entretenir un semblant d'armée. Il redistribua les titres de ses opposants et une nouvelle noblesse vit le jour. Enfin, il prit quelques mesures en faveur du peuple, comme celle fixant un plafond maximum d'impôts.



C'est grâce à cela qu'Arfad III est un roi apprécié du peuple. Cependant son manque d'investissement récent dans les affaires du Royaume, ses actions passées et ses récentes décisions lui valent encore quelques ennemis.

Le culte des ancêtres

Le peuple célèbre le culte des ancêtres. Il vénère les héros du passé grâce auxquels le Royaume existe et perdure. Le plus révérend de tous est l'Unificateur. Le culte des ancêtres insiste sur l'importance de l'Histoire et du rôle de chacun. Le but est de permettre à chacun de profiter des expériences du passé afin de ne pas reproduire les mêmes erreurs et gardant à l'esprit que la vie de ceux qui ne sont plus ne fut pas vaine, mais profite aussi aux vivants. Ce besoin d'histoire s'explique par le fait que toute trace de ce qui a existé avant l'âge de l'unification ait pratiquement totalement disparue.

Les Théologiens et le culte des ancêtres

Les Théologiens jouent un rôle important dans le culte des ancêtres. Une de leurs fonctions est de servir d'historiens, de mémoire pour le Royaume. C'est eux qui ont ainsi la charge d'enregistrer l'histoire des vivants et de transmettre celle des ancêtres. Ils dirigent aussi plusieurs cérémonies importantes tant pour un individu qu'à plus grande échelle, pour un duché ou pour tout le Royaume. Ainsi ce sont eux qui dirigent les fêtes commémoratives des ancêtres révérendés, comme l'Unificateur. Ils président aussi aux cérémonies plus privées comme le mariage ou lors d'un décès. Enfin ils célèbrent les Orémus trois fois par jours.

La naissance

Le monde étant dur, la naissance en tant que telle n'est pas considérée comme réellement importante. Bien sûr, pour les parents et les proches c'est l'occasion de se réjouir, mais le fort taux de mortalité infantile rend cela parfois creux. On considère donc la naissance comme intervenant à l'âge de 2 ans. C'est à ce moment-là que les Théologiens vont enregistrer l'existence du nouveau-né et que son nom sera rendu officiel. C'est l'occasion d'une grande fête où l'enfant se voit attribuer un ancêtre en tant que protecteur. Cela est fait en fonction de la date, du lieu et du positionnement des étoiles au moment de la cérémonie. Le vécu de l'ancêtre protecteur doit inspirer l'enfant durant toute sa vie qui bien souvent partagera certains traits communs avec celle de son ancêtre. Avoir pour ancêtre protecteur une personne prestigieuse est vu comme une réelle bénédiction et promet bonne fortune à l'enfant.

L'âge adulte

Les cérémonies de passage à l'âge adulte ne diffèrent que légèrement selon les duchés et les régions. Ces différences minimales sont souvent des ajouts, sur la façon de s'habiller, sur un serment prononcé par celui qui devient adulte etc. Cette cérémonie a lieu une fois qu'un enfant atteint l'âge de 16 ans. Une fois dans l'année une fête est organisée pour tous ceux qui ont atteint l'âge d'adulte. La date de cette fête varie d'un village à l'autre. C'est surtout l'occasion d'une grande fête où les jeunes adultes sont à l'honneur. Durant la fête, les proches des nouveaux adultes vont rappeler à l'assemblée ce que ces derniers ont déjà accompli dans leur vie et ils vont leur prodiguer conseils et recommandations pour la suite. Souvent, les Théologiens prennent note du passage à l'âge adulte et parfois vont jusqu'à garder trace de ces conseils de vie. C'est surtout le cas dans les familles importantes du Royaume. C'est à partir de cet âge, 16 ans, et après la cérémonie, que l'on peut se marier, devenir propriétaire, etc.

Le mariage

Le mariage est une chose sacrée car c'est à ce moment que deux lignées vont se lier l'une à l'autre et ainsi partager les mêmes ancêtres. Le mariage doit être approuvé par les deux familles. Il se fait en leur présence et la cérémonie est dirigée par un théologien qui enregistrera le mariage dans les archives de la mission locale. Dès lors, le couple sera lié à vie et pourra créer une nouvelle lignée. L'adultère est fortement condamné car on considère que les enfants nés bâtards ne bénéficient pas de la protection des ancêtres et que leur vie est vouée à l'échec. Mais il est déjà arrivé qu'une indulgence soit donnée par l'Ordre des Théologiens dans certains cas très particuliers. Il s'agit d'un fait rarissime et qui n'a que peu d'impact sur la perception des autres. Ainsi, qui naît bâtard reste un bâtard.

La mort

La mort n'est pas vue comme une fin absolue, mais comme une nouvelle étape. Une fois son existence terminée, l'essence du mort se répartit en chacun de ses descendants, leur apportant ainsi une partie de son expérience. Les morts sont honorés à chacun de leurs anniversaires, par leurs proches et tous ceux qui le souhaitent, afin qu'ils ne soient pas oubliés.

C'est pour faciliter la transmission de l'essence du mort que les Théologiens veillent à la cérémonie de crémation en présence des proches. Cette cérémonie où l'essence passe de l'ancêtre vers ses successeurs est appelée la « bénédiction des ancêtres ».

Les hérésies

Les dieux n'existent pas et croire l'inverse est une hérésie. Ces croyances sont des subsistances de l'Age des Luttes. A cette période, en effet, il n'était pas rare qu'un seigneur de guerre justifie son pouvoir ou les exactions qu'il commettait par un commandement divin. L'Unificateur dans son infinie sagesse perçut toute la supercherie de cela et décréta que ces croyances étaient néfastes et qu'elles mettaient en péril la stabilité du Royaume, créant le conflit et la guerre. Les Théologiens ont donc pour mission de pourchasser et de détruire ces cultes. A l'heure actuelle, il ne reste que peu de traces de ces anciennes religions et seules quelques sectes subsistent encore, tapies dans l'ombre pour échapper à l'œil inquisiteur des Questores théologiens.

De la magie et des Magus

La magie est, dans le Royaume, une chose rare, méconnue et crainte. Pour la plupart des habitants, la magie est une mauvaise chose. Une branche complète de l'Ordre des Théologiens a comme seul but de s'occuper de tout ce qui touche à la magie. Ainsi lorsqu'un Magus, un être capable d'utiliser la magie, est découvert, c'est à eux que l'on fait appel. Il en va de même lorsque l'on tombe sur certains artefacts magiques. Les bonnes gens, eux, ne fricotent pas avec la magie, du moins pas volontairement.

Ceux qui sont capables de magie

La magie n'est pas une chose qui s'apprend, mais il s'agit d'un talent inné qu'un individu possède dès sa naissance. On naît Magus, on ne le devient pas. Ils partagent une affinité particulière avec un élément : terre, feu, eau ou air, et peuvent exercer sur ce dernier un certain contrôle. Ils sont capable, par exemple, allumer un feu dans une cheminée par leur simple volonté ou alors provoquer un puissant tremblement de terre.

Seulement ce contrôle est souvent précaire et dépend de l'état d'esprit du Magus. C'est lorsqu'il se laisse envahir par ses émotions que les manifestations de son pouvoir sont les plus impressionnantes et les plus puissantes. Nourri par de forts sentiments, le pouvoir du Magus le submerge et ainsi dominé par toute cette puissance, il la déchaîne sur de pauvres innocents.

Durant toute son enfance, ses pouvoirs sont en sommeil et c'est vers l'adolescence qu'ils se réveillent. C'est un jour, alors que le jeune Magus sera poussé à bout, frustré ou mis en colère, que sa puissance éclatera comme une tempête. La première manifestation de ses pouvoirs est souvent violente. Bon nombre d'entre eux ont tué des proches, famille ou amis, lors de cette première expérience avec la magie. C'est d'ailleurs un évènement traumatisant, qui les marque à vie. C'est aussi ce qui leur vaut cette réputation mêlée de crainte et de haine et c'est pour cela qu'ils sont rejetés par la société.

Les Magus théologiens

C'est dans le but d'éviter les lynchages et pour permettre aux Magus de trouver leur place dans la société que les Théologiens les intègrent de gré ou de force dans leur ordre. En effet, par édit royal, les Magus doivent faire partie de l'Ordre, il ne leur est pas permis de vivre autrement. La plupart des enfants qui ont manifesté des pouvoirs sont livrés à l'Ordre pour qu'ils deviennent des Magus théologiens.

Ces derniers sont attachés littéralement à un autre théologien appelé Régulus. Leur fonction est d'aider les Magus à garder le contrôle sur leurs pouvoirs. Mais il est clair que le Régulus a un fort ascendant sur le Magus avec lequel il est lié. Il n'est pas courant de croiser un de ces étranges couples et les gens les traitent avec crainte et déférence.

Les Magus et Régulus théologiens font partie d'un sous ordre, d'un chapitre très secret qui cultive le mystère. Ainsi, nul ne sait exactement la teneur du lien entre un Régulus et son Magus, ni ce qu'il advient de tous ces jeunes enfants une fois qu'ils sont intégrés dans l'Ordre. Ceci renforce cette aura de méfiance autour d'eux.

Les Magus libres

Si en théorie tous les Magus sont recueillis par l'Ordre des Théologiens, il arrive que certains restent libres. Pour ceux-là, une existence rude et faite de pièges les attend. Ils doivent faire attention à cacher leur identité en permanence sans quoi ils seront, dans le meilleur des cas, remis à l'Ordre des Théologiens. Mais la plupart du temps, c'est le lynchage populaire qui scelle leur sort.

De plus, l'Ordre des Théologiens les recherche activement, et les réfractaires, ceux qui ne se laissent pas capturer, se voient simplement exécutés sans autre forme de procès.

Ils sont souvent bien seuls et ne peuvent s'attendre à recevoir de l'aide en aucune manière. Car tous ceux qui les aideraient, s'opposeraient alors au puissant Ordre des Théologiens et peu de personnes peuvent se le permettre.

Ils vivent ainsi dans la peur de se dévoiler, sachant qu'un jour leurs pouvoirs se manifesteront nécessairement. Mais il existe certains Magus libres qui gardent espoir, préférant cette existence difficile mais faite de liberté à une vie de servitude.



L'organisation du Royaume

Le Royaume des 5 Duchés est une monarchie féodale où le Roi a un rôle social de pacification associant les fonctions de premier juge, de chef de guerre et de garant de la cohésion du Royaume. Il endosse aussi la responsabilité de chef de l'état bien que selon le monarque, cette fonction fut plus ou moins exercée.

Si l'on peut décrire le pouvoir royal comme étant fort, et si en théorie tout édit rédigé par le Roi doit être appliqué, la puissance de ses vassaux directs, les ducs, est telle qu'il ne peut se permettre d'ignorer leurs avis. Ainsi, les grands nobles constituent aussi bien un contre-pouvoir qu'un soutien au Roi.

Les vassaux du Roi ont la possibilité de diriger leurs terres comme bon leur semble. Ainsi, dans les faits, le Royaume est plus organisé comme une monarchie fédérale où chaque Duché a sa propre administration et obéit à ses propres lois.

Cependant, le Roi ayant aussi le titre de Duc de Fer, ses prérogatives restent grandes et sa puissance n'est pas discutable.

Les Duchés

Le Duché de Délici

Recouvert d'une immense jungle dense et humide d'où émergent les Cités-États, chacune rivalisant de splendeur afin de montrer sa puissance, le Duché de Délici dégage une singulière beauté.

Chaque Cité-État est indépendante et a son organisation propre, bien que souvent similaire les unes aux autres. Le duché est dirigé par une assemblée composée d'un représentant de chacune des Cités-États. Appelée « Assemblée des Praesidium », elle administre le Duché dans son ensemble et élit le Duc. Ainsi, la politique joue un rôle très important dans la vie de Délici où tout n'est qu'alliance, trahison et corruption.

La population du duché peut être aisément répartie en trois catégories :

- Les familles nobles qui s'affrontent dans une perpétuelle lutte de pouvoir et pour agrandir leur influence. Une fois lassés des jeux politiques, les membres des familles nobles passent leur temps dans une poursuite hédoniste de la satisfaction de leur plaisir personnel dans une débauche de luxe et de perversité.
- La racaille constitue la principale source de main d'œuvre du duché dans le domaine du crime. Ces gens dont la morale est quasi inexistante seraient capables de tuer père et mère pour peu qu'on y mette le prix.
- Le bas peuple, composé des serviteurs, esclaves et d'hommes libres. Ces travailleurs de basse extraction constituent la majeure partie du duché ainsi que son épine dorsale sur laquelle repose toute son organisation.

Le Duché de Fer

Le Duché de Fer est recouvert de vastes plaines parsemées de forêts et de montagnes. L'agriculture y est fort développée, le duché est d'ailleurs considéré comme le grenier à grain du Royaume.

Le duché est une société féodale organisée autour d'un code de l'honneur strict où les serments tiennent une place vitale. Ce système lie deux personnes, un vassal et son suzerain, par des obligations réciproques. Ce réseau de relations donne une pyramide sociale allant du Duc qui est aussi le Roi, aux grands seigneurs, les palatins, aux seigneurs, les barons, aux vassaux, les comtes et enfin aux vavassaux, les chevaliers. Chaque noble possède ses propres terres qu'il doit protéger. Ses autres fonctions sont de rendre la justice et de veiller au bien-être de ses gens. En retour, il peut prélever des impôts et entretenir une force armée.

Les palatins, les nobles les plus puissants du duché et parfois même du royaume ont le pouvoir, dans l'éventualité où le Duc viendrait à mourir sans descendance, d'élire son successeur.

Le Duché de Fer est fier de son héritage historique. Il est sans conteste le plus puissant des cinq duchés et probablement l'un des plus développés.

Le Duché de Frostheim

C'est au nord du Royaume que s'étendent les steppes gelées du Duché de Frostheim. Une grande partie du duché est recouverte par une forêt clairsemée. Le reste est, quant à lui composé de quelques plaines et surtout de montagnes escarpées.

Une petite partie de la population du duché vit dans les étendues gelées du grand nord, se déplaçant au rythme des saisons et des migrations de troupeaux d'aurochs et de rennes. Ces petites communautés ont conservé un style de vie qui n'a pas évolué avec le temps, ainsi que leur organisation clanique où chaque individu participe à la vie du groupe en occupant une fonction précise.

La majeure partie des Frostheimers vit quant à elle dans les terres les plus au sud du duché au climat plus clément. Les grands clans du sud, issus à l'origine des premiers clans nomades, ont gardé une organisation clanique. Toutefois, elle est plus complexe que celle de leurs frères du nord. Le clan est dirigé par un patriarche ou une matriarche et les membres du clan ont des obligations de solidarité les uns envers les autres assurant ainsi la cohésion sociale. Le chef du clan est libre de nommer qui il veut pour l'aider dans sa tâche. L'autorité du chef repose sur son statut mais aussi sur le bien-fondé de ses décisions. N'importe quel membre du clan peut défier le chef et l'affronter en combat singulier cérémoniel à l'issue duquel le vainqueur prend la direction du clan. Chaque clan occupe un territoire précis sur lequel il veille avec attention, l'administrant lui ainsi que les personnes qui y vivent.

Le Duché de Nardjar

Le Duché de Nardjar est une vaste étendue désertique située au sud du Royaume. La vie y est quasiment impossible, excepté dans les rares oasis qui regroupent toute la population du duché.

Très tôt intégré à ce qui n'était alors que le Royaume de Fer, le Duché de Nardjar est aussi le berceau de l'Ordre des Théologiens. Ainsi c'est en général l'un des principaux supports politiques du pouvoir royal. Le duché est principalement constitué de trois gigantesques mégalopoles qui se sont développées sur les plus grandes Oasis.

- Kajida la Grande : C'est la plus grande cité de tout le Royaume et il y vit une population cosmopolite. Le Duc de Nardjar y tient sa cour et il dirige aussi la ville. Chaque quartier de cette cité est contrôlé par un membre de la noblesse qui le gère selon les instructions du Duc.
- Mineda l'Opulante : Cette richissime cité est une gigantesque plaque tournante du commerce et donc un passage obligé pour toutes les caravanes marchandes. La ville est dirigée par un consortium des représentants des guildes qui rendent compte au Duc.
- Terzaoui la Sage : C'est une antique citée dont les murs millénaires regorgent de secrets que les mémoires théologiens s'évertuent de percer. L'Ordre y est chez lui et cette cité n'est qu'une gigantesque mission dirigée par l'Archi-Prélât, le grand maître suprême de l'Ordre.

Il existe en plus de ces mégalofoles, des peuplements, des villages temporaires ou des petits hameaux répartis sur les plus petites oasis du duché. Ces lieux éloignés de la civilisation contiennent parfois quelques ressources rares qui justifient le fait d'une installation d'une petite communauté sur place. Ces oasis servent aussi de point de ravitaillement pour les caravanes ainsi que de refuge pour ceux désireux de vivre éloignés de la société.

Le Duc de Nardjar est l'héritier d'une longue lignée qui partage un lien de parenté avec l'Unificateur et donc avec le Roi. Il porte d'ailleurs le titre de palatin du Duché de Fer, un vestige du temps où Nardjar était un palatinat du Royaume de Fer.

Le Duché de Saristo

Le Duché de Saristo s'étend sur les multiples archipels de la mer intérieure. Ces îles sont désolées, arides et battues par les vagues et le vent. La distance séparant les îles est parfois si faible que d'immenses ponts en pierre enjambant la mer les relient afin de faciliter les déplacements. Seules les îles les plus grandes peuvent abriter les rares villes du duché, qui manque cruellement de ressources, même les plus basiques, dû à la pauvreté des terres. Les rares ressources du duché proviennent plus ou moins directement de la mer par la pêche, le commerce ou le pillage.

Les Saristiens ont développé un étrange système féodal où le privilège de la noblesse est de posséder un navire en plus de posséder le minimum requis de terrain pour pouvoir y faire escale. Les navires sont légués de génération en génération au sein d'une famille noble et sont ainsi de véritables reliques. C'est d'ailleurs un honneur de naviguer sur les plus anciens navires du duché, et seuls les meilleurs membres d'équipage peuvent espérer en avoir la chance.

Le Duc de Saristo est, à l'instar du Duc de Nardjar, lui aussi un palatin. Saristo faisait aussi partie des terres qui composaient le Royaume de Fer avant qu'il ne devienne le Royaume des 5 Duchés.

Beaucoup de navigateurs de Saristo sont partis à l'aventure et si la plupart d'entre eux ont disparu en mer, tout récemment, certains sont revenus avec d'étranges rumeurs sur de nouvelles terres.

La population

La population est très diversifiée et plusieurs races vivent dans le Royaume. Si durant l'Age des Luttes, le communautarisme racial était puissant et si certaines régions étaient sous la domination exclusive d'une race, ce n'est plus le cas aujourd'hui. Il n'existe pas plus de communautés naines que de communautés elfiques ou d'autres. En revanche, le communautarisme de duché, lui, existe et est très marqué. Ainsi les inégalités et les discriminations en fonction des duchés sont fréquentes.

Bien que les différences physiques soient importantes, les différents peuples cohabitent de manière relativement harmonieuse dans le Royaume et la race n'est pas un frein ni un avantage social. Le rang social et la profession ne sont pas dictés par la race d'un individu mais plutôt par sa naissance et ses capacités.

Il existe toutefois quelques exceptions, à tout cela, notamment à Nardjar. Autrefois race dominante du duché avant l'arrivée de l'Unificateur, les orcs avaient exploité les autres races, les elfes tout particulièrement. De nos jours, il existe encore un fort ressentiment de la part des Nardjarites envers les orcs. Ces derniers sont d'ailleurs rares dans le duché, la plupart d'entre eux ayant préféré le quitter.



Enfin, l'union entre deux personnes de races différentes n'est pas quelque chose de courant, bien que cela existe. La plupart du temps, ces unions ne sont pas fécondes mais lorsque c'est le cas, le nouveau-né est de la race de la mère.

Les Humains

C'est la population la plus nombreuse du Royaume. Les Humains sont présents partout. Contrairement aux autres races, ils sont dépourvus de particularité, ce qui peut être vu comme handicapant. Cependant c'est aussi leur principal atout. La force des humains réside en effet dans leur grande adaptabilité. Ils vivent en général une soixantaine d'années avec une exception notable concernant l'Unificateur et sa lignée dont l'espérance de vie dépasse allègrement les 150 ans.

Les Nains

Les Nains sont plus petits, plus robustes et surtout plus trapus que les autres races. La hauteur d'un individu adulte est généralement inférieure à 1,60 m. Ils ont développé une forte résistance ainsi qu'une grande endurance ce qui leur permet de supporter plus de blessures que la plupart des autres races. Ils ont souvent un nez proéminent.

Les Elfes

Les Elfes sont grands et élancés. Ils se montrent naturellement gracieux et agiles dans leurs déplacements. Leur taille est souvent comprise entre 1,70 et 2m. Ils se distinguent aisément à leurs oreilles pointues. Leur pigmentation est très variée et va du bleu voire mauve au noir profond, en passant par différentes teintes de brun rosé. Cela dépend en règle générale du climat. Dans le Nord, la carnation tire vers le bleu, le violet et le gris alors que dans le sud elle sera plus sombre, dans les bruns ou le noir.

Les Orcs

Grands et forts, les Orcs ont une carrure large voire massive. D'une taille pouvant dépasser les 2m et n'étant pas inférieure à 1,70, ils sont souvent musculeux. Lorsqu'ils sont énervés, ils peuvent faire preuve d'une force incroyable. Cet aspect intimidant est renforcé par leurs mâchoires imposantes et par leurs crocs saillants. Enfin leur pigmentation varie du vert au brun.



Les Unbreiths

Race mystérieuse d'hybride homme-bête, les Unbreiths sont souvent évoqués avec crainte et mépris par les gens du royaume. Mais ne craint-on pas ce que l'on ne connaît pas ?

Les Unbreiths présentent une large variété de silhouettes et l'existence de plusieurs sous-espèces semble se dégager. Il a pu ainsi être constaté que si toute une partie de la population Unbreiths semble sauvage, incontrôlable et avide de sang, un grand nombre de ces créatures peuvent cependant faire preuve d'une certaine intelligence.

Il existe de nombreux récits sur ces êtres, la plupart d'entre eux mentionnent leurs divers méfaits : attaques de voyageurs, pillages de petites communautés, manifestations de pouvoirs et autres. Ce sont ces textes et ces racontars qui leur valent d'être haïs et qui font que les mères évoquent les Unbreiths pour se faire obéir de leurs enfants. Parfois, ces créatures sont aussi traquées par les théologiens pour diverses raisons : paganisme ou pratique interdite de la magie.

Il existe aussi des témoignages mentionnant parfois des actes de bienveillance de la part de ces créatures. Tout le monde connaît la fable du voyageur affamé et perdu qui retrouva son chemin grâce à l'une de ces créatures, ou encore la légende qui voudrait qu'un groupe d'Unbreiths aurait prévenu l'Unificateur d'une attaque imminente pendant la dernière guerre d'unification.

Vivant reclus et cachés de tous, les Unbreiths entretiennent peut-être involontairement le mythe autour de leurs existences et, si souvent ils attirent la haine et le mépris, rien n'indique que ces créatures ne soient pas pacifistes et n'aspirent à mener leur vie loin des autres.

Ce n'est que tout récemment que les Unbreiths sont considérés comme étant doté de droits. En effet, le Roi a décrété en 539 que les Unbreiths étaient aussi des sujets du Royaume et qu'à ce titre ils étaient les égaux des autres races. Seulement des siècles de méfiance ne s'abattent pas en une année et peu de chose ont réellement changé pour l'instant.

Les autres créatures pensantes

Si seuls les Elfes, Hommes, Nains, Orcs et maintenant Unbreith sont sujets du royaume et ont les mêmes droits et devoirs, ce n'est pas le cas des quelques autres races qui y vivent.

Ces dernières sont souvent méconnues et mal considérées. Elles ne bénéficient d'aucun droit et donc d'aucune protection.

Les Gobelins

Leur frêle constitution ainsi que leur propension à tout faire de travers vaut aux Gobelins d'être souvent mis à l'écart. Ils sont souvent de frêle stature et leur taille bien que très variable se situe la plupart du temps autour d'1,65 mètres. C'est chez eux que l'on trouve la plus grande variation de pigmentation de la peau pouvant aller du rouge au bleu en passant par le vert et le jaune. Contrairement aux autres races, la pigmentation ne dépend pas de la région d'origine du goblin et il ne semble y avoir aucune logique.

Si, de prime abord, ces créatures semblent pacifiques voire parfois sympathiques, leur incapacité à accomplir une quelconque tâche, leur propension à tout chaparder cumulée aux dégâts qu'ils causent, leur vaut au mieux le mépris général, au pire une forte animosité.

Ils vivent dans toutes les régions du royaume. Ils sont la plupart du temps *persona non grata* et donc chassés. Cependant, leur stupidité n'a d'égale que leur ténacité et les gobelins persistent à s'installer ni trop près ni trop loin des communautés dont ils vont invariablement s'attirer les foudres.

Les habitants du royaume les perçoivent comme des nuisibles, des créatures néfastes avec lesquelles il vaut mieux éviter d'entrer en contact. Cependant, il arrive parfois que des gobelins soient utilisés comme larbins. Bien qu'ils fassent de piètres serviteurs, certains peuvent s'enticher de ces derniers comme l'on s'enticherait d'un animal de compagnie auquel on apprendrait à faire des tours. Ainsi, il n'est pas rare non plus de voir un noble accompagné d'un esclave goblin qui, la plupart du temps, exercera la fonction de bouffon.

Les Trolls

C'est une race méconnue qui semble parente des gobelins. Si les trolls sont rares, ils sont parfois aperçus en présence de gobelins. Les trolls sont des créatures stupides quasi incapables de grande réflexion. Cependant cela est largement compensé par leur taille, leur résistance et leur force hors du commun.

C'est ce qui leur vaut parfois d'être chassé et capturé à des fins de dressage. Seulement cette expérience est rarement concluante, le troll pouvant aisément confondre son maître avec sa nourriture. De plus, leur intellect est tellement limité qu'il est extrêmement difficile de leur inculquer quoi que ce soit. Toutefois, il est déjà arrivé que certains trolls plus intelligents que d'autres puissent être vaguement dressés et soient utiles à la communauté.

Les Carnéans

Peu de gens sont capable de faire la différence entre ces créatures et les Unbreiths. Mais les carnéans présentent tous des aspects hybrides insecte. Ces créatures ont rarement été observées et ont toujours montrées une agressivité extrême. Ils sembleraient que ces êtres soient souvent en compagnie d'hérétiques et autres déviants.

C'est seulement depuis à peine une année que les témoignages concernant ces bêtes affluent, particulièrement dans le Duché de Fer vers la région de Meiriol ou encore non loin de la forêt de Cianail. Ces manifestations inquiètent les autorités qui n'hésitent pas à proposer des primes pour chaque trophée de Carnéan.



L'économie dans les 5 Duchés

Depuis que l'Unificateur a fondé le Royaume, les échanges de biens se sont grandement développés. Si au départ, certaines régions avaient déjà leur propre système monétaire, d'autres, coupées du monde vivait encore du troc.

C'est l'expansion du Royaume qui a permis à l'économie de se développer. En effet, alors que le royaume était encore jeune, les marchands gardaient avec eux la monnaie de plus d'une dizaine de régions différentes, ainsi que les marchandises destinées au troc.

Les marchands Nardjarites furent les premiers à s'associer en guildes. Cette forme d'association entre plusieurs marchands, offrait de grands avantages. Étant organisées, elles développèrent des comptoirs dans plusieurs régions du Royaume. Elles facilitaient ainsi les transferts de marchandises et de monnaies (via des lettres de change), et étaient par ailleurs capables de faire varier le taux de change d'une monnaie. Ces guildes, ou corporations marchandes s'enrichirent rapidement et souvent aux dépens de certaines régions et de certains nobles.

Assez rapidement, une campagne de discrédit à l'échelle du Royaume fut menée contre les guildes marchandes de Nardjar. Bien que n'étant plus les seules (les théologiens et d'autres marchands ayant rapidement suivi leur exemple), leurs comptoirs furent souvent pris d'assaut et les troubles se développèrent dans tout le pays.

L'Unificateur ne pouvait tolérer que ces troubles se développent. Ainsi il décida de mettre en place une monnaie unique dont la valeur serait fixée par une quantité établie de métal précieux contenue dans chaque pièce. Ainsi naquit l'Indivis, la monnaie unique du Royaume.

La composition de la monnaie

L'Indivis est composé de trois types de pièces différentes :

L'Indivis de Fer ou pièce de fer: C'est la plus petite valeur de monnaie. Ce sont aussi les pièces les plus nombreuses en circulation. Ces pièces sont composées d'un alliage simple de fer et de fer noir (un type de fer naturel que l'on trouve dans les Stactiarrans un peu plus dur que du fer classique mais un peu moins malléable). La plupart des individus du Royaume ne verront probablement que ces pièces-là.

L'Indivis d'Argent ou pièce d'argent: Un Indivis d'argent équivaut à dix Indivis de fer. La pièce est composée d'un grammage précis d'argent et de fer.

L'Indivis d'Or ou pièce d'or: Équivalent à dix Indivis d'Argent ou cent Indivis de Fer, un Indivis d'or est une pièce un peu plus rare que seuls les plus riches possèdent.

L'économie actuelle

De nos jours, un grand nombre de biens sont échangés chaque jour dans tout le Royaume. On peut trouver, dans les plus grandes villes, des marchandises provenant de tout le pays. C'est grâce aux nombreuses caravanes marchandes que cela est possible.

Ces caravanes empruntent les voies commerciales du Royaume souvent sous bonne garde. Les marchands d'une caravane voyagent avec tous leurs biens, se déplaçant de foire en foire et de ville en ville, vendant des biens et en achetant d'autres dans le but de les revendre avec un bon profit ailleurs. C'est une activité risquée, car ils peuvent tout perdre sur un mauvais placement ou encore lors d'une mauvaise rencontre sur la route.

Choisissant un moyen plus sûr, certains caravaniers voyagent pour le compte de guildes marchandes, de comptoirs en comptoirs vendant des biens négociés à l'avance, ou pour en récupérer d'autres afin de les livrer à un autre comptoir. Les profits sont bien moindres, mais les risques de pertes sont pratiquement inexistants. De plus, ils bénéficient de la structure de la guilde et de sa protection. Les Théologiens proposent une organisation similaire en interne par l'intermédiaire du chapitre du Mémoriam.

Enfin, une autre option pour certains caravaniers est de limiter les risques en limitant les distances. Ainsi plutôt que de parcourir des milliers de kilomètres, ils vont se contenter de faire un circuit comprenant plusieurs foires dans l'année. Les forains limitent de cette façon les risques de pertes de marchandises périssables. En revanche, les risques inhérents à la route existent toujours.

L'échange de marchandises est aussi favorisé par l'essor des boutiques qui se développent dans toutes les villes. Les plus grandes villes abritent des centaines d'échoppes, alors que seulement une ou deux coexistent dans les petits villages. Il s'agit de points de vente, les boutiquiers récupérant leurs marchandises en grande quantité lors de foires ou auprès des caravanes de passage dans les halles. Ils se constituent ainsi un stock conséquent qu'ils vont vendre tout au long de l'année.

Les autres boutiques sont constituées par les artisans. Ces derniers sont maîtres de leur propre production qu'ils vendent. Ainsi, certains articles sont standardisés, mais il est toujours possible de passer des commandes plus particulières à condition que l'on y mette le prix.

La fixation des prix

Les prix sont fixés par le rapport de force existant entre l'offre d'un produit et la demande. Si l'offre est élevée et que la demande est faible, le prix d'un produit sera au plus bas. A l'inverse, si la demande est forte et que peu de produit existe, son prix sera élevé.

En plus de ce concept de base, les prix prennent aussi en compte le temps de travail et le coût du produit. Aucun commerçant ou artisan ne vendra à perte.

Si, dans le Royaume, les prix de quelques produits sont harmonisés, ils restent le plus fréquemment variables en fonction des régions. Si, par exemple le marbre a un prix un peu plus faible à Délici ou à Frostheim (l'un en produit beaucoup et l'autre n'en achète pas), son prix sera plus élevé à Nardjar ou dans le Duché de Fer.