



Phénix a.s.b.l
Guide du Monde

Table des matières :

I. Histoire	5
A. Le Grand Cataclysme	5
B. L'Ascension de l'Homme	5
C. L'Empire de Phénix	5
II. Le Calendrier Impérial	7
A. Généralités	7
B. Les différents cycles	7
1. 1 ^{er} Cycle	7
2. 2 ^{ème} Cycle	8
3. 3 ^{ème} Cycle	8
4. 4 ^{ème} Cycle	8
5. 5 ^{ème} cycle	8
III. Géographie	9
A. Généralités	9
B. Les 6 Duchés	10
1. Flamal	10
2. Lorion	13
3. Moskalf	15
4. Jarst	17
5. Lagor	19
6. Tolat	21
C. Les Régions Frontalières	23
1. La Désolation	23
2. Les Mortes Terres	23
3. Les Montagnes de Nidan	23
4. Les Monts Valind	24
5. Les Cités-Etats	24
6. Jungle de Tilaros	24
IV. La Population	25
A. Généralités	25
B. Les différentes races	26
1. Les Elfes	26
2. Les Nains	26
3. Les Drows	26
4. Les Faeries	26
5. Les Orcoïdes	26

V. Organisation sociale et politique	27
A. Les Divisions Territoriales	27
B. Les Divisions Sociales et Morales	27
VI. Titres Impériaux	29
A. Le Héraut	29
B. Le Bailli	29
C. Le Sénéchal	30
D. Le Maire	30
E. Le Bourgmestre	30
VII. L'Argent	31
A. Généralités	31
B. Les impôts	31
1. Impôt impérial	31
2. Taxes de guilde	32
VIII. La Loi	33
IX. Le Panthéon Impérial	35
A. Généralités	35
B. Les 5 dieux	36
1. Lhuo	36
2. Taerye	37
3. Mirha	39
4. Mervan	40
5. Astaghar	41
X. Quelques Guildes Célèbres	43
A. La Lune Sanglante	43
B. La Guilde des Messagers	43
C. La Guilde de l'Alambic	43
D. Les Mercenaires de Talgrin	43
XI. Us, Coutumes et Croyances	44

XII. Annexes

46

A. Généalogie impériale

46

B. Les unités de mesure

47

1. Histoire

A. Le Grand Cataclysme

On ne sait que peu de choses sur la période avant l'ascension de l'homme.

Le seul fait sur lesquels les historiens s'accordent est qu'il y aurait eu un gigantesque cataclysme. Le niveau des océans est monté de plusieurs centaines de mètres (des ruines comme celles de Gorfeng peuvent en témoigner).

Les hommes et les autres races qui n'en étaient qu'à leurs balbutiements durent affronter pendant plusieurs siècles les répercussions de ce cataclysme : perturbations climatiques, pillages, guerres pour la possession des territoires épargnés, etc.

Le rétablissement progressif du climat, même si des séquelles se font encore sentir aujourd'hui, permit aux peuples de s'établir.

B. L'Ascension de l'Homme

Les races se développèrent donc chacune de leur côté mais ce fut l'humanité qui fut la plus rapide pour de nombreuses raisons : les orks de nature plus belliqueuse se livrèrent à des guerres intestines, les nains se reproduisent plus lentement, etc.

Des villages se formèrent pour se protéger des bêtes sauvages mais durent bientôt faire plus pour se protéger contre les nombreuses menaces extérieures : les raids barbares venant de l'Ouest, l'expansion des hommes-serpents venus de l'Est et l'invasion des morts-vivants au Sud. Un regroupement en régions fut nécessaire pour faire face au danger. Sept régions furent donc formées : Lorion, Moskalf, Tolat, Shanasse, Kustria, Jarst et Lagor.

On constata vite qu'un simple regroupement en région ne suffirait pas, d'où la nécessité de collaboration entre celles-ci.

Le problème majeur fut de savoir qui allait commander les troupes : personne ne souhaitait confier la vie de ses hommes à un étranger !

Ce problème semblait insoluble et pendant que l'on tergiversait, Kustria la région la plus au Sud, tomba aux mains des morts-vivants.

C. L'Empire de Phénix

La situation semblait désespérée. Les généraux de chaque région n'arrivaient pas à trouver un accord, surtout qu'ils étaient débordés avec les problèmes dans leur propre région. Alors surgit un homme. Il était le dirigeant de Shanasse, la région centrale, et c'est en véritable leader charismatique qu'il rallia sous sa bannière les paysans exsangues. Tous placèrent donc leurs derniers espoirs dans cet homme : Phénix.

Il insuffla suffisamment de courage à son armée de fortune pour arriver à gagner quelques menues victoires qui suffirent à convaincre les nobles. Une fois leur appui acquis, il regroupa quasi toutes ses forces au Sud ne laissant que quelques troupes en garnison pour faire face aux autres menaces.

C'est là que Phénix marqua sa plus grande victoire en mettant les morts-vivants en déroute lors de la bataille d'Oral-Ta.

Son armée n'aurait eu aucune chance face aux pouvoirs maléfiques de ses adversaires si Phénix n'avait pas eu l'appui de Lhuo, le Créateur, pour vaincre les dirigeants de cette armée.

Galvanisée par cette victoire, l'armée de Phénix ne tarda à en accumuler d'autres et à défaire une à une chacune des menaces. Sa victoire finale sur le Guerrier-Ours, Olaf le Sanguinaire, sonna la fin de la guerre et annonça le début d'une nouvelle ère : ce fut l'Empire de Phénix.

La structure actuelle de l'Empire date de l'an 45, année où Phénix divisa son Empire trop grand pour être géré par un seul homme.

Il octroya Shanasse (rebaptisée Flamal depuis) à son fils Merimion, le second empereur, et donna à 5 de ses plus fidèles serviteurs le contrôle d'une région, en faisant les premiers Ducs Impériaux.

Nous sommes aujourd'hui en l'an de grâce 987 du Calendrier Impérial.

II. Le Calendrier Impérial

A. Généralités

Une année impériale est composée de 5 cycles de 5 semaines. Chaque semaine comptant 10 jours. Les jours de la semaine sont :

- ❖ Le jour de l'Hydre
- ❖ Le jour de la Chimère
- ❖ Le jour de la Manticore
- ❖ Le jour du Griffon
- ❖ Le jour de la Licorne
- ❖ Le jour du Titan
- ❖ Le jour de la Tarasque
- ❖ Le jour du Léviathan
- ❖ Le jour du Béhémoth
- ❖ Le jour de la Vouivre

Entre chaque Cycle a lieu le jour du Phénix. Ces jours sacrés sont fériés dans tout l'Empire. On compte donc 255 jours par an, l'année débutant avec le premier jour du Phénix.

Une journée est composée de 100 sabliers (le sablier correspondant à 15 minutes). On note une alternance jour/nuit plus ou moins longue selon les cycles. Le soleil se lève traditionnellement au 25^e sablier et se couche au 75^e.

Les 5 cycles représentent les 5 saisons pour les uns et les 5 dieux pour les autres.

Exemple de datation :

« Le premier GN de Phénix a eu lieu du 5^e Vouivre de la Saison du Réveil au 1^{er} Hydre de la Saison de la Semence de l'année impériale 987 ».

« Le second GN de Phénix débutera le 3^e Titan de la Saison des Semences 987 ».

Notez cependant qu'une méthode de datation plus scientifique est parfois utilisée, qui se présente sous la forme $X^{\text{ème}}$ jour de la Saison Y de l'an Z.

B. Les différents cycles

1. 1^{er} Cycle

Noms : le Cycle de Lhuo ou la Saison du Réveil

Cette saison marque la fin de l'Hiver. Le temps commence à être plus clément et le monde endormi revient à la vie.

Le 1^{er} jour du Phénix est un jour sacré dédié à l'Empereur. Il marque le début de l'année impériale. C'est un jour de liesse dans tout l'Empire.

2. 2^{ème} Cycle

Noms : le Cycle de Mirha ou la Saison des Semences

C'est le temps des semences et du renouveau de la nature. La plupart des mariages sont célébrés lors ce cycle.

Le 2^e jour du Phénix est un jour dédié à la Fertilité. Il accueille souvent les premiers bourgeons et beaucoup de naissances.

3. 3^{ème} Cycle

Noms : le Cycle de Taerye ou la Saison des Récoltes

Cette saison est une période de joie pour les habitants de l'Empire. Ils récoltent enfin les fruits de leur labeur. Une récolte abondante signifie que Mirha les a protégés lors du 2^{ème} cycle de l'année mais une mauvaise récolte marque son désagrément.

Malheureusement, c'est aussi souvent la période de la guerre, le temps étant propice aux déplacements militaires. Dans l'histoire de l'Empire, de nombreux conflits ont éclaté durant ce cycle.

Le 3^e jour du Phénix est un jour dédié au Soleil. Ce jour est férié et de nombreuses fêtes ont lieu dans l'Empire. C'est le jour le plus long de l'année.

4. 4^{ème} Cycle

Noms : le Cycle de Mervan ou la Saison des Orages

Cette saison marque le retour du mauvais temps. Des vents violents et des pluies torrentielles déferlent sur l'Empire. La Nature semble se déchaîner.

C'est aussi souvent la période des épidémies.

Le 4^e jour du Phénix est un jour dédié au Déclin. La nature commence à faiblir, les arbres perdant leurs feuilles. De nombreuses prières s'élèvent pour demander la clémence de Mervan durant ce cycle.

5. 5^{ème} cycle

Noms : le Cycle d'Astaghar ou la Morte Saison

En cette saison, l'Empire est couvert d'un blanc manteau et la nature tombe dans une longue torpeur. Aucun déplacement n'est aisé durant cette saison et les morts sont nombreuses (dues au froid et à la disette).

Le 5^e jour du Phénix est un jour dédié à la Mort. C'est la nuit la plus longue de l'année. Les morts sont priés afin que les esprits soient apaisés et ne viennent pas tourmenter les vivants.

III. Géographie

A. Généralités

L'Empire est un énorme territoire qui compte plus de un million d'âmes.

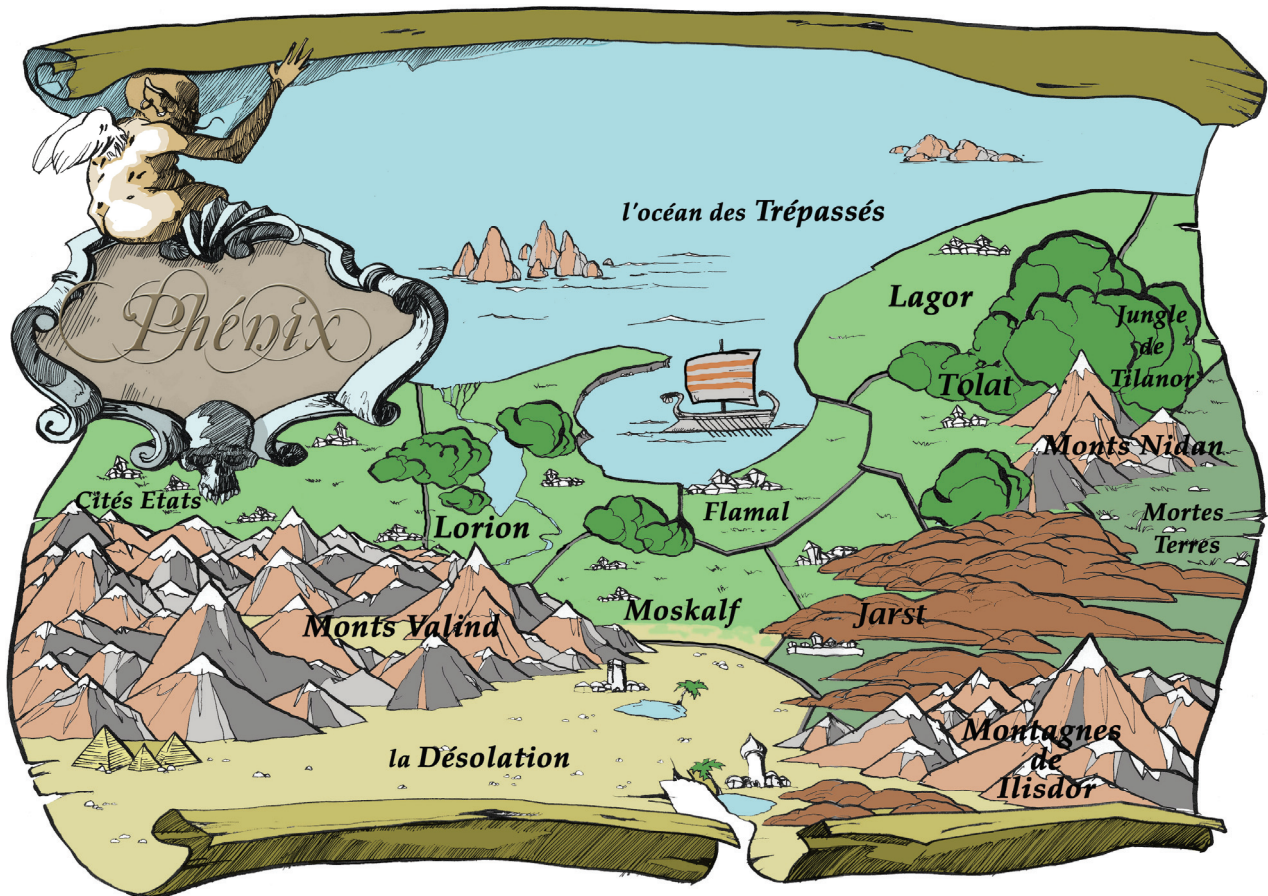
On y trouve de nombreuses forêts et rivières.

Il est bordé au Nord par la Mer Rugissante, renommée pour ses puissants courants empêchant toute navigation en haute mer, exceptés pour les grands navires elfiques.

Les frontières Sud-Est et Sud-Ouest sont bordées par de gigantesques chaînes montagneuses.

Au Sud, on trouve un grand désert, la Désolation, dont les frontières progressent inexorablement chaque année vers le Nord. Il a depuis longtemps englouti Kustria, l'ancienne région la plus au Sud.

Ci-après, vous trouverez une description des principaux lieux de l'Empire.



B. Les 6 Duchés

1. Flamal



De sinople au phénix d'argent issant de son immortalité de gueules

L'Empereur Elmerik I^{er}

COULEURS : SINOPLE ET ARGENT (VERT ET BLANC)
DEVISE : UNIS PAR DELA LES TEMPS

Description :

Flamal est la région la plus développée de l'Empire. Elle bénéficie d'un réseau routier conséquent et d'une sécurité importante.

La frontière entre Flamal et les autres régions est d'ailleurs assurée par 5 grandes forteresses appelées « Les 5 Sentinelles ».

Flamal bénéficie d'un climat ensoleillé la grande majorité de l'année, excepté pendant la Morte Saison où quelques neiges viennent parfois couvrir le paysage d'une fine pellicule blanche.

Flamal est une des régions les plus actives de l'Empire.

Le commerce y est constant car la majorité du trafic entre les cinq duchés passe par Flamal. Les taxes minimales mais régulières font de Flamal la région la plus riche.

La plupart des citoyens rêvent d'habiter à Flamal. En effet, la criminalité y est quasi nulle. Pourtant, les choses ne sont pas si roses que ça et l'accès aux richesses de cette région est souvent monopolisé par les nobles, à tel point que la masse des bourgeois se retrouve assez pauvre, excepté quelques commerçants fortunés.

Armées :

La première armée veille à la sécurité de Flamal. La plupart des armées privées ont été supprimées, même si on dénombre encore de nombreux chevaliers. La population est fortement militarisée grâce à un service militaire obligatoire.

De plus, on trouve aussi la garde personnelle de l'Empereur, une troupe d'élite appelée la Garde Rouge, casernée en permanence à Phénixia et veillant à la sécurité de la capitale impériale. Son commandant, Gorfang de la famille Titan, est un stratège renommé.

Religion :

Le dieu tutélaire de Flamal est Lhuo. La présence de nombreuses bibliothèques et universités confirme cet état de fait. Les temples principaux des cinq dieux impériaux sont construits ici.

Personnalités :

Elmerik I^{er}, de la famille Phénix :

On imagine aisément qu'un homme d'une telle équité et d'une telle générosité de cœur suscite une réelle admiration chez ses sujets.

L'Empereur est un souverain extrêmement attentif au monde. Il se trouve si bien renseigné sur tout, qu'on pourrait croire qu'il entretient des espions dans tous les recoins de l'Empire. L'Empereur vit dans le faste mais fuit les mondanités (pourtant inévitables dans les cités). Il s'est toujours entouré de sujets brillants et loyaux. On dit qu'il a le don de sonder le cœur des êtres. Une personne qui ferait l'objet de la plus infime attention de sa part acquerrait tout de suite une grande notoriété.

L'Empereur aime les gens. Il lui arrive souvent de parcourir l'Empire en compagnie de sa garde personnelle, la Garde Rouge. C'est un homme d'action et d'armes : il est réputé pour être une des plus fines lames de l'Empire. Il intervient cependant rarement dans les conflits locaux, l'art de manier les armes semble être pour lui principalement un divertissement sportif et une discipline mentale.

Fils de Mélyadus III, l'Empereur est marié à Dame Merissa, fille de Leoryn de la famille Licorne, Duc de Moskalf. Elle lui a donné une descendance en la personne du Prince Héritier Kerwin et des princesses Lina et Cassandre (mariée à un noble de la famille Licorne). Kerwin, âgé d'une vingtaine d'années, poursuit des études à la Pyramide du Savoir pour apprendre son futur rôle de souverain. On raconte qu'à sa naissance des flammes brillaient dans son regard mais depuis lors on n'a plus observé le phénomène. Kerwin est fiancé à Eloise fille de Dvirann de la famille Titan, Duc de Lagor.

Gorfang de la famille Titan :

Ce chevalier charismatique est le commandant de la Garde Rouge. Allié fidèle de l'Empereur, il est renommé et craint pour ses capacités martiales. Nombreux sont les légionnaires espérant un jour servir sous ses ordres.

Orthanc :

Grand Sénéchal de l'Empire, cet homme veille sur les intérêts économiques de l'Empire. Réputé incorruptible, il semble doué d'un don pour repérer les fraudeurs et les sénéchaux malhonnêtes.

Sites intéressants :

Phénixia (capitale) : Capitale de l'Empire, cette cité en est le joyau. Dans cette grande cité fortifiée de 100.000 âmes prédominent le blanc immaculé, le bleu azur et le jaune soleil. La

citée semble comme illuminée de par les couleurs chaudes et brillantes qui l'égayent. De nombreuses constructions s'élèvent dans la ville, dont son très célèbre château en marbre blanc, résidence de l'Empereur Elmerik Ier. Des bassins, fontaines et espaces verts parsèment la ville, la rendant plus agréable à vivre. C'est une des seules cités impériales à posséder un aqueduc.

La sécurité de la ville est très efficace et le crime est rare (et très sévèrement puni). Régulièrement sont organisées des foires ou marchés qui attirent nombre de personnes extérieures à la ville. Phénixia est notablement connue pour la qualité de ces festivités.

La population de Phénixia est heureuse et motivée, traitée avec bonté et justice.

Les citoyens payent leurs impôts de bonne grâce, sachant que cet argent est utilisé correctement et améliore leurs conditions de vie (constructions, sécurité, ...).

Les 5 Sentinelles : Ces cinq énormes forteresses gardent les routes de Flamal menant aux cinq duchés. Elles sont sous la direction de la 1ère légion. Elles sont visibles de plusieurs lieues à la ronde et leurs murailles semblent indestructibles.

La Pyramide du Savoir (Phénixia) : Temple principal des Lhuotiens, cette énorme pyramide s'élève au cœur de Phénixia. On y trouve d'innombrables livres et écrits, concernant à peu près tous les sujets possibles et imaginables. L'Empereur en personne vient y puiser des informations de temps à autre.

C'est aussi là que réside la Magister de Lhuo, Dame Ambre.

L'Église de la Douleur (Phénixia) : Cette colossale église est le véritable siège du pouvoir du clergé de Mervan. Les plus puissants régiments absolutistes de l'armée y sont formés et c'est là que le Seigneur Démon s'adresse directement aux fidèles. Il paraîtrait que ceux qui ont assisté ne serait-ce qu'une seule fois à l'un de ses discours deviennent définitivement dévoués à Mervan.

Le Temple des Mille Morts (Phénixia) : Cette gigantesque cathédrale a le sol couvert par les ossements de prêtres d'Astaghar. Les rumeurs racontent que des morts-vivants éternels vivent dans les catacombes, mais personne n'a jamais pu le confirmer.

Le Temple de l'Harmonie (Phénixia) : Cette colossale sphère dédiée à Mirha est soutenue par les quatre tours élémentaires, une par élément. La sphère centrale est en perpétuelle mutation, surtout lors des équinoxes et des solstices où tout Phénixia se rassemble pour observer cette myriade de couleurs changeant du tout au tout en quelques secondes.

L'Abbaye de la Miséricorde (Phénixia) : Principal temple de Taerye, cette abbaye accueille les vagabonds et les miséricordieux de la ville et leur fournit le gîte et le couvert. De nombreux bassins auxquels on attribue des propriétés curatives (voire miraculeuses) agrémentent les jardins intérieurs. Nombreux sont les fidèles qui viennent en pèlerinage ici.

Le Dôme de la Connaissance (Phénixia) : Cet immense dôme rassemble les différentes factions de mages de Phénixia, c'est ici que la plupart des thaumaturges renommés ont été formés. On y trouve de multiples salles d'entraînement ainsi que des lieux propices à l'étude et à la méditation.

2. Lorion



De gueules au cerf d'argent accosté en chef de deux gerbes de blé d'or

Duc Maximilien de la famille Chimère

COULEURS :

GUEULE ET ARGENT (ROUGE ET BLANC)

DEVISE :

NOBLESSE D'ESPRIT ET DE COEUR

Description :

Lorion est la région qualifiée de " Région aux mille bois " car elle est couverte de bois et de forêts. La végétation lorionite est très diversifiée, c'est un peu le jardin naturel de l'Empire.

On y dénombre quantité de plantes rares et exotiques.

Dans le Nord de ce duché vit la plus grande communauté elfe de l'Empire, dans un royaume indépendant de Lorion, la Grande Forêt d'Arstolie. On sait peu de choses sur les façons de vivre de ses résidents et sur ce qu'on trouve à l'intérieur de cette forêt, les elfes étant très discrets sur ces points. Leur indépendance leur a été accordée par l'Empereur Phénix lui-même, en récompense de leur aide lors des conflits ayant permis la création de l'Empire.

Les paysans lorionites sont très proches de la terre. Ils vivent essentiellement de la chasse dans les bois giboyeux et de la coupe des arbres.

Les citadins ont de nombreux contacts avec les Cités-Etats et sont la plupart du temps assez extravagants.

Lorion est réputée pour la qualité de ses tissus et l'originalité de ses vêts.

C'est d'ailleurs souvent dans les cités lorionites que débutent les phénomènes de mode de la Cour. On rapporte que la mode en Lorion change aussi souvent que les saisons.

Une autre qualité des lorionites est leur sens du contact et de la conversation avec toutes sortes d'espèces vivantes. Ils ont développé un réseau d'information et de confidences très élaboré et étendu. Le Duc Maximilien entretient d'ailleurs de nombreux messagers afin d'être et de rester le premier centre impérial d'information et de renseignements. Cela, couplé à l'amour de la mode, en ont fait de grands intrigants. « Son oreille est celle du vent » est d'ailleurs le meilleur compliment que l'on puisse faire à un Lorionite.

Les demeures des nobles et des riches bourgeois comprennent toujours une cour ou un petit parc intérieur, avec des arbustes et des fleurs. En Lorion, le renom se mesure beaucoup à la recherche et à la richesse de ses jardins.

Armées :

La sixième armée veille à la sécurité de Lorion. Elle compte nombre d'archers dans ses rangs afin d'être pleinement efficace dans les régions boisées.

Une compagnie appelée les Aigles Lorionites et comprenant une grande majorité d'elfes a aussi été créée pour protéger l'intérieur de terres boisées lorionites, là où la lourde armée impériale a difficile à intervenir.

Religion :

La déesse tutélaire de Lorion est Mirha. En effet les phénomènes de mode et les rumeurs qui circulent font référence au changement, attribut primaire de Mirha.

Ses prêtres sont fréquents dans les montagnes et forêts de Lorion. Ils protègent la belle nature lorionites des ravages humains.

Sites intéressants :

Solanthi : Chef-lieu de Lorion, cette cité combine harmonieusement la ville et la nature, avec ses nombreux parcs et canaux. La vie y est sereine et agréable. Le palais ducal est situé sur un îlot, relié à la terre par un pont constitué par les racines d'un arbre centenaire.

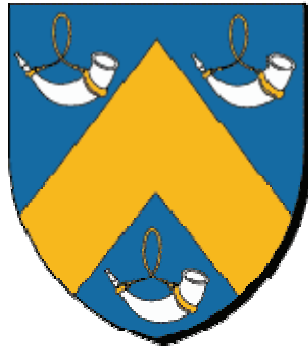
Lac Oronin : Au centre de Lorion se situe un énorme lac aux eaux irisées. Très poissonneux, quelques petits "ports" de pêche sont construits sur son pourtour.

Les Ruines de Gorfeng : Cette ville engloutie se situe non loin de côtes. Ses toits croulants et ses tours sont encore visibles au-dessus du niveau de l'eau. Cette cité étaye l'hypothèse du Grand Cataclisme.

La Vallée des Bêtes : Région la plus nordique de la Lorion, cette vallée est habitée par des hommes-bêtes. Ils y vivent pacifiquement tant qu'on les laisse en paix.

Le Bois aux Fées : Cette petite zone forestière se situe au cœur de la Lorion. On dit qu'en son cœur se trouve un des légendaires « Cercles aux Fées ». Ceux qui y sont entré et ont eu la chance d'en ressortir n'ont jamais accepté de parler de ce qu'ils y ont rencontré. Quoiqu'il en soit, une bonne partie du délicieux vin féérique distribué dans l'Empire semble venir de ce bois.

3. Moskalf



D'azur au chevron d'or accompagné de trois huchets contournés d'argent, virolés et liés aussi d'or

Duc Leoryn de la famille Licorne

COULEURS : AZUR ET OR (BLEU ET JAUNE)
DEVISE : NOTRE PASSE EST LE GUIDE DE NOTRE FUTUR

Description :

La région de Moskalf est considérée comme le pilier de l'Empire. En effet, l'histoire a démontré que c'est cette région qui a le plus souffert des assauts des ennemis de l'Empire.

C'est d'ailleurs en Moskalf, à la frontière avec la Désolation, que stationne une grande partie de la 4ème armée impériale. Elle soutient les efforts des seigneurs dévoués à Taerye qui subissent les assauts des envahisseurs venus du désert.

Les Moskalves sont robustes et fiers (mais ne le montrent pas, la vantardise étant pour eux un grave défaut). Bien que la vie de leurs ancêtres fût difficile, ils savent se montrer dignes.

Moskalf est la région la plus fidèle envers l'Empereur, la plupart des paysans seraient d'ailleurs prêts à mourir pour l'Empire.

Moskalf est divisée entre terres montagneuses, plateaux et vallées. De nombreuses rivières traversent Moskalf, venant du cœur des Monts Valind.

Le climat, lui, est plutôt rude et froid. Cela, ajouté aux raids barbares et trolls, en font une région inhospitalière. Heureusement, le peuple moskalve est accueillant et ouvert.

Le problème majeur en Moskalf reste cependant l'avancée inexorable du désert. D'ici quelques dizaines d'années, une bonne partie du Duché risque fort d'être enseveli sous la Désolation.

Armées :

La troisième armée protège Moskalf. Elle s'occupe principalement de la surveillance de la frontière sud-ouest. Après la 4ème armée, c'est l'armée qui a la tâche la plus difficile. Au vu des intenses mouvements barbares dans cette région et de la nécessité de continuer à surveiller les frontières du désert, elle devrait bientôt être renforcée par quelques troupes auxiliaires.

A côté de l'armée régulière, on trouve aussi d'importantes compagnies de templiers de Taerye.

Religion :

Le dieu tutélaire de Moskalf est Taerye. De nombreuses chapelles et laderies parsèment les routes et villages. Des prêtres itinérants parcourent aussi les chemins, soignant ceux qui le nécessitent et apportant un peu de réconfort aux miséreux.

Personnalités :

Duc Leoryn de la famille Licorne : Cet homme fidèle à l'Empereur règne sur la Moskalf depuis 3 décennies déjà. Son courage et sa ténacité sont impressionnants. Il organise la défense du duché en remarquable dirigeant, repoussant sans cesse les envahisseurs. Son statut et sa renommée sont tels que l'Empereur lui a fait l'honneur de prendre sa fille Merissa pour épouse, rehaussant ainsi encore plus sa gloire.

Sites intéressants :

Nimistor : Chef-lieu de Moskalf, Nimistor est surnommée la « Cité aux milles tours », surnom dû à ses fortifications incroyablement vastes et élaborées. C'est là que s'élève le palais ducal, au cœur des épaisses murailles.

Les Arbres à Fièvre : Située juste avant la frontière avec la Désolation, cette zone de végétation dense au cœur d'un désert tient son nom du fait que les gens qui pénètrent dans cette oasis en reviennent avec des maladies inconnues et souvent mortelles.

Yorint : Cette région de taïga désolée s'étend le long des Monts Valind. Elle est habitée par des gardiens de troupeaux de rennes en transhumance, mais aussi par des tribus trolls qui en font leurs proies.

Fagnolles : Cette baronnie est une des régions les plus exposées aux raids barbares. Son Seigneur, Lord Caroc de la famille Béhémouth, défend avec acharnement son fief face aux tribus du Royaume d'Oromar. Il possède quelques fortins pour protéger ses terres, dont le Fort de Brumevent, qui vient d'être lourdement touché par quelques batailles d'une rare violence.

Oral-Ta (ruines) : Ce petit groupement de collines rocailleuses est parsemé des ruines de l'ancienne cité d'Oral-Ta, ravagée lors de la célèbre bataille du même nom, bataille qui vit la victoire de l'Empereur Phénix sur les hordes mort-vivantes venues de la Désolation.

La Forteresse d'Istar : Cette antique forteresse d'architecture naine est le cœur névralgique du Sud du territoire. Une ville s'est développée autour de la forteresse même. Cette ville est sous la juridiction du Marquis Axel de la famille Hydre, surnommé le Lion, Hospitalier de Taerye. La forteresse d'Istar n'est pas ce qu'on pourrait appeler une ville calme ... Quasiment aux portes du désert, elle doit continuellement faire face aux attaques de pillards orks venus de l'erg. La forteresse elle-même bénéficie de la technologie des nains et l'architecture même de la forteresse rend un siège tout à fait impossible. La forteresse d'Istar abrite depuis quelques années un des plus grands temples de Taerye et demeure actuellement le plus puissant bastion de l'ordre des chevaliers saints de Taerye.

4. Jarst



De gueules au griffon d'or

Duc Angus de la famille Manticore

COULEURS :	GUEULE ET OR (ROUGE ET JAUNE)
DEVISE :	FROIDS COMME LA GLACE, DURS COMME LE FER

Description :

Jarst, également appelé « le pays aux fosses », est reconnu dans tout l'Empire pour ses mines qui fournissent l'essentiel du minerai en circulation dans l'Empire.

C'est aussi dans ce duché que sont extraits les Phénix, dans des mines sévèrement protégées et exploitées par des clans orcs.

Jarst, contrairement à Moskalf, se montre assez lointain des autres régions. Excepté lors du commerce avec Flamal, on entend rarement parler de Jarst.

Les étrangers y sont d'ailleurs très mal vus; on dit même que certaines races comme les Drows y sont exécutées à vue. Les Jarstois sont peu enclins au changement et très attachés à la terre. Parmi eux, on dénombre beaucoup d'éleveurs, élevant bétail et animaux dans le respect de la nature.

Car la nature occupe une place importante dans la vie des Jarstois.

Lorsque les hommes sont au travail, leurs femmes essayent de toujours avoir un petit lopin de terre dont elles s'occupent avec soin et qui est leur fierté.

Les demeures des riches bourgeois jarstois sont opulentes et ceux-ci vivent dans le faste et le luxe. Faut-il préciser que les meilleurs joailliers se trouvent en Jarst. Les plus belles parures des nobles de la Cour sont conçues ici.

Armées :

La deuxième armée protège Jarst. Elle comprend beaucoup de légionnaires légers et d'arbalétriers dans ses rangs, en vue d'affronter les combats en terrain montagneux. Sinon, dans l'ensemble, il y a peu de guerres en Jarst, le terrain ne favorisant pas les invasions et les combats. La légion a donc peu à faire.

Religion :

Le dieu tutélaire de Jarst est Lhuo, vénéré pour son aspect stabilité.

Us et coutumes remarquables :

Chaque Jarstois quand il a atteint l'âge adulte reçoit un saphir. Même s'il meurt de faim, un Jarstois ne se séparera pas de ce saphir. Celui-ci est échangé à chaque fois que deux Jarstois se disent bonjour : c'est leur façon de se saluer. Aucun Jarstois, même les pires crapules ou les bandits, ne vole jamais ce saphir. Le voyageur en territoire Jarstois a donc tout intérêt à se procurer un saphir sous peine de passer pour le plus grand des malotrus ! Hors de Jarst, c'est faire grand honneur aux Jarstois que de pratiquer cette coutume et ceux-ci se montrent alors beaucoup plus conciliants.

Sites intéressants :

Adraotha : Chef-lieu de Jarst, cette ville a toujours été un centre de richesses. Cela est dû à la proximité de vastes mines de cuivre, assurant une production stable et régulière. Un tiers des revenus de ces mines va au comte local, un tiers au Duc Angus et un tiers à l'Empereur. Adraotha possède donc des revenus agréables lui permettant de réaliser de nombreux aménagements urbains et d'alléger un peu les taxes des Jarstois.

Antre de Taltarok : Ce réseau de grottes situé au cœur de montagnes de Jarst est réputé accueillir un dragon. Les parois sont couvertes de soufre, semblant étayer cette rumeur. Nul n'a jamais vu cette créature mais tous les aventuriers courageux qui y sont entrés n'en sont jamais sortis, ce qui aide à entretenir la légende.

La Montagne de l'Affliction : Au Sud de Jarst, on trouve une montagne où de nombreux pèlerins de Mervan viennent éprouver leur foi. Tous n'en reviennent pas.

5. Lagor



De sable aux deux croix tréflées au pied fiché d'argent soutenues d'un coquille du même

Duc Dranik de la famille Manticore

COULEURS : SABLE ET ARGENT (NOIR ET BLANC)
DEVISE : CONTRE VENTS ET MAREES

Description :

Lagor est la région la plus calme de l'Empire, le temps s'y écoule lentement et la vie est paisible.

Les Lagoriens sont réfléchis et calmes, prenant le temps de vivre. Le culte d'Astaghar berce leur vie. Ils sont convaincus que la mort est une finalité et n'est pas la fin de tout. En conséquence, ils sont sereins sur leur avenir et ne cherchent pas à vivre trop vite.

Les Lagoriens sont parmi les pires ennemis qu'on puisse avoir, ils ne craignent pas la mort et sont donc de rudes combattants.

Ils sont heureusement peu rancuniers et fort accueillants. Leur lenteur peut cependant être parfois exaspérante pour les gens pressés.

Lagor possède un nombre de cimetières importants, et ceux-ci constituent souvent le centre des villes et villages, tout s'articulant autour de la mort.

Toute demeure lagorienne digne de ce nom possède son caveau privé, dans lequel viennent se recueillir les membres de la famille des défunts.

Lagor vit principalement de la pêche, les rivages étant très poissonneux. C'est ici que viennent s'approvisionner les nobles des autres duchés quand ils veulent offrir un repas digne de ce nom (leur poisson est encore plus apprécié que l'excellent gibier des forêts lorionites). De petits ports de pêche s'alignent le long des côtes de la Mer Rugissante, abritant de petites embarcations qui ne s'éloignent jamais loin en haute mer, les courants étant trop puissants.

A l'Est de Lagor, on trouve les Montagnes de Nidan et plus loin encore, la petite principauté de Boldhomme. Les relations avec cette principauté sont cordiales.

Armées :

La cinquième armée protège Lagor. Comme on peut s'y attendre, elle compte une infanterie lourde et lente, lenteur compensée par la ténacité et la volonté de ses légionnaires. Il vaut souvent mieux affronter les créatures des montagnes que de se trouver confronté à cette armée décidée.

Religion :

Le dieu tutélaire de Lagor est Astaghar. Ce culte est solidement implanté et tous les Lagoriens en sont de fervents adorateurs. De petits autels à sa gloire sont disséminés sur les routes et chemins.

Sites intéressants :

Glairin : Chef-lieu de Lagor, cette ville possède une immense nécropole en son centre. Son glas rythme les heures de la journée. Les cérémonies religieuses y sont fréquentes. La piété des habitants de Glairin est très grande et il n'est pas bon d'y insulter la mort ou de violer une sépulture.

Havéna : Port principal de Lagor, il accueille les bateaux privés des nobles jarstois. C'est ici que sont construits les navires vendus dans l'Empire. On y trouve aussi quelques nefes elfiques. La plus grosse voie de commerce relie ce port aux mines des Montagnes de Nidan.

6. Tolat



tranché : au premier d'or au croissant de gueules enfermant une étoile du même, au second d'azur à la gerbe de blé aussi d'or

Duc Dvirann de la famille Titan

COULEURS : AZUR ET GUEULE (BLEU ET ROUGE)
DEVISE : PAIX EN CES CONTREES ET GUIDE DE NOS PENSEES

Description :

Tolat est la région la plus éloignée du centre des activités de l'Empire. L'agriculture y est très importante et c'est à ce titre que Tolat est une région importante de l'Empire : sans elle, la moitié de l'Empire mourrait de faim. Ses productions sont expédiées à travers tous les duchés.

Le climat est d'ailleurs très propice aux cultures : les pluies sont abondantes et le climat régulier. Les températures sont chaudes l'ensemble de l'année, excepté durant la Morte Saison où l'on atteint parfois des températures négatives.

Même si dans l'ensemble la région est assez calme, elle est malheureusement frappée par le chaos et l'anarchie qui viennent parfois troubler cette tranquillité.

C'est en effet le long de ses frontières Est que se situent les tristement célèbres Mortes Terres.

Il arrive que des hordes de créatures en sortent, effectuant des raids pour piller et détruire les cultures.

C'est pour cette raison qu'un régiment indépendant à la 4ème armée a été formé récemment. Fort d'environ 500 cavaliers légers, il a été placé directement sous le commandement du Duc Dvirann et est capable d'intervenir rapidement sur l'ensemble de la frontière pour lutter contre la Horde (comme on appelle les monstruosité issues des Mortes Terres). Ses membres sont connus sous le nom des Chevaucheurs Tolatien.

Les Tolatien ont appris à vivre dans la crainte. Cela leur a forgé un caractère courageux et ils acceptent leur rôle avec détermination. Ils sont travailleurs et volontaires. Cependant, beaucoup sont dépensiers, perdant leurs maigres salaires dans les jeux d'argent, la plus grande passion des Tolatien.

Armées :

La quatrième armée protège Tolat. Son assignation principale est bien sûr la frontière Est mais sa tâche est la plus difficile de toutes les armées.

Elle a fort à faire à cause des fréquentes invasions de la Horde et les pertes sont souvent importantes dans ses rangs. Les Chevaucheurs sont heureusement venus les assister et se sont rapidement révélés indispensables.

Outre la légion, on peut aussi trouver de nombreux chevaliers sans terres, venus chercher la gloire (et souvent la mort) en Tolat.

Religion :

Le dieu tutélaire de Tolat est Mervan. Les médisants prétendent que cela est dû à l'influence des Mortes Terres sur les Tolatians mais ceux-ci préfèrent se justifier en disant que Mervan est justement le plus apte à les protéger contre les invasions de la Horde.

Sites intéressants :

Drom : Chef-lieu de Tolat, Drom est une cité lourdement fortifiée. Elle abrite la forteresse du Duc Dvirann. De nombreuses écuries sont présentes dans et aux abords de la ville. On y élève des chevaux d'une qualité exceptionnelle, destinés à remplacer les pertes animales de l'armée.

Dilis : Cette région marécageuse est un lieu maléfique, emplie de monstruosité du chaos. Résultat d'une incursion de la Horde, elle se situe dans le Nord de Tolat depuis des siècles et bien des chevaliers ont ici rencontré leur destin.

Haute-vallée : Cette vallée est parsemée de nombreuses petites fermes exploitant la richesse de sa terre. Les récoltes y sont majestueuses et enviées dans tout Tolat. Beaucoup de paysans vendraient père et mère pour y obtenir une parcelle de terrain.

C. Les Régions Frontalières

1. La Désolation

Comme expliqué précédemment, la Désolation est un immense désert.

Ses habitants étant hostiles aux étrangers, de nombreuses idées fausses circulent donc à leur propos dans les autres régions. La région s'est révélée difficile à explorer et ses habitants gardent la bouche cousue en ce qui concerne leurs secrets, entretenant les idées préconçues qui décrivent la région comme totalement inhospitalière.

La terre et le temps sont arides. De grandes ruines appartenant à des civilisations oubliées parsèment la région. La terre est dure et seules de maigres plantes désertiques y poussent.

Les plantes de la Désolation sont rabougries, sèches et dispersées. Il s'agit de buissons d'épines, de cactus et de touffes herbeuses. Quelques arbres et de nombreuses plantes comestibles poussent autour des rares oasis dispersées.

Près des montagnes de l'Ouest et au Nord, le sol est plus fertile.

Il ne pleut que rarement et ce durant la Saison des Orages. Durant les années humides, des mares d'eau stagnante persistent sur le sol.

On prétend que de nombreux morts-vivants hantent la Désolation, sous la direction d'abominations depuis longtemps oubliées. On comprend donc que les frontières sud de Jarst soient sévèrement gardées par la 2^{ème} armée de la Légion.

Des caravanes marchandes sortent parfois de ce désert, semblant venir de fort loin, mais ces marchands sont très silencieux sur leur origine.

2. Les Mortes Terres

A la frontière est de Tolat, on trouve des terres profondément marquées par le Grand Cataclysme. A prépondérance marécageuse, ces terres abritent des monstruosité issues de mutations ou d'unions contre-nature. De temps à autres, des créatures en sortent et effectuent des raids sur les villages frontaliers.

Ses frontières sont sous la protection de la 4^{ème} Armée et des Chevaucheurs Tolatiens, qui ont fort à faire pour empêcher les incursions du Chaos. De nombreux Hospitaliers de Taerye viennent les assister dans cette lourde tâche.

3. Les Montagnes de Nidan

Ces montagnes infranchissables forment la frontière extérieure de Lagor avec la petite principauté de Boldhomme.

Ces dans ces montagnes que se seraient retirés les nains. On sait peu de choses sur leur manière de survivre. On sait que quelques forteresses naines (dont Canaz-Tarak, un joyau architectural démontrant leur génie en construction) viennent parsemer ces montagnes, bastions imprenables dissimulant des galeries minières et des fonderies. Leurs habitants n'en sortent jamais.

Peu de nains vivent hors de ces montagnes. Dans l'Empire, on trouve juste deux ou trois forges (leur acier est d'une solidité remarquable et se monnaie fort cher) et mines ainsi qu'une célèbre famille naine, les Ragnar, vendant de par l'Empire une bière délicieuse, dont ils gardent jalousement la formule.

Le seul passage entre Boldhomme et Lagor passe par ces montagnes. Cette passe, la Passe du Serpent, sinue entre des parois vertigineuses.

Nichée derrière la Passe du Serpent, Boldhomme est renommée pour la qualité de ses alcools. Ils sont renommés jusqu'au cœur de l'Empire et il est de très bon ton d'en offrir à ses invités.

4. Les Monts Valind

Ces monts forment une barrière naturelle qui longe les frontières ouest de Jarst et de Moskalf. Cette vaste chaîne montagneuse est très hostile et battue par des vents froids, même pendant la Saison des Récoltes. Des trolls se cachent ici et effectuent parfois des raids pour voler de la nourriture. Derrière ces monts se situe le royaume d'Oromar, royaume barbare où vivent de nombreuses tribus et clans. Leurs incursions de plus en plus fréquentes et violentes dans les terres de Moskalf inquiètent le Duc Leoryn.

C'est dans cette région que l'on rencontre le plus de clans orcs.

5. Les Cités-Etats

Le long des frontières ouest de Lorion marquées par le fleuve Janube, on trouve de nombreuses Cités-Etats et comptoirs commerciaux.

On peut aussi y trouver des Franches-Terres de l'Empire.

Citons entre autre Khorst, Cité-Etat aux sympathiques habitants, dirigée par une guilde de marchands ; ou encore Galastar, le principal port de marchandises du fleuve.

6. Jungle de Tilaros

A l'Est de Lagor, se trouve une immense jungle. De nombreuses plantes et animaux exotiques s'y trouvent. Le climat y est chaud et humide. Les géographes s'expliquent difficilement ce microclimat mais avancent que cela pourrait être dû à la présence d'un volcan souterrain et de tunnels de lave. Quoiqu'il en soit, personne n'a pu confirmer cette supposition car l'endroit, bien qu'idyllique, n'est guère accessible.

Un peuple d'hommes-serpents y vit et, bien que peu agressifs, ils ne sont guère accueillants quand ils voient débarquer des envahisseurs dans leur jungle.

Des explorateurs courageux ont aussi rapporté la présence d'hommes à la peau noire, trop rapides et discrets pour avoir été approchés.

IV. La Population

A. Généralités

L'Empire compte environ 1,2 millions d'habitants.

Les humains sont majoritaires. Ils représentent 95 % de la population (et des rôles tenus par les joueurs).

Répartition géographique de la population (chef-lieu / ailleurs) :

- ❖ Flamal : 100.000 / 200.000
- ❖ Lorion : 20.000 / 160.000
- ❖ Lagor : 25.000 / 150.000
- ❖ Tolat : 40.000 / 180.000
- ❖ Jarst : 30.000 / 150.000
- ❖ Moskalf : 25.000 / 120.000

Il y a 20.000 soldats et 6.000 mercenaires dans l'Empire, ce qui représente environ 2% de la population.

Les potiologues représentent 0,5% de la population, 5000 dans la Guilde de l'Alambic et 1000 non affiliés.

Le clergé forme 1% de la population, soit 12.000 ecclésiastiques ou 2400 par clergé (selon un système pyramidal : 50%, 30%, 14%, 5%, 1%).

Les mages représentent eux aussi 1% de la population, et suivent le même schéma pyramidal.

On dénombre 300 nobles (sans compter leur famille, femme(s), etc.), dont la moitié possèdent des terres.

Flamal compte 10 chevaliers sans terre, qui gèrent les terres de l'Empereur. Le Prince (fils de l'Empereur) gère aussi les terres. Les autres territoires comportent chacun environ 1 duc, 3 comtes, 5 barons, 3 marquis, 18 chevaliers et 20 chevaliers sans terre.

La répartition de la population par noble est la suivante :

- ❖ Par chevalier/marquis, environ 3.000 personnes.
- ❖ Par baron, environ 5.000 personnes (avec une ville de 2.500 habitants).
- ❖ Par comte, environ 8.000 personnes (avec une grande ville de 5.000 habitants).
- ❖ Par duc, environ 40.000 personnes (avec le chef-lieu).

B. Les différentes races

Hormis la population humaine, on trouve aussi dans l'Empire des elfes, des tribus orcoïdes, des nains et quelques autres races en faible proportion. Leur origine est pour la plupart mystérieuse et nul ne sait vraiment laquelle est la plus ancienne. Toutes races confondues, on peut estimer à 60.000 la population non humaine dans l'Empire.

Les races sont décrites de façon plus approfondies dans leur codex (les codex sont distribués en fonction de votre historique).

1. Les Elfes

Ils sont dans l'ensemble peu répandus. Ils vivent surtout dans les régions boisées, principalement en Lorion. Le seul domaine pour lequel ils sont vraiment connus est leur maîtrise des techniques maritimes : leurs bateaux assurent la liaison côtière entre les différentes régions. On dit qu'ils auraient déjà exploré d'autres contrées. D'apparence, les elfes sont semblables aux humains, excepté leurs oreilles pointues et leur sveltesse plus exacerbée.

2. Les Nains

Il est rare de voir un nain dans l'Empire. La majorité s'est réfugiée dans les montagnes de Nidan, au cœur de forteresses où les étrangers sont malvenus. Certains font encore un peu de commerce, mais les mines les plus proches de l'Empire ont été abandonnées...

3. Les Drows

On raconte que les Drows sont des elfes corrompus. Ils vivent sous terre la plupart du temps, à l'exception de quelques rares villes en surface, isolées de tout. Ils sont semblables aux elfes exceptés leur peau noire comme l'ébène. Très rares dans l'Empire, la population les voit d'un mauvais œil.

4. Les Faeries

Les faeries forment un peuple un peu à part. Ce sont les créatures les plus énigmatiques de toutes les créatures de notre monde. Ils vivent dans un autre plan, que beaucoup qualifient de "plan du rêve". Parfois, il semble que certains membres de ce peuple viennent sur le plan médian pour d'obscures raisons. Ils prennent alors une apparence humanoïde. Beaucoup doutent de l'existence de telles créatures.

5. Les Orcoïdes

Les Orcoïdes forment un peuple assez répandu dans l'Empire. On en a recensé trois catégories.

- ❖ Les Orques (ou orcs civilisés) : l'égal des humains, extrêmement civilisés et aptes à toute forme de magie. Ils ont une existence citadine.
- ❖ Les Orcs (ou orcs barbares) : l'orcoïde le plus rencontré. Ce sont eux qui pratiquent le commerce et l'extraction de matières premières dans les mines. Ils vivent en clans dans de petits villages.
- ❖ Les Orks (ou orcs primitifs) : ils seraient une espèce dégénérée d'orcs... Ils sont bêtes et brutaux. Ils vivent en tribus nomades et n'ont pas beaucoup de contacts avec les autres peuples.

V. Organisation sociale et politique

A. Les Divisions Territoriales

L'Empire est divisé en 6 duchés. Chaque duché est dirigé par un Duc Impérial, excepté le Duché de Flamal qui est sous l'autorité directe de l'Empereur.

On a donc les duchés de Flamal, Lorion, Moskalf, Jarst, Lagor et Tolat.

En fonction de la taille du duché, il inclut plusieurs comtés et baronnies.

Les cités impériales sont confiées à un maire (élu par la population de la cité) qui se charge de sa bonne gestion (impôts compris). Il est secondé par un bailli (citoyen noble nommé par le seigneur des terres de la cité) qui s'occupe des aspects militaires, commande à la milice et est chargé de veiller aux affaires relevant de la justice.

Dans chaque cité, on trouve aussi un ou plusieurs sénéchaux, chargés de surveiller la gestion de la cité et de récupérer les impôts auprès du maire au nom de leur seigneur.

Les bourgs et villages, eux, sont placés sous l'autorité d'un bourgmestre.

Ils reçoivent de temps à autre la visite de sénéchaux. Pour une affaire relevant de la justice et en cas d'absence de bailli, il est alors nécessaire de se rendre à la plus proche cité ou d'en appeler à la légion.

Les terres et routes de l'Empire sont jalonnées de forts et citadelles. Dirigés par un chevalier ou un hobereau, ces fortifications veillent sur la sécurité des routes et des voyageurs. Ils servent fréquemment de garnison pour la légion.

Les territoires frontaliers sont fréquemment confiés à un marquis.

Certains territoires en dehors de l'Empire sont laissés à la libre gestion de gouverneurs (nommés par l'Empereur) soutenus par un corps militaire. Ces territoires sont alors affranchis et ne doivent plus verser de taxes à l'Empire. Ce sont les Terres-Franches.

L'Empire possède aussi dans certaines villes étrangères des comptoirs de commerce gérés par un ambassadeur (nommé par l'Empereur), notamment le long du fleuve Janube.

B. Les Divisions Sociales et Morales

L'Empire se divise en plusieurs catégories de personnes :

1. L'Empereur

Les pouvoirs de l'Empereur sont héréditaires dans la descendance directe, naturelle et légitime de Sa Majesté Phénix par ordre de primogéniture mâle. Seul l'Empereur lui-même peut déchoir un héritier à la suite d'actes indignes de son rang. A défaut de descendance, les ducs choisissent parmi eux un successeur par majorité simple. Le successeur rentre dans la famille du Phénix ainsi que ces descendants et son ou ses épouses.

2. La Chambre Impériale

La Chambre impériale se compose de l'Empereur, de la Main de l'Empereur, des cinq Ducs, des cinq Magisters, du Grand Sénéchal, du Légat, d'un représentant du peuple Elfe, d'un représentant du peuple Orc, d'un représentant du peuple, de l'Archimage élu (qui dirige le Conseil de l'Etoile) et de trois personnes choisies par l'Empereur.

La Chambre se réunit chaque cycle pour statuer sur les décisions importantes pour l'Empire et débattre sur les nouvelles résolutions proposées par l'Empereur.

La Chambre Impériale est décrite de manière plus approfondie dans le Codex des Lois.

3. Les nobles

Voici les différents titres existants :

- ❖ Chevalier sans terre
- ❖ Chevalier / Marquis
- ❖ Comte / Baron
- ❖ Duc

Les Ducs sont les vassaux de l'Empereur. Chaque Duc est le suzerain des Comtes et Barons à qui il a confié des terres. Chaque Comte ou Baron est le suzerain des Marquis et des Chevaliers à qui il a confié des terres.

Outre la famille Phénix, il existe dix familles nobles dans l'Empire : Hydre, Chimère, Manticore, Griffon, Licorne, Titan, Tarasque, Léviathan, Béhémoth, Vouivre.

La noblesse est décrite de manière plus approfondie dans le Guide de la Noblesse.

4. Les officiels impériaux

L'officiel de l'Empire se distingue des citoyens impériaux par les devoirs et les pouvoirs extraordinaires reçus de et pour l'Empire. Ils ne sont considérés comme tel que dans l'exercice de leurs fonctions. Citons entre autres le bailli, le héraut, le sénéchal, le maire, le bourgmestre, ... (cfr Titres Impériaux)

Un noble, prêtre, diacre, archidiacre ou officier de la légion est également considéré comme officiel de l'Empire dans les tâches accomplies pour l'Empire.

5. Les citoyens impériaux (ou roturiers)

La classe des roturiers, fort nombreux, est représentée par la paysannerie, les légionnaires, les novices et adeptes religieux, les hommes libres et les bourgeois.

- ❖ **Les paysans** : Ils sont libres et fort attachés à leur terre. Ils doivent payer un loyer pour la terre qu'ils cultivent. Ils ont un contrat avec leur seigneur. Ils accomplissent pour lui travaux des champs et de construction en échange de sa protection.
- ❖ **Les hommes libres ou bourgeois** : ce sont des roturiers qui ont réussi à s'élever au-dessus de leur position sociale. Parmi ceux-ci, on trouve les médecins, hommes de loi, artistes, artisans, gardes, mercenaires, mages, marchands et négociants, ... Parmi la noblesse, il existe bien des individus qui jaloussent la richesse de ces roturiers.

- ❖ **Les légionnaires** : ces roturiers forment une classe à part en ce sens qu'ils ne sont pas directement soumis à l'autorité d'un seigneur. De plus, ils ont le droit de porter des armes, droit rare chez les roturiers.

VI. Titres Impériaux

A. Le Héraut

C'est un officiel impérial dont les tâches consistent à :

- ❖ Veiller aux armoiries, à la noblesse et aux structures généalogiques
- ❖ Délivrer des messages et agir en parlementaire
- ❖ Annoncer les tournois et porter les défis
- ❖ Rester neutre dans les combats

Avant la bataille, il doit :

- ❖ Organiser l'ost et ordonner les bannières suivant l'ancienneté et l'honneur
- ❖ Arbitrer les querelles de préséance entre ceux qui sont d'anciens lignages, les nobles plus pauvres que d'autres, les nobles qui ont acheté leurs titres ou les barons.
- ❖ Organiser les combats singuliers entre champions
- ❖ Prendre en protection les valeurs qui lui sont confiées
- ❖ Dresser les testaments, quitte à les rendre si l'ordonnateur a survécu, et transmettre l'héritage dans le cas contraire

Pendant la bataille, il doit :

- ❖ Prendre note des faits d'armes et des actes de lâcheté

Après la bataille, il doit :

- ❖ Veiller aux funérailles des défunts, en accord avec les prêtres de leur religion
- ❖ User de son droit de visite aux prisonniers, afin de veiller à ce qu'ils soient traités selon leur rang
- ❖ Négocier le prix de leur rançon

Les hérauts ne sont pas armés mais ils sont généralement protégés par une armure. Ils ne sont pas salariés mais leurs gages consistent en dons de leur seigneur et de ceux à qui ils ont rendu service.

B. Le Bailli

Le bailli est le représentant du seigneur dans les fiefs que celui-ci possède mais où il ne réside pas. Le bailli (et sa famille) est logé, nourri et perçoit un salaire. Le bailli doit recevoir et veiller à l'entretien des invités de son seigneur. Il s'occupe aussi des aspects militaires, commande à

la milice et rend la justice. Les baillis sont souvent issus de la légion ou sont les fils de chevaliers qui n'ont pas hérité du fief paternel. Ils doivent savoir combattre, certes, mais aussi écrire, lire et connaître les lois locales.

C. Le Sénéchal

Un seigneur qui dispose de plusieurs domaines confiés à des baillis nomme un régisseur ou sénéchal pour veiller à leur bonne gestion. Il s'agit souvent d'un chevalier qui accomplit cette tâche à titre de service féodal. Le sénéchal d'un domaine ecclésiastique est souvent un moine.

Le sénéchal visite chaque domaine deux ou trois fois l'an, écoute le rapport du bailli et du maire et donne ses instructions « au nom du seigneur ». Ils sont aussi chargés de récupérer les impôts prélevés par le maire ou bourgmestre.

Certains sénéchaux emploient un clerc pour les assister dans leur office.

Les sénéchaux sont supervisés par Orthanc, le Grand Sénéchal, nommé par l'Empereur.

D. Le Maire

Le maire est élu par la population d'une ville ou d'une cité. Son mandat est fixé à trois ans.

Il se charge de sa bonne gestion (aménagements, organisation des différentes fêtes et marchés, ...). Il est aussi chargé de lever et de collecter les impôts. Ceux-ci pourront être fixés selon son bon vouloir pourvu que la somme due à son seigneur soit suffisante.

Un sénéchal se charge ensuite de récupérer les divers impôts.

E. Le Bourgmestre

Le bourgmestre est élu par la population d'un village ou d'un bourg. Son mandat est fixé à un an. Son rôle est identique à celui du maire mais est évidemment moins conséquent.

VII. L'Argent

A. Généralités

La monnaie principale de l'Empire est le Phénix.

Le Phénix est une sorte de perle minérale précieuse qu'on ne trouve qu'au plus profond des mines de Jarst.

Selon sa taille et sa pureté, elle peut prendre plusieurs valeurs. Les perles les plus courantes vont de 1 à 50 Phénix mais certaines valent beaucoup plus.

Il existe encore bien d'autres pierres précieuses aux valeurs très variables.

Pour les sommes les plus élevées, on a parfois recours aux lettres de change.

Ces lettres n'ont de valeur que par rapport à la confiance qu'on leur accorde.

Plus la signature du débiteur est prestigieuse, plus la lettre sera facilement acceptée.

Les lettres de change doivent habituellement être contresignées par un magistrat impérial (sénéchal, bailli, Quaesitor).

B. Les impôts

Les taxes et impôts sont levés par les nobles et récoltés par les magistrats impériaux (sénéchaux, baillis, ...) des différents bourgs. Selon les taxes, elles sont ordonnées soit par l'Empereur, soit par le Grand Sénéchal, soit par les seigneurs du domaine traversé.

1. Impôt impérial

L'impôt impérial s'élève à 50 phénix par an, il est levé par les nobles aidés par les magistrats impériaux. Les nobles paient aussi un impôt annuel de 50 phénix (avec possibilité de surtaxe pour les plus riches). Le budget impérial annuel s'élève donc à 60 millions de phénix, auxquels viennent d'ajouter les taxes de guildes.

Les soldats (20.000) et les prêtres (niveau 5+) (476) sont exonérés d'impôts, ce qui fait 1.002.380 phénix d'exonération.

Le budget impérial est ensuite réparti comme suit :

- ❖ 25 millions sont consacrés à l'armée.
- ❖ 2,5 millions passent dans l'exonération (armée, prêtres, nobles, ...).
- ❖ 2,5 millions pour les frais personnels de l'Empereur (10.000 Phénix par jour).
- ❖ 30 millions de budgets divers (grands travaux, écoles, etc.).

Le budget d'un chevalier est de 150.000 phénix par an :

- ❖ 35.000 pour la milice et le bailli (en comptant 50 miliciens)
- ❖ 12.500 pour les serviteurs (50)
- ❖ 25.000 de dépenses personnelles (100 phénix/jour)

- ❖ 80.000 de budgets divers (réparation, entretien, routes, château, avant-poste).

2. Taxes de guilde

Une patente de guilde pour 10 personnes coûte 1000 phénix et chaque personne supplémentaire 100 phénix. Tous les ans, un impôt représentant 10% de la valeur de la guilde doit être versé à l'Empire.

Exemple : la Guilde de l'Alambic (qui compte 5000 membres), présente donc une valeur de 500.000 phénix. Leur impôt annuel s'élève donc à 50.000 phénix. Cet impôt est ensuite multiplié par 5 pour la question du monopole sur la vente de potions.

VIII. La Loi

L'Empire est civilisé et l'accusé est donc présumé innocent : on doit prouver qu'il est coupable. Néanmoins, la justice impériale est expéditive et le droit d'appel n'existe pas.

Les juges gèrent toutes les affaires pénales exceptées dans deux cas :

- ❖ Les nobles : les seigneurs ont droit de justice sur leurs terres. Ils ne peuvent être mis en accusation que par leur propre seigneur. Cela rend leur accusation difficile. Leurs gens d'armes appliquent les peines.
- ❖ Les légionnaires : seuls les Quaesitors impériaux sont aptes à prononcer un jugement contre un légionnaire. Les procédures militaires sont encore plus expéditives et les Quaesitors, très demandés, ont peu le temps pour écouter les plaidoiries.

Dans tous les autres cas, les juges officient. Il faut distinguer 3 types d'accusés :

- ❖ Les simples citoyens : Le citoyen est enfermé et a le droit d'en appeler à un orateur ou conseiller pour le défendre. C'est à lui de désigner la personne voulue. Certains excellents orateurs se font bien sûr payer pour ce service.
- ❖ Les nobles (hors de leur domaine) : Le noble peut requérir un conseiller mais il doit se défendre lui-même, statut et réputation obligent. Le noble est laissé en liberté et ne peut être enfermé durant son accusation.
- ❖ Les ecclésiastiques : Des orateurs internes à chaque clergé défendent les prêtres accusés. A l'exception des novices, les prêtres sont eux aussi laissés en liberté durant l'accusation.

Les modes de preuve sont nombreux : famille et amis pour venir témoigner, duel judiciaire, "torture" et sorts de vérité.

Quand les accusés échappent à la capture ou s'évadent de prison, cela n'empêche pas d'être jugé "in absentio" et la peine dans ce cas est une mise HORS-LA-LOI.

Un hors-la-loi peut être poursuivi et capturé par tout citoyen impérial, et sa fuite sera considéré comme circonstance aggravante.
Si le hors-la-loi est considéré comme étant particulièrement dangereux, sa tête peut être mise à prix. Un hors-la-loi ne peut en appeler à la règle de la rançon.

Il y a deux types d'infractions : les crimes et les délits.

Toute infraction commise sur le territoire de l'Empire est punie conformément aux dispositions des lois impériales.

Les peines applicables aux infractions sont :

En matière criminelle :

- ❖ la peine de mort par embrasement
- ❖ l'esclavage à vie
- ❖ la corvée forcée

En matière criminelle et délictuelle :

- ❖ le travail forcé
- ❖ la privation de certains droits

- ❖ la destitution de certains titres, grades, fonctions, emplois
- ❖ la confiscation
- ❖ l'éducation
- ❖ l'amende

Notez que la complicité est souvent jugée aussi durement que le fait lui-même.

Diverses circonstances aggravantes peuvent jouer en la défaveur du condamné. Citons entre autres la récidive, le fait d'être noble, prêtre, officier de la légion ou officiel impérial, la tentative de corruption pour atténuer sa peine ou s'y soustraire, ...

Tout condamné peut demander la grâce à l'Empereur en motivant son appel. Ce privilège est néanmoins permis que si un diacre de Lhuo ou de Mirha déclare cette demande recevable et motive sa décision.

La peine de mort n'est déclarée que dans deux cas :

- ❖ L'attentat contre la vie ou contre la personne d'un membre de la famille du Phénix
- ❖ L'attentat dont le but sera, soit de détruire, soit de changer la forme ou l'organisation de l'Empire, soit de faire prendre les armes aux citoyens impériaux contre l'Empire

Les condamnés à la peine de mort mourront dans les flammes d'un bûcher après avoir reçu le pardon de l'Empereur. Les condamnés peuvent demander à l'Empereur de mourir décapités. Cet acte est effectué par la Main de l'Empereur avant que leur corps soit mis au bûcher.

L'esclavage peut être déclaré dans plusieurs cas (complot contre l'Empereur ou sa famille, prendre les armes contre l'empire, incitation à la révolte, au massacre ou au pillage, ...). Les condamnés à la peine d'esclavage deviennent la propriété de l'Empire et seront sauf circonstances extraordinaires vendus aux mines orcs. Ils ne disposent plus que des droits qu'on veut bien leur accorder.

A noter que les lois s'appliquent aux citoyens de l'Empire mais aussi à toutes personnes y pénétrant.
Les Lois sont décrites de manière plus approfondie dans le Codex des Lois.

IX. Le Panthéon Impérial

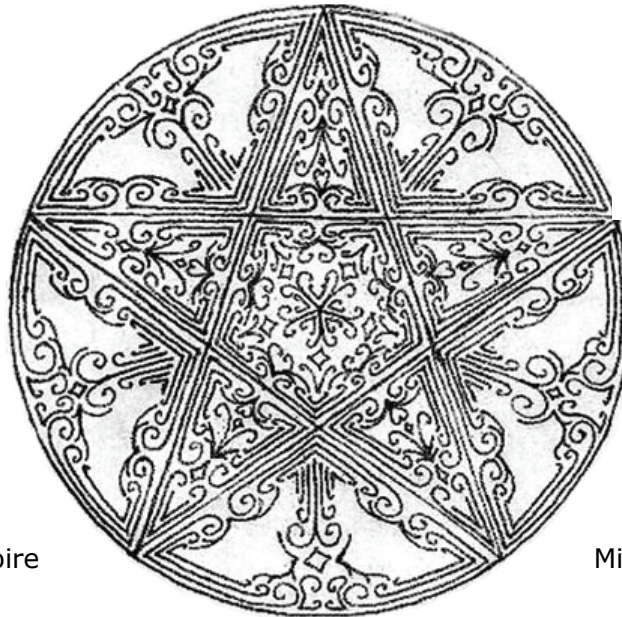
A. Généralités

Le Panthéon Impérial repose sur l'équilibre régnant entre 5 dieux. Les théologiens ont rapidement établi un schéma très représentatif :

Lhuo – Magie pure

Astagar - Nécromancie

Taerye – Magie blanche



Mervan – Magie noire

Mirha - Elémentalisme

Depuis la nuit des temps, ces 5 dieux veillent sur l'Empire. Superstitieux, la grande majorité des citoyens de l'Empire est polythéiste. Avec plus ou moins de ferveur, tous vénèrent les dieux du panthéon impérial. Ces dieux les accompagnent tout au long de leurs vies et ils les prient lors de certains événements, pour obtenir leurs conseils ou leurs faveurs.

Certaines personnes s'identifient à un dieu, pour défendre une idéologie ou encore pour d'autres raisons propres. Ceux-là deviennent alors les adeptes d'un dieu. Ils décident de s'y dévouer et, en échange, acquièrent certains pouvoirs.

Chaque dieu apporte des avantages différents et exige un certain nombre de services en échange. La prêtrise est principalement une question de foi et de dévotion. Seuls les éléments fidèles peuvent rester dans un clergé, un adepte indigne se verra rapidement rejeté, voire, s'il a trahi sa foi, subira la honte suprême et sera excommunié par son dieu.

Voici une description générale des 5 dieux, mais sachez que cela n'est qu'un petit aperçu de la complexité du clergé de chacun de ces dieux. En effet, la théologie est une science qui n'est pas aussi simple que les mathématiques et beaucoup ne sont pas d'accord sur de nombreux points...

Quelle est la vraie réalité ? Est-ce telle ou telle personne qui a raison? Nul ne peut y répondre... sauf peut-être, les dieux en personne.

B. Les 5 dieux

1. Lhuo

Présentation :



Lhuo est le dieu de la sagesse et de la connaissance, ce qui fait de lui le dieu des érudits et des sages. Mais il est surtout le dieu de la magie : les mages lui rendant hommage par le sacrifice d'objets temporairement enchantés. Sa puissance et son influence dans l'Empire sont sans conteste : tout le monde se souvient en effet que c'est grâce à son aide providentielle que Phénix et ses troupes réussirent à triompher à Oral-Ta. Lhuo est donc le dieu protecteur de l'Empire tout comme ses plus fidèles serviteurs, la famille impériale du Phénix.

Lhuo prône le calme et la prudence dans les actions entreprises et une perpétuelle recherche permettant au savoir connu de se développer sans cesse. Des cérémonies importantes tous les jours du Phénix et particulièrement le premier jour de l'année. Ses deux temples majeurs sont la Pyramide du savoir à Phénix, et le Temple de nacre à Adraotha.

Sphères du culte : Magie pure.

Dieux alliés : Astaghar et Taerye.

Les prêtres : Les prêtres de Lhuo sont bien souvent des amoureux de la magie. Ils ne recherchent pas le pouvoir (autrement dit ce que la magie permet de faire aux autres) mais plutôt l'élégance, complexité des sorts et leur usage sensé.

La plupart des adorateurs de Lhuo sont humains, mais tous les habitants de l'Empire pratiquer la magie doivent au moins l'apaiser sous forme de sacrifices (la manière simple de le faire est de brûler des objets enchantés temporairement). Les magiciens, particulièrement ceux ayant un penchant pour le bien et l'ordre, honorent Lhuo.

Tous ceux qui pratiquent la magie ou qui s'intéressent au savoir ésotérique sont les bienvenus dans le culte de Lhuo. La hiérarchie du clergé est extrêmement variée et se divise en ordres qui se concentrent chacun sur un aspect spécifique de la magie.

Il n'y a pas de distinction d'origine. La règle générale en vigueur est que le talent de chacun et la manière dont il s'acquitte de la tâche qui lui a été confiée sont bien plus importants que son rang social ou ses exploits, fussent-ils légendaires.

Les prêtres de Lhuo sont connus sous le nom de **Gardiens du Savoir**. Les membres éminents du clergé, c'est-à-dire ceux qui occupent un poste important ou se sont rendus célèbres en partant à l'aventure pour Lhuo, reçoivent le titre de **Seigneurs du Savoir**. Le clergé est dirigé par un Magister, titre porté par un mortel qui a obtenu ce poste en combat singulier et qui a été choisi pour être le champion de la magie. Le Magister actuel est Dame Ambre, une archi-prêtresse aux pouvoirs terrifiants.

Les ordres connus ou affiliés :

1. L'Ordre de la Page oubliée : Cet ordre est composé de membres du clergé qui se sont rendus extrêmement utiles en retrouvant un savoir magique que l'on croyait perdu. Ses membres ornent leur col d'un liseré argenté.
2. Les Enlumineurs : Cet ordre du clergé s'est spécialisé dans la conception de parchemins. C'est à cet ordre que l'on doit la plupart des parchemins répandus par le clergé. Leurs techniques sont efficaces et rapides.

Les cérémonies publiques : Une cérémonie très importante se déroule le premier jour de l'année impériale. Ce jour ouvre le cycle de Lhuo et la Saison du Réveil. C'est donc un jour lourd en symbolique. De nombreuses intégrations au clergé ou accessions à des titres sont officialisées ce jour-là.

Les lieux de culte renommés : Trois lieux sont connus dans tout l'Empire pour être les grands centres d'activité du clergé de Lhuo.

1. La Pyramide du Savoir : Temple principal des Lhuotiens, cette énorme pyramide s'élève au cœur de Phénixia. On y trouve d'innombrables livres et écrits, concernant à peu près tous les sujets possibles et imaginables. L'Empereur en personne vient y puiser des informations de temps à autre. C'est aussi là que réside la Magister de Lhuo, Dame Ambre.

2. Le Temple de Nacre : Second temple en importance, il est situé à Adraotha, chef-lieu de Jarst. C'est ce lieu de culte qui apporte les principaux revenus du clergé car la bourgeoisie Jarstoise est riche et généreuse.

3. Le Temple d'Ivoire : Ce monastère situé dans les montagnes de Moskalf abrite une communauté de moines de Lhuo. Cet ordre mystique vit dans le dépouillement et le calme, ses membres méditant sur le monde et leur place dans le grand schéma universel. Il est courant pour les Gardiens du Savoir d'y aller en pèlerinage, d'autant plus que la Perle du Savoir, une importante relique de Lhuo, y est abritée.

2. Taerye

Présentation :



Taerye est la déesse du bien et de la bonté et aime tous les êtres vivants, que ceux-ci soient bons ou mauvais. Prendre une vie, quelle qu'elle soit, est toujours une mauvaise chose et c'est en dernier recours que cette action doit être entreprise. Taerye aide les opprimés et les gens dans le besoin par son divin toucher qui purifie le corps et le cœur.

Les plus faibles sont ses protégés. Elle est la déesse de la vie et par conséquent, des femmes et des enfants. Taerye est priée par tous ceux recherchant aide et réconfort. Elle bénit les mariages et protège les nouveaux-nés par l'intermédiaire d'une amulette que l'enfant portera jusqu'à l'âge adulte. Des cérémonies ont lieu fréquemment dans les hôpitaux et ses temples sont, de tout temps, ouverts à tous.

La plus grande cérémonie a lieu le 1^{er} jour de la saison des récoltes lors de la journée la plus chaude de l'année. Elle dure trois jours pendant lesquelles personne ne peut faire montre de richesse ou d'opulence à l'image la déesse modeste et humble. Les riches revêtent pour l'occasion des haillons et quittent pour un temps leurs riches demeures tandis que les foyers des pauvres organisent de grands banquets.

Sphères du culte : Magie blanche.

Dieux alliés : Lhuo et Mirha

Les prêtres : Le clergé de Taerye est là pour seconder sa déesse dans la lourde tâche qu'elle s'est fixée. Il sert d'intermédiaire entre les mortels et le divin, ils soignent partout où ils peuvent les indigents et les malades et aident du mieux qu'ils peuvent les riches comme les pauvres. Le clergé comprend une majorité de femmes, les hommes présents dans le clergé s'orientant souvent vers l'Ordre des Hospitaliers ou vers les Guides-Soigneurs. Le clergé compte des membres de nombreuses races différentes, signe de sa grande tolérance.

Le prêtre de Taerye, qu'il soit humble apprenti ou Grand Prêtre, passe le plus clair de son temps à essayer de soulager la misère du monde ou de son entourage proche. Il guide et donne des conseils élémentaires d'hygiène et soigne de son mieux les malades qui se présentent à lui.

La magister du culte est connu sous le nom de la **Vierge Blanche**. Il est évident que seules les femmes vierges peuvent espérer devenir magister du culte. La Vierge Blanche est élue par Taerye elle-même au cours d'une cérémonie qui a lieu à la mort de la magister : la nouvelle élue est auréolée d'une lumière pure et blanche jusqu'à ce que toute personne présente la reconnaisse comme la nouvelle Vierge Blanche.

A la tête des trois Ordres et au service de la Vierge Blanche se trouvent les **Porteurs de Lumière**.

Les ordres connus ou affiliés :

1. Les Prêtres-Soigneurs : Ils seront les premiers à suivre le malade jusqu'à son rétablissement et ce sont eux qui prodigueront le maximum de soins dans les villages et les campagnes.
2. Les Guides-Soigneurs : Ils ont en charge l'éducation et la protection des jeunes enfants qui sont confiés à leurs écoles. Ils leur enseignent les principes de la vie ainsi que l'alphabet et l'écriture. Ils aident aussi la justice lors des rixes et des procès et conseillent les personnes qui viennent les voir sur n'importe quel sujet médical.
3. Les Hospitaliers : Ce sont les guerriers saints de Taerye.
4. L'Ordre des Purs : Cet ordre déviant se réclame comme étant composé d'êtres purs. Purgé par les soins de Taerye, ils doivent désormais guider le peuple sous leur tutelle bienveillante. Ils ont une haine farouche des morts-vivants, et les traquent sans répit. Il y aurait certains membres de l'Ordre des Purs qui agiraient d'ailleurs en solitaire.
5. Les Martyrs : Ces hommes sont convaincus que tout le malheur qu'ils endurent ne sera pas enduré par les autres. Leurs corps sont couverts des cicatrices de leurs flagellations matinales et nocturnes. Considérés comme des excentriques, on se moque souvent d'eux, moqueries qu'ils acceptent volontiers, considérant que ce sera toujours ça que quelqu'un d'autre dans l'Empire n'aura pas à endurer.
6. Les Suivants Du Livre Blanc : Cette secte est basée sur un livre qui aurait été écrit par Taerye en personne et qui explique en quoi les démons sont une des plaies de l'Empire. Les adeptes de cet ordre poursuivent frénétiquement les démons, et par extension, leurs invocateurs. Ils ne reculent devant rien, et de nombreux démonistes sont déjà morts dans des attentats suicide.

Les cérémonies publiques : La plus grande cérémonie des fidèles de la dame se tient le 1er de la Saison des Récoltes, lors de la journée la plus chaude de l'année. Elle dure trois jours, pendant lesquels personne ne peut faire montre de richesse ou d'opulence. Les riches revêtent pour la circonstance des haillons et quittent pour un temps leurs riches demeures pour aller vivre sous les ponts, tandis que les foyers des pauvres organisent de grands banquets.

Il est aussi de coutume de fêter Taerye dans les hôpitaux et les sanctuaires de campagne qui ne restent jamais sans feu ou eau chaude. Lors des grandes campagnes militaires, il est aussi courant de voir les soldats adresser une courte offrande de sang à la déesse pour qu'elle les protège et leur évite de trop en perdre.

Une petite cérémonie a lieu à chaque naissance : l'enfant y reçoit la bénédiction de Taerye et une amulette qui le protégera de nombreux maux. L'enfant la gardera jusqu'à ce qu'il devienne adulte.

Les lieux de culte renommés :

1. L'Abbaye de la Miséricorde : Phénixia, abrite bien sûr un des temples les plus importants du Culte, ainsi que la plus grande académie de médecine de l'Empire. Mais c'est dans la province de Moskalf que Taerye possède son plus grand lieu de culte. Il s'agit de l'Abbaye de la Miséricorde et de ses dépendances qui peuvent recueillir jusqu'à trois mille individus en même temps et leur prodiguer des soins suivis. Il est de coutume que tout adepte suive un stage de trois ans en ces lieux, pour se familiariser avec la souffrance et la compassion. C'est aussi à l'Abbaye de la Miséricorde que l'on soigne les maladies mentales et les folies, et que l'on apporte du réconfort aux plus démunis.

2. Le Bastion : Aux frontières de l'Empire et de la Désolation se trouve le plus grand rassemblement d'Hospitaliers. Etablis dans une place fortifiée nommée « Le Bastion », c'est de cet endroit qu'ils surveillent l'avancée du désert et la contrent dans la mesure du possible. Les Hospitaliers veillent à ce que nul mort-vivant ne pénètre dans les terres de l'Empire.

3. Mirha

Présentation :



Mirha est la déesse de la nature et de l'équilibre. Elle est capable de faire autant de bien que de mal et sa colère n'a d'égale que sa bonté.

Elle est d'une nature assez chaotique et les théologiens n'ont que quelques pistes sur les raisons qui la conduisent à agir ainsi. Elle est massivement adorée en tant que Déesse Guerrière et est priée avant les batailles, pour favoriser les combats.

Sphères du culte : Magie pure.

Dieux alliés : Taerye et Mervan.

Les prêtres : « Le calme avant la tempête » voilà comment on pourrait définir le mieux les adorateurs de Mirha. Dans la vie de tous les jours, les adeptes de Mirha sont calmes, tempérés, économes de leur force et de leurs ressources. On leur apprend la méditation, la communion avec les différents éléments qui composent l'univers... tout n'est que réflexion.

Ceux qui ont du affronter un adepte de Mirha n'auront certainement pas le même discours : le vent était contre eux, les racines les faisaient trébucher, leurs armes étaient brûlantes et leurs armures se brisaient mordues par le froid ... Il n'est pas bon de déranger cette « boule d'énergie » qu'est l'adepte de Mirha car, une fois décidé de passer à l'action, ce n'est plus la tempérance mais la démesure qui est le maître mot ! Qui pourrait résister à ces éléments déchaînés ?

Les adeptes de Mirha prennent le temps de soupeser tous les éléments à leur disposition avant de passer à l'action qui sera décisive. Vu la grande ouverture d'esprit de Mirha, le culte accepte tout le monde pourvu que ceux-ci se plient aux lois du culte.

Le clergé est dirigé par un Magister connu sous le nom du **Maître des Éléments**, une charge convoitée mais qui est accessible en permanence (en effet Mirha aime le changement). Pour cela, il suffit de défier le Maître des Éléments actuel dans un terrible duel. L'actuel Maître des Éléments est tout jeune et n'exerce sa charge que depuis une année. Pourtant sa place ne peut être contestée, jamais quelqu'un n'a réussi à conquérir cette charge avec autant de brio. Sorti de nulle part, inconnu au yeux de tous, il battit à plate couture tous les concurrents en lice lors du dernier Tournoi des Éléments en Lorion. Une fois le titre de Gardien de l'Équilibre conquis, il défia 3 mois plus tard le Maître des Éléments et le battit à son tour. Surnommé « Le vent du changement », Hyalor Kercygan est hyperactif dans l'Empire et ne fait que voyager pour défendre les idées de sa déesse. Ses origines restent encore à ce jour totalement mystérieuses.

Le Maître des Éléments peut compter sur 5 **Gardiens de l'Équilibre** qui sont les champions du Tournoi des Éléments qui a lieu au début du cycle de Mirha (Saison des Semences).

Les ordres connus ou affiliés :

1. L'Équilibrium : L'Équilibrium pense que le monde doit être maintenu en équilibre. Cet équilibre est très instable et les membres de cet ordre cherchent à le maintenir à chaque endroit.
2. Harmonia : Harmonia défend la nature, luttant contre les vandales ou les profiteurs qui exploitent le corps de Mirha sans aucun respect. L'influence d'Harmonia est assez grande, on rencontre beaucoup de sympathisants à leurs idées. Pourtant, le fanatisme dont elle fait preuve fait que ce mouvement est considéré comme une secte (on soupçonne par exemple Harmonia d'avoir déjà tué des nobles qui chassaient pour leur plaisir sans aucun respect pour leur proie ou en ne les mangeant pas après).

Les cérémonies publiques : Les cérémonies pour célébrer Mirha sont nombreuses. Des messes sont souvent célébrées pour demander son aide afin qu'elle apporte la pluie ou la

chaleur, voire le vent pour souffler sur les voiles des bateaux. Avant une grande bataille, il est bien vu de demander la bénédiction de Mirha et une messe est quasi toujours célébrée à ce moment là.

La festivité la plus connue est le Tournoi des Eléments qui se déroule en début de 2^{ème} cycle et qui permet d'élire le Gardien de l'Equilibre de chaque duché. Il y a aussi fête lors des équinoxes et des solstices, notamment pour contempler le temple de l'Harmonie.

Les lieux de culte renommés : Trois lieux sont connus dans tout l'Empire pour être les grands centres d'activité du clergé de Mirha.

1. Le Sommet du Monde : En Moskalf, se trouve une montagne dont on n'aperçoit pas le sommet, caché par la brume et la hauteur à laquelle il se trouve. C'est un lieu de pèlerinage très important, chaque pèlerin essayant de monter le plus haut possible dans ce lieu où l'on dit que les éléments fondamentaux sont en équilibre. L'air y est représenté par l'altitude, l'eau par une source qui en jaillit, l'Ether par les phénomènes étranges qui s'y opèrent et la terre par la masse rocheuse de la montagne. On prétend que la montagne serait en fait un volcan en sommeil. Nul ne s'est jamais vanté d'être parvenu au sommet ... Le mystère reste donc entier mais on murmure que le jeune Maître des Eléments y serait parvenu.
2. Le Temple de l'Harmonie (Phénixia) : Cette colossale sphère dédiée à Mirha est soutenue par les quatre tours élémentaires, une par élément. La sphère centrale est en perpétuelle mutation, surtout lors des équinoxes et des solstices où tout Phenixia se rassemble pour observer cette myriade de couleurs changeant du tout au tout en quelques secondes.
3. L'Enclave maritime : Ce temple dédié à Mirha est plus spécifiquement lié à son influence sur les mers. Il se trouve en Lagor, près du plus grand port de l'Empire, Havéna. Il est situé au milieu des flots qui se fendent autour de lui. Une bande de terre dans son sillage permet d'y accéder. Les lumières surnaturelles qui s'en dégagent servent de phares pour les bateaux en approche d'Havéna. Ce monastère où règne la sérénité face aux déchaînements de la marée étonne toujours ses visiteurs par le peu de prêtres que l'on y croise. On y prie pour l'apaisement des flots et, une fois par an, une messe est donnée au cours du 5^{ème} cycle en l'honneur des marins disparus. Souvent des prêtres d'Astaghar se joignent à cette cérémonie quasi silencieuse. Beaucoup de légendes circulent à propos de ce qui est à l'origine de la colère de Mirha et qui rend la haute mer non praticable.

4. Mervan

Présentation :



Mervan est le dieu du pouvoir et de l'accomplissement. Il est prié par ceux voulant arriver aux buts qu'ils se sont fixés, comme les marchands qui veulent développer leur commerce ou des nobles qui veulent occuper une place plus importante dans l'Empire. Mais il ne faut pas brûler les étapes et respecter avec obéissance ses supérieurs. Mervan n'aime pas les faibles mais peut montrer la voie ou accorder une deuxième chance à ceux qui en valent la peine.

Mervan est le dieu de l'efficacité : rien ne sert d'avoir des connaissances théoriques très poussées si on ne sait pas comment les appliquer. Intrigant et manipulateur, Mervan est également le dieu du jeu, de l'argent et de la chance. Mais il est surtout connu, craint et respecté pour son autorité sur le plan démoniaque. C'est lui qui contrôle les accès à ce plan et empêche les démons d'envahir l'Empire.

Sphères du culte : Magie noire.

Dieux alliés : Mirha et Astaghar.

Les prêtres : Les prêtres de Mervan sont des hommes endurcis ne craignant ni la mort, ni la douleur. Leur progression dans la hiérarchie du clergé est difficile, et parfois mortelle. Pourtant, beaucoup sont séduits par les pouvoirs offerts par Mervan. Ce sont les plus prudents

dans l'utilisation de ces pouvoirs qui sont à la tête du clergé. Le clergé de Mervan accueille les adorateurs de toutes les races, excepté les elfes (sauf les Drows qui sont tolérés), jugés trop faibles pour utiliser à bon escient les pouvoirs accordés par Mervan. Ceux qui veulent rendre hommage à Mervan doivent consentir à des sacrifices leur coûtant un peu d'eux-mêmes : sang, membre de la famille, etc.

Le clergé est dirigé par un Magister connu sous le nom du **Seigneur Démon** : un homme capable de survivre dans le plan démoniaque. Personne ne connaît le nom de ce Seigneur Démon : certains murmurent même que ce serait un démon qui se serait incarné dans le plus puissant serviteur de Mervan. En dessous de lui se trouvent les **Seigneurs Sombres**, au nombre de 5.

Les ordres connus ou affiliés :

1. Les Démonistes : Les Démonistes sont ceux à qui l'on fait appel dès qu'il s'agit de traiter avec les démons. Leurs connaissances à ce sujet sont bien supérieures à la moyenne, et seuls les plus hauts prêtres ont accès à un savoir aussi étendu.
2. Les Absolutistes : Les Absolutistes, eux, sont ceux qui forment un corps armé d'une puissance considérable. Certains régiments de l'armée impériale sont d'ailleurs composés uniquement d'Absolutistes et ils sont connus pour être parmi les plus redoutables guerriers.
3. Les Guerriers Noirs : Ce sont les guerriers saints de Mervan.

Les cérémonies publiques : Les membres du clergé de Mervan sont assez individualistes, même s'ils ont un respect absolu de la hiérarchie. C'est pour cela qu'il n'y a pas de moment spécifique dédié à Mervan.

Les lieux de culte renommés : Trois lieux sont connus dans tout l'Empire pour être les grands centres d'activité du clergé de Mervan.

1. La Faille de Tolat : A l'Est de Tolat, près des Mortes Terres, se trouve une faille connue pour être directement liée au plan démoniaque. Un grand nombre de Démonistes de Mervan gardent cette zone sous contrôle.
2. L'Eglise de la Douleur : Cette colossale église est le véritable siège du pouvoir du clergé de Mervan. Les plus puissants régiments absolutistes de l'armée y sont formés et c'est là que le Seigneur Démon s'adresse directement aux fidèles. Il paraîtrait que ceux qui ont assisté ne serait-ce qu'une seule fois à l'un de ses discours deviennent définitivement dévoués à Mervan.
3. La Montagne de l'Affliction : Au Sud de Jarst, dans les montagnes, se trouve une montagne où de nombreux pèlerins de Mervan viennent éprouver leur foi. Il paraîtrait que certains n'en reviennent pas. Cet endroit est sous la protection des Porteurs d'Anarchie, des membres du clergé officiel de Mervan.

5. Astaghar

Présentation :



Astaghar est un dieu très mystérieux.

Surnommé "Le Faucheur", il est le dieu des morts.

Contrairement à Mervan, il intervient assez peu dans le monde des vivants.

Astaghar poursuit des buts étranges qui devraient changer fondamentalement la consistance de l'Univers.

Son clergé est assez restreint et fortement élitiste. On fait appel à Astaghar dès que la mort entre en ligne de compte.

Sphères du culte : Magie pure.

Dieux alliés : Astaghar et Taerye.

Les prêtres : La mort a toujours intrigué les êtres vivants : certains pour mieux la connaître et ainsi y échapper, d'autres pour tenter d'en comprendre la nature et ainsi l'appriivoiser. Ces personnes deviennent souvent prêtres d'Astagar. Ils sont appelés Nécromants. Parmi ceux-ci, ceux qui s'interrogent sur les mystères auxquels nul n'a encore apporté de réponse sont nommés les **Chercheurs de Vérité**. Ces derniers se rapprochent souvent du clergé de Lhuo, source de connaissance.

Le clergé d'Astagar est sous bien des points de vue mystérieux et effrayant. Les pires rumeurs existent à son propos. Cela est dû au fait que ce clergé est assez hermétique aux non-initiés. Il n'est pas si facile d'en faire partie, et encore moins de progresser dans sa hiérarchie. En fin de compte, on possède relativement peu d'informations au sujet de ce mystérieux clergé, et l'on ne peut jamais savoir s'il sera pour ou contre telle ou telle décision. Au même titre, on ne peut que très difficilement prévoir les actions de ce culte, et par voie de conséquence, de ses adeptes. La seule chose dont on est sûr à propos du clergé d'Astagar, c'est que ses prêtres protègent avec acharnement le repos de morts. Pour eux, seuls les représentants du Faucheur ont autorité pour s'occuper des morts et de leur avenir. Les autres ne font qu'interférer avec la volonté d'Astagar et n'ont pas les connaissances et la sagesse requises pour appréhender la puissance mystérieuse de la nécromancie.

Les ordres connus ou affiliés : Aucun ordre n'est connu mais il existe de nombreux groupuscules appelés Cabales et formés de façon ponctuelle pour l'accomplissement de buts précis. Certains murmurent avoir déjà vu des guerriers aux couleurs d'Astagar, combattant inexorablement sans un bruit et sans subir aucune perte.

Les cérémonies publiques : Les cérémonies religieuses dédiées à Astagar sont peu nombreuses mais régulières. Tous les jours, les membres du clergé se réunissent à la nuit tombée pour réciter à voix basse une mélodie incompréhensible (même si vous vous tenez à côté d'eux). Il est aussi connu que lorsqu'un être vivant passe de vie à trépas, un prêtre d'Astagar vient l'aider à se rendre sans encombre dans le royaume des morts.

Les lieux de culte renommés : Il n'existe qu'un seul lieu dans l'Empire connu pour être un centre d'activité du clergé d'Astagar. Il s'agit du temple des Mille Morts, à Phénixia. Cette gigantesque cathédrale a le sol couvert par les ossements de prêtres d'Astagar. Les rumeurs racontent que des morts-vivants éternels vivent dans ses catacombes, mais personne n'a jamais pu (ou voulu) le confirmer. Seuls les grands maîtres du culte peuvent répondre à cette question. On suppose l'existence de nombreux autres lieux de culte, notamment en Lagor.

Les titres :

Hormis les titres particuliers à chaque culte, on peut noter la hiérarchie suivante :

- ❖ Novices (cercles 1-2)
- ❖ Adeptes (cercles 3-4)
- ❖ Prêtres (cercles 5-6)
- ❖ Diacres (cercles 7-8)
- ❖ Archidiaques (cercles 9-10)

Le dirigeant suprême de chaque culte est appelé « Magister ».

L'excommunication :

Un prêtre qui a trahi sa foi peut être excommunié par son dieu.

Dans ce cas, le symbole de son dieu apparaîtra en rouge sang sur son front.

Son symbole sacré est détruit sur le champ et il en ressort fortement affaibli.

Le prêtre du plus haut rang présent de sa religion doit faire savoir cette excommunication par une annonce publique. Les prêtres de sa religion ne doivent plus lui adresser la parole.

X. Quelques Guildes Célèbres

A. La Lune Sanglante



Cette guildes d'assassins est la plus puissante de l'Empire. Personne ne connaît les hauts dignitaires de cette organisation, mais les mauvaises langues prétendent qu'ils sont liés au culte de Mervan. Quoi qu'il en soit, cette guildes est crainte. Elle n'aurait jamais échoué un seul contrat, quelles qu'eussent été ses pertes. Ses membres sont activement recherchés dans tout l'Empire.

B. La Guildes des Messagers



Cette guildes est très utile de par tout l'Empire. On utilise ses services pour faire parvenir plis et messages. On ignore quels sont les moyens utilisés mais le courrier est toujours acheminé rapidement à bonne destination, qu'elle que soit la distance à parcourir. Le fait qu'elle soit utilisée par tous assure sa sécurité. Seuls des inconscients ou des monstres osent attaquer ces membres.

C. La Guildes de l'Alambic



Cette guildes réunit la plupart des potologues de l'Empire. Elle est puissante et rassemble les connaissances nécessaires pour fabriquer toutes les potions existantes. Il est souvent conseillé pour un potologue de faire partie de cette guildes car elle est la seule à pouvoir lui fournir les maîtres compétents en la matière.

D. Les Mercenaires de Talgrin



Cette guildes de mercenaires a été constituée il y a de cela 100 ans sous l'impulsion de Talgrin de la famille Vouivre. Composée à ses débuts par quelques chevaliers venus des quatre coins de l'Empire, elle a rapidement grandi et compte à présent de nombreux membres. Basée sur un code d'honneur très strict, une loyauté sans pareille de ses membres et le respect des contrats, la guildes s'est rapidement forgé une réputation légitime dans tout l'Empire. Aujourd'hui à la solde de la plupart des nobliaux, ils sont respectés pour leurs faits d'armes. Jusqu'à ce jour, ils n'ont jamais failli à une mission, et ce au péril de leur vie.

XI. Vs, Coutumes et Croyances

La rançon :

Une personne en mauvaise posture peut être invitée à se rendre ou le faire spontanément. Elle criera : « rançon ! » et, à moins que son adversaire ne soit un monstre ou un étranger à l'Empire, il est forcé de l'accepter. Même les tribus de barbares pratiquent la rançon (c'est un sport très prisé par les jeunes braves).

Le combat cesse immédiatement et le vaincu remet tout son argent et ses possessions (sauf son armure et ses armes) au vainqueur avant de s'en aller impunément.

Cette coutume est invoquée et acceptée par tous. Seuls les nobles et les officiers de la légion disposent du droit de déclarer le « pas de quartier ».

Cette coutume permet de limiter le nombre de morts car on peut se rendre ainsi sans perte d'honneur.

Le Weirgeld :

Ce mot se traduit approximativement par « le prix de l'homme ».

C'est l'idée que tout dommage trouve sa compensation monétaire.

On paye pour une blessure ou un homicide. Le prix dépend de la condition sociale de la victime comme de celle du fautif et le tarif varie aussi selon les circonstances, le caractère volontaire ou non du dommage, bref, beaucoup de critères. Tout de même, le Weirgeld n'est pas toujours appliqué parce les gens prennent plutôt en considération l'honneur familial en commençant des vendettas.

Si un personnage cause une blessure ou la mort d'un autre, il peut proposer un Weirgeld. La victime ou ses proches peuvent accepter. Cela dépend entre autres de la religion et de l'aisance financière...

Les duels :

Un duel ne se provoque pas à la légère. Il provient souvent suite à une injure, une accusation, une querelle, une passion ou comme le voudrait la logique d'origine afin de résoudre un conflit armé. Sur les terres impériales, **seul les nobles ont le droit de demander un duel et d'y combattre.**

Le mariage :

La polygynie (mariage entre un homme et plusieurs femmes) est pratiquée mais néanmoins peu répandue dans l'empire.

La majorité de la population appartient à la paysannerie. Les chances de survie étant donc quasi égales, il y a donc autant d'hommes que de femmes ! L'homme qui a plusieurs femmes s'attire donc la haine des célibataires. De plus, il faut payer une compensation matrimoniale à la famille de la fille : en effet la filiation étant unilatérale patrilinéaire (on n'a des devoirs et des droits que par rapport à une seule famille, celle du mari. Le nom des enfants est celui du mari), le groupe de la femme perd un membre et demande donc une compensation. Une fois mariée, la femme perd tout lien avec sa famille et est « adoptée » par la famille du mari (même les ancêtres du mari sont adoptés par la femme !). Cela ne favorise donc pas la polygynie dans ces régions.

A la périphérie de l'Empire, près des grandes forêts, sur la côte ou dans les régions moins adaptées au développement de l'agriculture, la mortalité des hommes est beaucoup plus grande que celle des femmes : cela est dû aux risques de la chasse et aux combats contre les menaces extérieures... Beaucoup de femmes sont donc sans mari et la polygynie y est beaucoup plus pratiquée. La notion de jalousie ne se rencontre donc plus et les compensations matrimoniales sont moindres.

Rappelons que la femme est une force de travail conséquente et qu'il est donc intéressant d'en avoir plusieurs (en plus des autres avantages). Ce système ne favorise évidemment pas l'éducation des femmes car c'est un « investissement » gâché qui passera de toute façon au groupe du mari. Il existe néanmoins des exceptions surtout chez les nobles et la bourgeoisie qui décident que leurs filles ne se marieront pas et entreprendront des études de magie ou suivront les voies de la prêtrise.

En ville, et plus précisément chez la bourgeoisie, la polygynie est moins répandue car les femmes ne constituent alors plus cette force de travail. De plus, les compensations matrimoniales y sont plus élevées. Seuls quelques riches bourgeois qui recherchent des intérêts personnels ou la démonstration de leur puissance ont plusieurs femmes.

Les nobles ne se privent évidemment pas. Ils épousent aussi des roturières qui acquièrent un rang de noblesse (bien qu'ils épousent toujours au moins une noble). Un paysan est souvent bien content quand sa fille a la beauté de « Taerye » car les compensations données en échange par le noble sont faramineuses pour un homme du peuple.

Le mariage est important dans l'Empire, c'est en quelque sorte un statut.

Si vous n'êtes pas marié, vous n'êtes pas considéré comme un « vrai » homme ou une « vraie » femme (c'est encore plus vrai en ce qui concerne les femmes).

Ils existent bien évidemment des exceptions.

Citons les légionnaires en exemple : ceux-ci n'ont évidemment pas le temps de fonder un foyer mais cela est dû à leur rôle. Ils ne reçoivent aucun blâme social pour cela.

Lorsque la polygynie est pratiquée, il est courant de se marier avec des sœurs.

Il est aussi à noter qu'on ne se marie pas avec quelqu'un qui porte le même nom que soi, même s'il n'appartient pas à la même famille.

Service dans la milice :

Tout citoyen des régions frontalières doit suivre une formation de milicien.

La Guilde de l'Alambic :

Toute personne déjà potologue entre gratuitement dans la guilde. Sinon, 100 phénix de frais d'inscription sont demandés. Chacune des premières potions d'un niveau que l'on fabrique doit être donnée à la guilde.

La mort :

Pour les citoyens impériaux, lorsque l'on meurt, on est envoyé auprès d'Astagar, qui juge alors votre vie et vos actes. Il vous envoie alors pour l'éternité dans un lieu représentant au mieux votre vie passée. Une personne ayant vécu dans la bonté et la joie se retrouvera dans un lieu beau et chaud, plein de douceur. Un assassin sanguinaire passera le reste de ses jours dans des ruelles sombres et froides. Les prêtres, ayant passé leur vie à vénérer et prier un dieu, se retrouveront dans le lieu idéalisé de leur foi, c'est-à-dire auprès de leur dieu en personne.

XII. Annexes

A. Généalogie impériale

Voici les différents Empereurs qui ont régné sur l'Empire ainsi que les faits marquants lors de leurs règnes.

Phénix (0 – 50) : Phénix est le premier Empereur. C'est à lui que l'Empire doit son existence. Il divisa l'Empire en 6 régions en 45, 5 ans avant sa mort. Les historiens racontent qu'il avait prévu de se retirer et que sa « mort » ne fut qu'une comédie pour céder la place à son fils, Mérimion du Phénix.

Mérimion I (50 – 108) : Mérimion est le fils de Phénix. C'est sous sa tutelle que l'Empire va acquérir toute son ampleur. Il affina le code de lois et structura l'armée. Il ordonna l'édification des 5 Sentinelles afin de sécuriser Flamal et de servir de base à la défense de l'Empire.

Elivion I (108-125) : Le règne assez court d'Elivion est dû à un odieux complot. La famille Leviathan aurait tenté de remplacer la famille impériale des Phénix. Bien que le complot échoua, l'Empereur mourut. Son fils, alors âgé de 7 ans, était trop jeune pour régner. Il y eut donc régentat du Magister du clergé de Lhuo pendant 9 ans.

Magister Conrad Verdun (125-134) : Selon les lois édictées par Phénix, si un Empereur est trop jeune pour régner, c'est au clergé de Lhuo de guider l'Empire en attendant que le successeur vienne à maturité. Le Magister Verdun est certainement l'exemple qui montre que cette loi fut judicieuse. Sous les 9 ans de son régentat, l'Empire connut son apogée intellectuelle et ses plus grands prodiges magiques.

Mélyadus I (134-168) : Connus aussi sous le nom de l'Empereur Explorateur, Mélyadus fut le premier Empereur à explorer les régions frontalières. Dans son jeune temps, il parcourut la désolation et les jungles. Par la suite, il s'occupera des relations avec les Cités-Etats. Il trouva la mort sur son navire *L'Intrépide* qui s'échoua près des côtes Iorionites.

Mélyadus II (168-210), **Adrien I** (210-285), **Valérien I** (285-341) : Sous ces 3 Empereurs, l'Empire va rester semblable à lui-même. Une guerre avec les Cités-Etats a failli être déclenchée sous le règne d'Adrien, mais le jeune fils Valérien a toujours montré de grands talents de diplomate et arriva à calmer les deux partis.

Roderic I (341-425) : L'Histoire le nommera a posteriori « Le centenaire », car il a vécu exactement 100 ans. La paix et la prospérité durèrent pendant son règne.

Valérien II (425-461) : Les jours furent plus durs pour l'Empereur Valérien. L'Empire fut à plusieurs reprises affecté par des sécheresses. De grandes maladies se sont déclarées dans tout l'Empire, et le Grand Hospital de Taerye fut agrandi durant ces décennies de crises, tellement les malades étaient nombreux. On raconte que la maladie qui ravageait l'Empire se marquait sur les traits de l'Empereur Valérien, et que ni ses médecins ni la magie ne pouvait quoi que ce soit pour lui. Ce serait pour cela qu'il mourut relativement tôt, mais cependant pas avant que la maladie ne soit éradiquée. Il ne laissa pas de fils derrière lui, et c'est son frère qui prit la succession.

Roderic II (461-489) : Il monta sur le trône à l'âge de 57 ans. Assez peu habitué à régner, et vu la situation de crise de laquelle sortait l'Empire, il ne put empêcher les révoltes paysannes. Incapable de redresser la situation économique dans l'Empire, il décida donc de son plein gré de céder la place à son fils, qui avait un tempérament de feu.

Kerwin I (489-539) : On raconte que Kerwin et Phénix ne faisaient qu'un. Physiquement, ils se ressemblaient trait pour trait et avaient le même caractère. Plus intrigant encore, leur règne a duré le même nombre d'années. En tout cas, l'Empire a connu un second souffle sous son règne : Kerwin mit fin à la crise politique et alla rassurer le peuple. Il bâtit un nouveau palais

impérial pour convenir aux besoins d'un Empire toujours plus grand et plus peuplé. C'est lors de la cérémonie d'inauguration du palais qu'il céda la place à son fils et disparut mystérieusement.

Mérimion II (539-674) : Nul ne sait si c'est pour accentuer son image de réincarnation de Phénix que Kerwin I nomma son fils Mérimion, mais toujours est-il que ce fut le cas. Mérimion put vivre une vie de luxe, et la noblesse connut un essor phénoménal, notamment avec la cour qui fréquentait désormais le palais impérial de manière quasi continue.

Mérimion III (674-729) : La vie avait toujours été aisée pour Mérimion. La vie de cour, voilà ce qu'il aimait. Mérimion se désintéressa du petit peuple, et l'Empire connut une période de décadence : les coffres de l'Empire se vidaient inexorablement et la foi en Lhuo faiblit. Mérimion aimait d'ailleurs s'entourer de prêtresses de Mervan, à tel point qu'il voulut la prédominance de Mervan pour la famille impériale. Il mourut assassiné avant de pouvoir mener à bien cette idée.

Adrien II (729-814) : Aussi surnommé « Le Restaurateur (de la foi) ». Adrien n'a jamais été gâté par son père. Trop occupé pour l'élever, il fut envoyé auprès des Lhuotiens, pour y être éduqué selon la tradition impériale. Lors de sa venue sur le trône, il réduisit au mieux de les possibilités l'influence des nobles à la cour impériale. De plus, il mit tout en œuvre pour restaurer la foi en Lhuo. L'Empereur Très-Croyant comme on le nommait à l'époque imposa aux nobles nombre de messes en l'honneur de Lhuo. On raconte que cela contribua à réduire la présence de nobles à la cour.

Oberon I (814-896) : Oberon passe pour l'Empereur le plus discret qu'a connu l'Empire. Rien de spectaculaire n'a été accompli, et sa vie ressemble à celle du citoyen modèle. Sage, pondéré, il imposait paix et sérénité aux nobles. Cependant, on raconte qu'il aimait bien lire les livres et qu'il a toujours été fasciné par les aventures de l'Empereur Mélyadus. Ce serait pour cette raison qu'il choisit de nommer son fils du même nom. Il quitta le pouvoir en 896 pour entamer une grande expédition au-delà des terres connues.

Mélyadus III (896-948) : Mélyadus a toujours rêvé de suivre la même voie que son père. Cependant, il n'avait pas de fils. Contraint de rester au pouvoir, il chercha au plus vite à se marier, ce qu'il ne tarda pas à faire avec la personne de Marianne de la famille Licorne. La famille Licorne connut d'ailleurs à cette époque un essor considérable, et son influence à la cour augmenta considérablement (les mauvaises langues racontent que l'Empereur dut concéder certains avantages à la famille Licorne pour se marier avec Marianne.). Son fils Elmerik naquit en 932, et il quitta donc logiquement le pouvoir en 948.

Elmerik I (948) : Elmerik est l'Empereur actuel. Il est entouré par de nombreux membres de la famille Licorne, et ce serait la conséquence des actes de Mélyadus III. Sa mère Marianne aurait une grande influence sur lui, et on raconte qu'il ne prend aucune décision sans la consulter. Son fils Kerwin sera appelé à lui succéder.

B. Les unités de mesure

Les unités de mesure utilisées dans l'Empire sont :

Longueurs	Superficies
La coudée (30cm)	L'are (100 m ²)
Le pas (1 mètre)	L'acre (50 ares)
La foulée (10 mètres)	L'arpent (100 ares ou 1 hectare)
La course (100 mètres)	
La lieue (1 kilomètre)	