Les Chroniques de Mortras présentent :

# LES GRANDS DUCHÉS

## Avant propos :

Les Grands Duchés sont la Côte du Midi, les Forêts Septentrionales, les Terres du Levant et les Plaines du Ponant. Ils sont les moins proches, culturellement et politiquement, de l'Empire. Disposant d'une relative autonomie dans leur gestion, l'Empereur est leur souverain, et à donc autorité sur leurs vassaux. Comme leur nom l'indique, ces régions entourent les terres propres de ce dernier.

## Sommaire :


La Côte du Midi page 2

Les Forêts Septentrionales page 12

Les Terres du Levant page 23

Les Plaines du Ponant page 34

# La Côte du Midi

**Informations préliminaires :**

Population : Environ 5 millions d'habitants. Quelques milliers de Nains

Niveau de vie : Pauvre.

Atouts : Peuple très versatile. Ressources rares et prisées (café, chocolat, agrumes)

Relations avec l'Empire : Duché assez loyal.

Etat d'esprit : Pacifique.

**Histoire :**

Le Duché de la Côte du Midi est le plus récent des Duchés. Alors que tous les autres ont été fondés, plus ou moins par la force dans la première moitié du premier siècle de l'Ère Impériale, ce dernier attendit la seconde. De nombreuses tergiversations eurent lieu entre les puissants à l'époque afin de savoir s'il fallait juste diviser ces terres entres plusieurs personnes, voire les rattacher aux biens Impériaux. Ce fut l'Empereur actuel, Valar 1er qui trancha, en désignant une famille qui montrait force et loyauté.

**Les Cèdrelac** (81-166)

Henri Cédrelac fût le premier d'une lignée qui n'allait pas durer si longtemps, la tâche n'ayant rien de facile. La Côte du midi, constituée de vallons, de forêts et de marécages était, durant le règne des Mortrasiens constitué de nombreux hameaux. Certains n'avaient eu aucun contact avec leur voisin durant des décennies, et de vieilles haines familiales déchiraient encore des familles de paysans. Le paroxysme fut atteint lors de la "Guerre du Grönz", en 82 AVE, ou une tête de bétail, dérobée à un seigneur local avait déclenché une guerre provoquant près de 10 000 morts.

Henri avait la chance d'être un coureur de jupons, nombre de ses bâtards et héritiers courant la région. Récompensant ces gens et se souvenant de la plupart d'entre eux, le nombre joua en sa faveur pour unifier la région lorsqu'il fut désigné par Valar 1er. Toute cette progéniture lui permit d'établir suffisamment de messagers et de répandre son influence dans la région.

Toute la famille décida, pour asseoir sa puissance d'aider le peuple, et de le forcer à s'allier. Ainsi, les villageois s'aperçurent qu'assécher les marais se faisait plus facilement lorsque l'on était nombreux et organisés. Des ponts furent construits au-delà de petites rivières, et des places fortes s'érigèrent pour lutter contre les brigands, mais aussi contre les créatures, qui semblaient se multiplier après les premières déforestations.

Le territoire restant fort vaste, se furent principalement les ruisseaux, et non les routes qui connurent le plus de trafic. Aujourd'hui encore, les voyageurs se plaignent de l'état lamentable des chemins de la Côte du Midi. Les Cèdrelac se mirent à construire de nombreux bateaux à fond plat et autres péniches en tout genre. La grande ville de Cidrelang, un dérivé de leur nom, choisi également pour contenter de nombreuses patelins fut fondée, plus sur l'eau que sur terre. Elle se composait en effet principalement de navires amarrés les uns aux autres ou au fond du fleuve sur lequel elle flottait, l'Etsam.

Durant les décennies qui suivirent, les Cèdrelac continuèrent ce travail de réunification. Ce fut lors du règne de Gontrand, arrière petit-fils d'Henri que le déroulement des événements se complexifia. Les nombreux héritiers voulurent des parts de plus en plus grosse du butin… car le tout générait des impôts et des taxes des plus lucratifs. Gontrand ne pouvait diriger un tel territoire, peu confiants dans tous les seigneurs qu'il dirigeait. N'ayant pas le courage de son aïeul, il prit tout simplement la fuite. C'est alors sa femme, Julie qui prit les choses en main. Elle se maria avec un des plus puissants guerriers du secteur, Léon Handrebourg et adopta son nom, principalement pour flatter son ego et pouvoir le manipuler à sa guise. En pratique, le peuple n'y vit pas grand chose, mais les Cèdrelac ne furent guère heureux de cette décision.

**<u>La stabilisation (166-242)</u>**

Julie Handrebourg décide de s'allier avec les Cèdrelac en leur donnant ce que Gontrand n'avait pas eu le temps de faire : les Comtés. Ce système permet de décentraliser le pouvoir, tout en donnant des titres ronflants à ceux qui sont à sa tête. Sachant parfaitement comment manipuler les hommes -par l'ego- la dirigeante nomme ainsi quatre comtes, pas toujours les plus puissants mais souvent les plus populaires. Elle cède Cidrelang à l'un d'entre eux, et déplace le pouvoir à Port Sinople. L'intérêt est double : pouvoir commercer avec les Baronnies autant que s'apprêter à les envahir.

La gouvernance des Handrebourg s'avère des plus efficaces. Parfois envahie par les Sauriens ou des troupes irrégulières d'un baron rebelle, sa politique de renforcer les côtes s'avère payante. Sa capitale devient un centre économique des plus viables, mais elle délaisse

une partie de ses fonctions de plus en plus importantes au Comtes. L'éducation et le commerce sont bien moins prompts à évoluer que dans les propres des Ducs. Globalement, le niveau de vie s'améliore.

Contrairement aux autres provinces, la religion reste un facteur relativement neutre dans l'unification des habitants. Le culte des Petits Dieux, animiste subsiste toujours dans cette terre qui reste si sauvage au détriment de celui des Jumeaux Divins. Les prêtres de ces derniers tentent tant bien que mal de pallier aux manquements des Ducs en ce qui concerne l'hygiène et l'apprentissage de la lecture et de l'écriture. Tout cela paraît bien moins enthousiasmant à la jeunesse que les fêtes païennes animistes, où alcool et danses orgiaques sont monnaie courante.

La position des Handrebourg leur permet, petit à petit de prendre le contrôle de plusieurs îles tenues par les Sauriens. Ils y exploitent canne à sucre et café avec beaucoup de difficultés : les conditions sont rudes, et les indigènes féroces. Ces deux denrées connaissent un succès immédiat dans tout l'Empire, faisant connaître une grande richesse à ceux qui les exploitent. De nombreux esclaves sont dépêchés, ce qui constituera une erreur : les guerres serviles éclatent. Les Handrebourg ne pouvant faire face à tous les problèmes, ils abolissent tout simplement l'esclavage dans leur Duché, mais sont presque obligés de céder toutes leurs plantations aux Sauriens, incapables de se battre sur plusieurs fronts.

**Le retour des Cèdrelac (242-279)**

La malchance allait s'acharner sur les Handrebourg. Une guerre succédant à une autre, ce fut les royalistes qui tentèrent de renverser l'Empire en ces sombres années. Les Cèdrelac décidèrent alors qu'il était temps que leur nom revienne à la tête du Duché. Beaucoup de vassaux et certains d'entre eux s'opposèrent à cette décision. Le conflit qui s'ensuivit fut plus que sanglant. On estime qu'une personne sur quatre perdit la vie lors des trois premières années du conflit. Sept ans plus tard, le dernier des Handrebourg se rendit : les Cèdrelac revenait à la tête du Duché.

Ils eurent à administrer un territoire bien mal en point. Les royalistes, heureusement complètement désorganisés dans ce secteur attaquaient bien souvent les convois marchands, rançonnant la population et détroussant les pèlerins. Afin de légitimer son coup d'état, la famille en place massacra allègrement les rebelles, répandant la parole de l'Empereur et ses lois en tous lieux et en tout temps. Lorsque le dernier ennemi tomba, l'Empire reconnu pleinement les droits des Cèdrelac sur le Duché.

Pour garder un contrôle permanent sur le peuple, ce fut un seigneur, Varron le Tort qui décida de créer un nouvel échelon dans la hiérarchie : l'échevin. Cet homme, pas forcément riche, rarement noble était en charge des doléances de tous les paysans d'un comté,

ou de plusieurs seigneureries, mais aussi d'assembler les impôts pour les remettre directement aux Comtes ou aux collecteurs. Le système fonctionna si bien qu'il s'étendit à travers toutes les provinces. La paix revient petit à petit avec une maladie qui décime toutes les espèces d'hommes-bêtes, laissant à de nombreux bourg le tant de s'agrandir. En parallèle, la peste qui frappa le peuple trouva bien des victimes. Elle tuera toutefois le dernier des Cèdrelac. Cette période aura coûté plus d'un tiers de la population du Duché.

**Une bienheureuse vacance (279-315)**

Comme le veut la loi impériale, c'est un Sage (espèce de Sénateur Impérial) qui doit occuper un trône vacant, afin de désigner un successeur correct et de gérer la région. Ce fut Alduin del'Moss, un Elfe qui fut chargé de ces travaux éreintants. Ses débuts furent plus que difficiles ; imaginez un lieu où l'on a du mal à supporter les habitants d'un hameau à une lieu de distance, imaginez quelqu'un d'une autre race qui vient d'une ville située à plus de 2000 kilomètres ! Pourtant, force est de constater qu'Alduin, ainsi que les autres sages placés à la tête des Comtés réussirent pleinement. Rapidement, presque toutes les provinces eurent un nouveau dirigeant, choisi parmi les survivants du dernier fléau.

Ce fut à la tête du Duché lui-même que le choix fut le plus difficile. On eu beau chercher un cousin lointain, un parent ou un héritier aux Cèdrelac et aux Handrebourg, rien n'y fit. Beaucoup de profiteurs et affabulateurs tentèrent de s'immiscer, mais Alduin subodora toujours l'escroquerie. Il finit, et c'est le seul acte violent qu'on lui connu, par écarteler l'un de ses aigrefins, pour pouvoir travailler dans la paix. Sous sa régence, l'ordre continua d'être restauré petit à petit. Pieux en les Jumeaux, il se servit de leur bonne parole à travers les missionnaires pour apporter un peu de quiétude aux alentours. Déjà vieux, il finit par s'éteindre, laissant la place à Louise de Ruman pour achever sa tâche. Cette dernière passa presque trois ans vingt heures par jour dans une bibliothèque, épluchant contes, actes et autres documents afin que personne ne soit lésé. A la fin de cette épreuve, on alla chercher l'enfant sauvage d'un ermite, d'à peine cinq ans : Anne. Tout désignait l'orpheline comme dernière personne de sang appartenant aux Cèdrelac. Sale, analphabète, long allait être le chemin pour lui faire recouvrir ses droits. Ce fut donc à Louise d'éduquer l'enfant au monde tumultueux de la politique.

**Un médiocre résultat (315-de nos jours)**

Anne de Mastrellin, car telle était le nom de sa famille ravagé par la maladie eut donc d'énormes responsabilités à gérer dès son plus jeune âge. Sa Sage préceptrice dût donc lui éviter tous les écueils qu'un nourrisson toujours mort de faim risquait pouvait commettre lorsqu'il devenait monarque du jour au lendemain. Le tout début de son règne fut marqué par un conflit terrible avec les Baronnies : ces dernières avaient fait appel aux arcanes de

l'invocation, invitant en l'Empire des créatures innommables. Le conflit ne dura guère, mais en sa partie qui concernait la Côte du Midi, il ravagea presque tout Port-Sinople. Louise fut grièvement blessée et la Duchesse, Anne, dût commencer à apprendre par elle-même. Pire, des terres devenues inexploitables et noirâtres apparurent. Nommées les Enclaves, les aventuriers qui en revenaient évoquaient des horreurs indescriptibles… mais aussi une faune et une fleur inconnues.

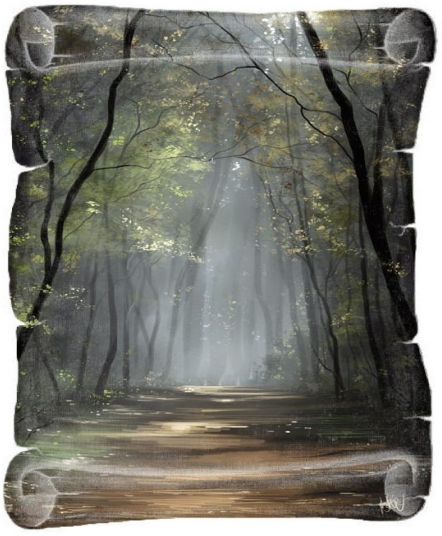
Alors que les autres Duchés recommencèrent à prospérer, la Côte du Midi accumula un retard certain. La première Mastrellin faisait preuve d'égoïsme, parfois de cruauté. Délaissant l'intérieur de son territoire, excepté Cidrelang, s'occupant surtout de sa fortune et moins du bien de son peuple, un fossé se creusa petit à petit. La réputation de "bouseux" des habitants de la Côte du Midi était faite.

Durant les décennies suivantes, les Mastrellin se contentèrent de toucher les impôts, sans chercher de grandes améliorations. Leurs seuls succès notables fut la reprise d'un minuscule archipel au sud, anciennement occupé par les Handrebourg aux Sauriens qui y vivaient, plus généralement l'écartement de cette race hostile. Un léger regain d'énergie se fit quand on relança la production de sucre et de café, mais le bénéfice alla davantage dans les fêtes des Ducs et leurs atours que pour construire des écoles et des routes. Des tentatives furent misent en place pour récolter des perles, mais sans grande conviction. Tandéléros, petit-fils d'Anne gère actuellement la Côte du Midi. S'occupant peu de la sécurité intérieure, il n'est guère apprécié des siens.

**Géographie et climat :**

La capitale actuelle de la Côte du Midi est Port-Sinople, forte de près de cent mille habitants. Taillée dans un flanc de falaise et en recouvrant une bonne partie, c'est ses intérieurs luxueux qui démontrent sa richesse, contrastant avec sa façade austère. Sa plus grande ville, presque entièrement constituée de péniches et de pontons est Cidrelang, qui elle compte plus de cent cinquante mille personnes. En troisième position, Pondébène, nommée ainsi car elle surplombe le fleuve noirâtre de l'Ebène n'en dénombrera que soixante mille. Une grande partie loge sur un pont gigantesque, donc des portions s'effondrent régulièrement. Avec les incendies de Cidrelang, les villes régulent donc leur patrimoine génétique spasmodiquement. Villages et bourgs de ce Duché sont souvent construits en bois, les rues sont rarement droites et presque jamais pavées. Un côté un peu chaotique règne donc dans chaque hameau, que l'on entend grincer au loin. Peu de lieux d'habitations accueillent plus d'une centaine d'habitants. Les fermes isolées, ou regroupement de deux ou trois fermes sont rarissimes. L'élevage est quasi-inexistant, mais ce sont des scieries, alors largement fortifiées, que l'égaré pourra trouver au coeur des bois.

Comme dit plus haut, les routes elles-même sont souvent dans un état lamentable. S'apparentant davantage à des sentiers, les relais et auberges y sont rares. Dangereuses, les routiers, sylvains et bêtes sauvages viennent compliquer l'itinéraire du marchand ou du promeneur. Les vallons verdoyants de luxuriantes forêts recouvrent une grande partie du paysage, dissimulant donc moults périples, rares sont ceux qui s'aventurent seuls sur les chemins. On préfèrera voyager sur les multiples petites embarcations qui sillonnent les ruisseaux, quoique des pirates fluviaux puissent là aussi venir troubler le voyage.



Plus l'on va vers le sud de la Côte, plus les forêts sont denses, et plus la température se réchauffe. De belles journées ensoleillées attendent le touriste de Port-Sinople une bonne partie de l'année. Si le climat n'est tout de même pas méditéranéen (il l'est dans les archipels), il s'en rapproche.

La topographie (val et forêts, ruisseau) est très difficile pour l'agriculture. On trouvera quelques champs aux abords des fleuves, mais la nourriture viendra principalement de la pêche. Des troupeaux de caprins sont élevés, les autres bétails demeurent rares et coûteux. L'argent vient beaucoup de l'exploitation du bois, denrées presque inépuisable. De la dangerosité des lieux, le Duché est celui qui compte le plus de ruines et de châteaux, au bonheur des chercheurs d'or. Le détriment viendra à ces derniers par les sols, très peu riches en métaux précieux. L'exception résidera dans le lit des deux plus grands fleuves : l'Etsam et l'Ebène, où l'on trouve parfois du minerai de valeur.

Les quatre Comtés qui jouxtent les terres proches du Duché (de Mastrellin) sont :

- Blancmélèze, qui a pour Comte Avelin (du même nom).
- Ormetendre, qui a pour Comte Balthazar de Rians.
- Belguacème, qui à pour Comtesse Dianes d'Espoval
- Rurêche, qui à pour Comte Bohémond de Pivovarre

**Religion :**

La Côté du Midi est la seule de l'Empire à connaître autant de croyants en les Petits Dieux qu'en les Jumeaux. Comptant encore de nombreuses bourgades reculées, isolées, les fervents prêtres des Jumeaux n'ont pas eu le temps d'évangéliser autant qu'ils le souhaitaient. C'est Lolanie, déesse de la Chasse et des Forêts qui connaît le plus d'autels et d'oratoires en bordure des routes et dans les sous-bois. Dans un milieu essentiellement sylvestre, un tel

choix s'explique. En ville, elle côtoiera souvent une minuscule église, voire un simple prieuré des Jumeaux. Représentants des deux religions s'entendent assez bien. Les uns font tout pour un support matériel aux gens, en implorant que les battues donnent de fructueux résultats, les autres plus spirituel en apprenant aux gens à retrouver sérénité et paix… ce qui sert toujours lorsque l'on traque une biche. Les deux cultes se complètent assez bien, mais petit à petit, celui des Jumeaux gagne du terrain.

**Us et coutumes, moeurs :**

Les habitants de la Côte du Midi (appelés parfois Côtiers, Méridionaux ou Midéens) sont des gens simples et braves, avec tout ce que ces termes impliquent de mélioratif et péjoratif. Habitués à vivre dans un environnement dangereux (presque autant que celui des Forêts Septentrionales), ils apprennent souvent les rudiments du maniement de la pique dès leur plus jeune âge, mais aussi ceux de la survie en forêt… et de la pêche. Ils ont une fâcheuse tendance à tutoyer tout le monde, et de prendre un malin plaisir à harceler le voyageur de questions, leur réseau de communication demeurant archaïque. Leur curiosité est souvent synonyme d'un décès brutal, voulant pousser une simple promenade dans un vieux fortin délabré, ou sur une piste marquée par les traces d'une bête inconnue. Souvent sympathiques et cordiaux, offrir un repas à un pauvre hère ou un inconnu n'est pas pour eux quelque chose de désagréable, alors même que beaucoup d'entre eux ne sont guère riches. Volubiles (ou incorrigibles bavards), ils s'attardent de temps à autres sur des détails insignifiants.

Le vocabulaire utilisé reste toutefois supérieur à celui des gens des Plaines du Ponant (contrairement à ceux qui savent écrire, très rares). On notera toutefois de petits tics de langage qui pourront rapidement agacer l'interlocuteur, comme une conjonction de coordination utilisée comme ponctuation. Les académies locales sont assez souvent moquées par celles des autres régions, laissant bien trop de place à l'oral pour certains. Un nombre de patois incalculables subsiste encore, toujours compréhensible, mais avec un peu de temps pour l'étranger.

Les habitants du cru n'ont souvent qu'un prénom. S'ils ont un nom, il sera en général composé par le nom d'un arbre (Coeurdefresne, Portesorbier, Rougehêtre).

La plus grande fête est celle de Cidrelang, qui a lieu le 18 du mois de fobrières. Sur tous les navires des barils de poisson en saumure sont mis en perce, et des litres de… et bien de cidre provenant des fermes alentour coulent à flots. Les habitants tentent également, pour

se réchauffer d'allumer de grands feux sur les rives et sur leurs bateaux, pour un résultat de temps à autre catastrophique.

La tourte à l'anguille, mais aussi les écrevisses sautées et les gratins de fèves aux épinards sont des spécialités régionales.

Les magiciens sont assez mals vus dans cette partie de l'Empire. Beaucoup de Midéens n'ayant jamais quitté leur village, l'apparition inexpliquée de la foudre risque bien d'amener le sorcier inconscient au bûcher !

La loi impériale est bien respectée, mais aucun prévôt (espèce de commissaire de police) n'a réellement envie d'aller dans le sud ! Beaucoup de villages s'en tiennent à la justice seigneuriale, ce qui créa quelques abus, aujourd'hui pour la plupart maîtrisés par les Juges.

**Blason et habillement :**

"*Un navire de carnation sur un écu d'azur aux bordures de sinople*".

Devise : les fleurs éclosent à l'ombre.

Les gens du peuple s'habillent assez simplement, d'une chemise aux manches larges et de braies (une jupe longue et large de toile les remplacera chez les femmes). Un gilet sans manche, ou avec de simples épaulettes montrera un certain raffinement. Le cal très fin est omniprésent, sauf pour les vieillards et les fous. Les sabots de bois, les cothurnes ou chaussures "gauloises" protègent le pied, plus rarement des souliers de cuir. Presque pas de tunique ou de peaux de bêtes, excepté un gilet de laine de mouton en hiver ou une cape. La gonnelle est portée en toutes saisons.

La noblesse et la bourgeoisie sont plutôt enclines à se vêtir de chausses bicolores pour les hommes, et de robes pour les femmes (notamment celles à tassel). Pour le coup, ce sont riches qui porteront une tunique, souvent assez simple mais avec des galons sertis de pierres précieuses, voire un doublet du tissu le plus fin pour ceux qui veulent vraiment se distinguer. Les tiares, décorées, très fines pour les hommes, moins pour les femmes sont beaucoup portées en intérieur. En extérieur, ce sera un chaperon pour les premiers (exceptionnellement un galéron), une grande résille pour les secondes (ou une coiffe à ailes de papillon). Bottes hautes en cuir brun chausseront les uns et les autres.

Si l'écru est souvent porté par défaut (comme partout), la couleur arborée est souvent un bleu foncé, voire marine (et non azur, curieusement), mêlé à un rouge assez clair, lui d'importance mineure.

Les bijoux sont principalement en bois, notamment en peuplier, en ébène et en acajou. Presque tous les habitants de la Côte du Midi portent un anneau d'une de ses matières (remis à la majorité).

Les cheveux sont souvent longs et décorés par des babioles en bois, pour les uns comme pour les autres, mais barbe et moustache ne sont que rarement portées, vus comme un manque flagrant d'entretien.

**Equipement :**

Les aventuriers et soldats portent souvent des gambisons, des armures de cuir ou de cuir clouté légères et souples. La cotte de maille est très rare, on trouvera plus facilement des brigandines. Presqu'aucune armure lourde n'est présente dans cette province de l'Empire. Le bouclier est petit, de bois.

Pour ce qui est du casque, ce sera la plupart du temps la cervelière à nasal. On trouvera des barbutes pour les unités les mieux équipées.

Enfin, les armes utilisées sont principalement les armes courtes (masses, glaives, dagues), beaucoup d'armes de jets, et l'arbalète.

# Les Forêts Septentrionales

**Informations préliminaires :**

Population : Environ 3,5 millions d'habitants. Quelques milliers de Nordiques

Niveau de vie : correct.

Atouts : Grand exportateur de bois et de fourrures

Relations avec l'Empire : Duché loyal

Etat d'esprit : Assez pacifique

**Histoire :**

Le Duché des Forêts Septentrionales est né en 41 APE. De fait, Valar 1er, l'Empereur du moment eut un mal fou à trouver un Duc pour cette région : personne ne voulait y aller ! Il confia le pouvoir à une première famille, qui se débina assez vite. Cela n'allait pas s'améliorer dans l'immédiat.

**Des débuts tumultueux** (41-139)

N'ayant rien d'hospitalières, les longues étendues boisées du nord eurent du mal à trouver un dirigeant. Durant deux décennies, beaucoup s'y essayèrent, mais se cassèrent les dents. Les conditions hostiles et la dureté des sols n'aidaient pas les volontaires à rester en place, sans parler de tous les criminels qui se cachaient en bande dans le secteur. Dès qu'un seigneur commençait à s'étendre, une bande de routiers l'attaquait, prenant sa place forte. Une fois à la tête du lieu, le cycle recommençait… On évitait donc la région le plus possible, ce qui permis aux Elfes d'installer quelques campements au creux de conifères d'une taille démesurée.

De tous les brigands qui sillonnaient la région, l'un d'entre eux, Charles Visconsse se montra le plus féroce, mais aussi le plus manipulateur et sournois. Parvenant à écraser tous ses rivaux, il recruta les survivants et en fit des trappeurs et des chasseurs. Il se lança immédiatement dans le commerce de peau et de fourrures, engageant les petits groupes qui le menaçait. Tenant sa place pendant plus de quinze ans, beaucoup de seigneurs de guerre et autres chefs de tribus décidèrent de s'allier à lui, puis de lui prêter allégeance. En 95, Valar le Second (dit le Juste) marcha avec son armée pour éradiquer ce qui semblait être une menace, avec une

autre idée en tête. Comme l'on s'en doutera, il fit de Charles, après une petite démonstration de sa puissance son vassal, et l'anboli. Les Forêts avait enfin un chef, qui se plia aux coutumes et lois impériales presque sans rechigner.

Le Duc de Visconsse et ses enfants passèrent donc les années suivantes à découvrir les avantages et les inconvénients à avoir l'Empereur pour souverain. On pouvait demander du renfort lourdement armée plus facilement, davantage de nourriture et autres denrées transitaient plus facilement, mais il fallait payer des taxes ! Les Visconsse, héritiers de pillards ne se révélèrent pas les meilleurs gestionnaires du monde. Aventureux, toutefois, ils tentaient de contrôler au mieux leur territoire, mis toute leur tentatives d'établir des colonies dans les zones inexplorées se soldaient par des échecs… et la mort des volontaires. Que ce soient les Elfes, les Sylvains où les Ecorcheurs, l'environnement restait l'un des plus dangereux de l'Empire, devant la Côte du Midi ! Contrairement à cette région, toutefois, l'intérêt de routes biens tenues fut rapidement assimilé, et dès la fin du première siècle de l'Empire, de grandes voies furent instaurées. Auberges et relais de poste ne parvenaient toutefois pas à subsister en ces terres, où les Nordiques, notamment lançaient des incursions des moins sympathiques.

**Un siècle expansionniste (139-250)**

Le dernier des Visconsse mourut sous les griffes d'un Écorcheur en 139. Sans héritier, personne, de nouveau ne voulut se relancer dans le périple de diriger les lieux. Ce fut un membre de la Guilde des Aventuriers, alors récemment fondée qui se lança dans cette entreprise. Ruiné, l'Empire le soutînt, puis versa un tribut régulier à l'organisme dont il venait, ce qui permis à ce dernier de croître en puissance exponentiellement. De son côté, Hector de Bajenaud se mit à la tâche. Très pieu, il aida l'église des Jumeaux à lancer diverses expéditions sur ses terres, leur donnant des seigneuries si elle parvenait à les conserver, les rendant viables. Beaucoup de temples et lieux de cultes en ruine prouvent le succès mitigé de cette démarche.

La Guilde des Aventuriers fit de même, bien décidée à combattre les créatures qui grouillaient dans le secteur et à implanter des colonies. Seule de son côté, les résultats ne furent pas plus probants. C'est en liant la foi et l'aventure qu'une conquête se fit petit à petit. Au lieu de s'élancer loin pour fonder des communautés, en espérant trouver des ressources rares, les explorateurs ne s'éloignaient presque pas des plus grandes villes. La tactique s'avèra payante. Le lieu central d'où partaient ces expéditions s'érigeait en la cité de Valcoin. Située sur le Baram El'Nur, fleuve au nom Elfique, les terres qui la jouxtait produisaient beaucoup de nourriture. Cette tactique allait se révéler, plus tard, une

erreur terrible, mais tout fonctionnait au mieux pour l'instant.

Durant plusieurs décennies, les Bajenaud, aidés par l'église, l'Empire et la Guilde tentèrent de creuser la forêt le plus loin à l'est possible. Le hameau le plus lointain dressé à cette époque fut Gascogne. Niché entre forêts et plaines, son climat plus doux et les exemptions de taxes proposés par le Duc attirèrent nombre de voyageurs. Mala Tianme, l'une d'entre eux, commerçant habile attira nombre de marchands en provenance du Grenier de l'Empire et des Terres du Levant. La proximité de cette dernière contrée, martiale, se conclut par l'affluence d'un nombre important de gens d'armes dans le secteur.

Plus au nord, se furent les températures glaciales et les bandes de Nordiques qui arrêtèrent toute velléité de progression. Ce peuple se battait régulièrement contre les Elfes, qui se mettaient à infester les forêts. Cela profita toutefois aux hommes, qui purent ainsi délimiter aisément leurs frontières, repoussant toute autre ethnie plus loin. Peu après, ce fut la création des Marches qui allait servir de cache-tampon au Duché, une armée Nordique étant passée sur son territoire sans même qu'il ne la voie. Un incident diplomatique eut lieu quand Gérard de Tholme, des Terres du Levant fonda le hameau de Nylandre loin à l'est, sur un endroit qu'aucun des deux Duchés n'avait réclamé, mais ce que comptaient bien faire les Forêts. Régulièrement, des troupes se sont emparées du village, ce d'une façon si constante que les locaux ne se battent même plus. Inutile de préciser que l'Empereur est consterné par ce résultat.

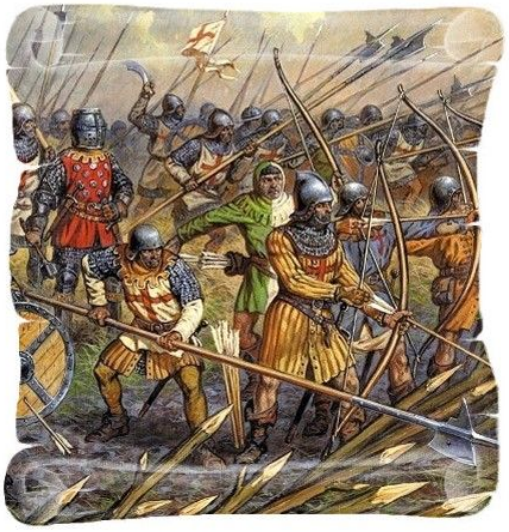
Les guerres serviles touchèrent peu les forêts septentrionales : personne ne voulait gaspiller un esclave en l'envoyant là-bas ! Peu de temps après, Lorick Tianme, en accord avec Sylvain Bajenaud mirent leurs fonds en commun pour construire le port de Baie-de-Nuit. Un problème de taille allait se poser à eux : le Peuple Fée, présent dans le secteur ruina de nombreuses tentatives d'implanter l'humanité ici. Au final, seule une petit bourgade subsista. Gascogne fut toutefois très vite connectée à elle pas une longue route bien surveillée… sans faire profiter des fruits de cet endroit, minéraux et de valeur à Valcoin.

**Changement de mains (250-262)**

Le coup d'état des royalistes, qui parvinrent à assassiner l'Empereur ne toucha pas les Forêts Septentrionales dans un premier temps. Ces dernières envoyèrent des troupes pour soutenir le régime en train de vaciller. Dans l'ombre des cèdres et des sapins se jouait les premiers actes d'un drame : les Elfes venaient de rencontrer les rebelles, bien décidés à leur céder officiellement des terres en échange de leur aide. Alors, le peuple eut l'impression que de chaque arbre se mirent à pleuvoir des volées de flèches. Les hameaux furent incendiés,les scieries rasées et tous les trappeurs massacrés.

Le territoire, trop vaste empêchait une riposte armée coordonnée et rapide. L'ouest des Forêts fut mis à feu et à sang, sans que personne ne puisse rien y faire.

Les biens et lieux ainsi attaqués appartenaient certes au Duché, mais nombre d'entre eux également à l'Église et à la Guilde. Tous les dirigeants se rejetèrent alors la faute au visage, bien décidés à dépenser le moins pour sauvegarder le plus. Ces querelles intestines ne firent que prolonger le désastre. Armand Bajenaud fut assassiné en 252 par un commando énergiste, le culte hérétique en profitant pour recruter des fidèles en ses rangs durant ces temps sombres. Les Elfes, adeptes de ce culte ne revendiquèrent pas l'acte, mais continuèrent de dispenser cette foi impie parmi tous les déçus des puissants. Les religieux locaux ripostèrent en épargnant les royalistes capturés, et en leur laissant le choix de servir l'église un temps avant d'être libéré. Le culte des Jumeaux, fort présent dans le secteur éclipsa de loin celui des Petits Dieux dès la deuxième moitié du siècle APE. Plus loin à l'est, le petit port de Baie-de-Nuit tomba. Il fut récupéré plus tard, vers 300, mais par les Marches, qui le gardèrent. Aujourd'hui encore, cette appropriation soulève de houleux débats.



La solution vînt de l'est, plus précisément de Gascogne. Les Tianme avaient attendu une telle opportunité depuis longtemps. Ayant réussi à devenir Comtes depuis quelques temps, ses partisans préparaient des troupes en prévision d'un tel acte. Si la préparation et le voyage furent long, les bataillons des Tianme exterminèrent les rebelles sur leur passage. Le peuple se rangea sous leur bannière, voyant en eux des sauveurs dans ce chaos qui n'en finissait pas. C'est sans grande surprise, en 260, quand leurs soldat atteignirent Valcoin qu'ils prirent le contrôle du Duché. Les héritiers Bajenaud, trop jeunes pour gouverner disparurent dans les années qui suivirent. Si certains pensaient qu'ils furent assassinés, l'un d'entre eux, Roland était de fait devenu ermite, prêchant la bonne parole des Jumeaux à travers les forêts enneigés. Saint patron des trappeurs, fourreurs et tanneurs, sa puanteur abominable faisait, selon la légende fuir les prédateurs les plus dangereux, et endormait le gibier goûteux, permettant ainsi à de nombreux hameaux de ne pas s'éteindre. Meurtre ou pas, les Tianme tenaient maintenant le Duché entre leurs mains.

**Du sang jusqu'aux chevilles (262-291)**

Les Tianme mirent moins d'une décennie à exterminer les derniers royalistes qui rôdaient sur leurs terres. En parallèle, des pogroms furent lancés contre les Elfes, non pas par l'autorité mais par le peuple, qui cherchait des boucs émissaires. Afin de se venger des atrocités subies, les habitants des Forêts exterminèrent joyeusement cette race. Devant

l'ampleur du désastre, mais voyant un moyen radical de sécuriser une bonne portion de leur territoire -une foule en colère pouvant tuer les bêtes comme tout être-, Ducs et Comtes laissèrent faire. Rapidement, l'église des Jumeaux décida de se mêler au conflit, promettant des absolutions pour ceux qui rapportaient les oreilles des hérétiques, et lança une Soleillade en 269, qui se déporta brièvement de l'autre côté des Montagnes du Talon. Cela en était presque terminé des Elfes en cette contrée.

Si la région n'avait que peu souffert de la première épidémie de peste un siècle plus tôt, grâce à une population extrêmement éparpillée, la seconde fut catastrophique pour certains, profitable pour d'autres. Les Tiamne, débarrassé des Elfes et des Bajenaud, ayant chassé les rebelles avaient établi des avants -postes un peu partout, profitant de l'humeur plus que martiale du peuple. Étendant leur réseau de communication et commercial, la maladie commença à se déclarer à Gascogne, puis très rapidement à Valcoin. Beaucoup de hameaux et de villages dépendaient des importations de nourritures, troquée contre fourrures et bois. On estime que le fléau a tué presque un tiers de la population, déjà affaiblie par le précédent conflit. Cette épidémie laissa aux Elfes le temps de se replier sur eux-même, stoppant net leurs détracteurs.

Les famines et hivers qui suivirent continuèrent d'affaiblir le peuple. D'énormes dettes furent contractées auprès de la Confédération Marchande, dont un reliquat, minime mais existant demeure toujours. Ce fut le Comte de BlancMantel, Edgar Sweetson qui modernisa au maximum les techniques de chasse, mais aussi l'hygiène de son peuple, notamment par le biais des prêtres pour se sortir de cette impasse. Son exemple fut transmis et suivit, mais un autre désastre allait survenir.

La peste, ayant touché les Marches n'avait visiblement pas franchit les Montagnes du Talon, séparant l'Empire des territoires Nordiques. Ils en profitèrent donc pour lancer une invasion en règle. Les armées impériales et ducales, affaiblies par les conflits et les privations subirent des pertes terribles et l'envahisseur, mené par Mary Butcher (rappelons-le, le langage Nordique se rapproche de l'anglais) alla jusqu'à poser le siège devant la capitale. Valcoin fut ravagée, mais Gascogne évitée, l'ennemi jugeant qu'il perdrait trop de temps à la faire tomber. La capitale impériale, Archenfer, tînt bon assez de temps pour que les Nains du Talon, les hommes des Marches et des forêts puissent les prendre à revers. Privée de ravitaillement, les troupes de Mary, tuée pendant un assaut furent exterminées par les Tianme. La menace Nordique semblait écartée pour longtemps, le Duché en avait, de fait évité une grande partie.

**Une consolidation habile (291-de nos jours)**

Sven Tianme, le dirigeant du moment de ce secteur eut un comportement relativement opposé à ses prédécesseurs. Il rouvrit des liens d'amitié avec les Elfes, processus qui dura près de vingt ans. Il leur donna une terre en gestion, où ils ne devaient donner qu'un impôt ridicule, et pouvaient percevoir les leurs sur les gens qui s'installaient chez eux. L'autre condition était qu'aucun raid ne devait être effectué sur les habitations humaines. La dernière demeurait en le fait de ne faire aucun prosélytisme énergiste, toute tentative de conversion se voyant punie de mort. Le clergé protesta, mais différentes ventes préférentielles et autres dons l'adoucir. Le commerce fut donc instauré avec cette race. En pratique, les deux ethnies restaient extrêmement distantes, légèrement méprisantes l'une envers l'autre, mais n'allaient plus jusqu'au meurtre, ce qui constituait un réel progrès.

Beaucoup de créatures étant revenues sur les chemins durant cette période, la Guilde des Aventuriers, mais aussi la Troupe, récente police impériale ne chômèrent pas. Les Comtes soutinrent leurs efforts et, même si la région reste la plus dangereuse de l'Empire, les plus grandes voies demeurent relativement sûres, disposant d'auberges (et parfois de scieries proposant ce genre de service) lourdement fortifiées. Patrouilles et convois armés se sont aussi spécialisés dans des missions d'escortes, actes sur lesquels, évidemment, les Seigneurs touchent une taxe.

Des poches de Nordiques subsistaient encore dans le nord de l'Empire. Anciens du cortège que traîne inlassablement une armée, réfugiés et déserteurs, les Tianme se demandaient que faire avec eux, certains répugnant à exterminer femmes et nourrissons. L'Empereur montra l'exemple en commençant à engager comme garde, puis en acceptant le passage plus aisément d'entr eux sur ses frontières, pour des raisons marchandes. Les Marches n'étant pas les plus habiles en matière commerciale, les Forêts flairèrent la bonne affaire, et commencèrent aussi de leur côté à établir des relations plus pacifiques avec l'ancien ennemi. Bien que ne s'installant pas par cohortes, on notera que quelques Nordiques commencèrent à se distiller dans la population. Bien mal accueillis dans les cités, se furent les villages qui recrutèrent le plus ses paires de bras. De fait, le Duché du nord est celui qui doit compter le plus de Nordiques, l'on en trouve souvent une famille dans les villages (qui aura toujours un peu moins de droits que les Impériaux).

Durant les décennies qui précèdent notre quotidien, les Ducs continuèrent d'établir de petits bourgs, souvent lourdement fortifés pour affermir leur emprise sur la région. Il n'est pas rare que certains disparaissent, souvent à cause d'une hordes d'écorcheurs entrant au mauvais moment. L'industrie se développa énormément sous la férule de Rose Tianme, commençant l'implantation de scieries auprès des cours d'eau, ainsi que de modestes

élevages de Grönz des neiges, plus solides que les boeufs, mais ayant beaucoup de mal à vivre avec leur congénères. Le Duc actuel, Konrad Tianme est assez apprécié de son peuple. Il a tendance toutefois à oublier qu'il n'est pas de la toute première jeunesse, et que non, il ne doit pas systématiquement aller couper son bois seul, puis aider un sujet qui passait dans le coin à soulever son chariot, avant de partir chez un éleveur l'aider à maîtriser ses bêtes (au grand dam d'Heirika, sa femme). Il ne montre toutefois aucun signe de faiblesse, certains supposant que c'est le Don, car il en est possesseur qui le maintient aussi bien. Il a toutefois tendance à accorder sa confiance, puis à pardonner trop facilement.

**Géographie et climat :**

Les Forêts Septentrionales ont pour capitale Gascogne. Bois et pierre se mêlent en ce lieu, entouré de champs puis de gigantesques conifères. Ses plus hautes tours dépassent pourtant ses arbres, postes d'observation lancés vers le ciel. Forte de cent trente-cinq mille habitants, la seule autre grande cité notable reste Valcoin, qui en a presque le même nombre. Plus rude, cette ville est construite à flancs de collines, et des glissements de terrain n'y sont pas rares. Ses alentours sont plus dangereux, noircis par plusieurs mines de charbons environnantes. Presque toute la cité, exceptée ses murailles est faite de bois. Très peu d'incendie s'y déclenchent toutefois, mais la ville dû être presque totalement reconstruite deux fois suite à ce type d'accident. Lorsque l'on s'enfonce dans les bois, il n'y aura pas de charmant petit village champêtre ou bucolique. La nature est hostile, chaque hameau prévoit donc de se défendre contre elle. Des fossés tapissés de pieux devançant une palissade, elle-même surplombée par des tours de garde contenant balistes et archers sont un minimum pour espérer survivre. Bref, le colporteur aura plus l'impression de s'abriter d'une place forte à l'autre plus qu'autre chose, dusse t-elle ne comptait qu'une vingtaine de personnes. A propos de la taille, les bourges comptent rarement moins d'une centaine d'habitants, chiffre nécessaire pour survivre. Par crainte des incendies, excepté un donjon, les maisons sont de plain-pied. Tel la Côte du Midi, il y a peu d'agriculture et d'élevage, les revenus venant plutôt de la fourrure, du cuir et du bois.

Les routes sont rares, mais sûres. Ducs et Comtes veillent à leur entretien, dépensant beaucoup pour, mais cela leur permet de poster des péages aux voyageurs qui cherchent à sillonner le nord de l'Empire ainsi qu'aux nombreux aventuriers de tout poil, avides de mettre la main sur les richesses des villages abandonnés. La forêt, qui couvre presque tout le Duché connaît parfois des clairières larges de plusieurs lieues, dont le sol plus riche permet aux colons de s'installer. Ruisseaux et rivières se transforment souvent en torrent de boue, mais de nouveau l'autorité veille à ce que des ponts soient construits (et payants, évidemment).

La météo n'est guère clémente en les Forêts. Il pleut plus de la moitié de l'année, et même une vilaine bruine peut venir ruiner les matinées ensoleillées. Au vu des conditions, c'est le brouillard qui gênera également ceux qui ont à faire en cette contrée. La température est froide, mais tout de même plus chaude que dans les pays Scandinaves, par exemple. Ces intempéries rendent toutefois possible l'exploitation d'une plante robuste : la souriette (qui donnera un matériau comparable à la suédine, que nous appellerons comme tel),permettant aussi différentes teintures brunes. Une telle matière, curieusement toutefois s'exporte assez mal.

La nourriture viendra principalement de la forêt par le gibier, mais aussi, choses plus surprenantes par les vergers et potagers. Certaines plantes locales, tubercules et fruits se sont adaptés au climat, plus ou moins grâce à l'effort de biologiste créatifs. Chaque village aura en son sein un grand verger et un potager tout aussi vaste. La culture des céréales reste approximative et dangereuse, car toujours susceptible d'être dévastée par la faune locale. Le Duché n'est pas celui qui abrite le plus de ruines, mais beaucoup de villages fantômes égayent sinistrement le paysage. Les mines de charbon et scieries n'améliorent guère l'ambiance sinistre de cette région. Les deux plus grands fleuves de la région sont le Baram El'Nur et l'Andrianche. Ce dernier accueille, en traversant les Forêts une espèce de crabe dont la chair savoureuse est très recherchée de tous. Difficile à élever, les Seigneurs exportent cette denrée sur de courtes distances, ce qui leur offre un profit non négligeable. Les spécialités locales sont le ragoût de cerf mijoté aux oignons, mais aussi la roboratif gratin aux pommes de terre et de l'air.

Les trois Comtés qui jouxtent les terres proches du Duché (de Gascognie) sont :

- Ambremerle, qui à pour Comtesse Olivia (du même nom)
- Pondémoise, qui à pour Comte Richard de Carmagneux
- Attranie, qui à pour Comte Anvar (du même nom)

**Religion :**

Les Forêts croient majoritairement en les Jumeaux. L'Eglise a beaucoup travaillé pour soutenir les petites communautés isolées, implantant ses rituels profondément dans le quotidien de chacun. La région ayant également vu une Soleillade naître, des Pardonneries parsèment les lieux, parfois avec la reconnaissance des villages aux alentours : le Poing du Pardon adore terrasser les bêtes ! Plus rares sont les prieurés, étant trop facilement la cible des grandes bandes de routieres. Les Petits Dieux vénérés sont Lolanie, déesse de la chasse et

de la Forêt mais aussi Funiobe, dieu de la mort. Cette dernière étant omniprésente, certains s'en sont fait une raison en rejoignant ce culte. Temples et églises résident au sein des villes, les habitants des Forêts s'y rendant au moins une fois par jour, très pieux. L'Énergie est férocement traquée, ses croyants souvent exilés pour des raisons douteuses. La communauté Elfe du secteur croit en l'Énergie majoritairement, plus faiblement dans leurs divinités originelles, ce qui provoque des tensions chez eux.

**Us et coutumes, moeurs :**

Ceux qui résident dans les Forêts Septentrionales, surnommés parfois les Sèp' ou Épineux (en référence au conifères) ne sont pas les gens bougons et austères que l'on pourrait s'attendre à croiser dans un tel environnement (cela revient plutôt aux Marches). C'est plutôt l'inverse : sachant que la fin peut arriver à tout moment, ils ne manquent pas une occasion de faire la fête. Cela n'en fait pas des pochards invétérés, car ils savent que l'inattention peuvent créer la perte de tout un village, mais avec eux, il faut parfois s'attendre à des jeux brutaux, extrêmes et délirants. Leur comportement constamment vigilant fait place à une débauche quasiment exaltante lorsqu'ils décident de s'amuser. Attention toutefois, car même s'il semble joviaux et accueillants au premier abord, ils ont tendance à ne pas s'attacher, il ne faut pas les considérer comme des amis lorsqu'ils vous sourient : ils savent que l'existence est souvent brutalement interrompue, il y a peu de gens à qui ils tiennent réellement.

L'Elfe et le Nordique sont baragouinés dans beaucoup de hameaux, langues mélangées avec l'Impérial, créant des patois permettant aux espèces de se comprendre plus aisément. Le langage de l'Empire est lui-même parlé, écrit et lu correctement par beaucoup, même dans certaines places fortes reculées, les prêtres des Jumeaux y veillant. Le tic de prononciation qui se répète chez beaucoup et de faire durer la dernière syllabe du premier mot d'une phrase. Pendant ce court laps de temps, l'habitant du Duché jaugera souvent son interlocuteur de la tête au pied.

Les habitants de cette région n'ont en général qu'un prénom. Il sera plus souvent d'origine germanique (à cause de l'influence Naine), voire anglaise (par le biais des Nordiques).

Tous les ans, aux trois premiers jours de Fridas, ce depuis près de trois décennies, un grand tournoi a lieu à Valcoin. Le Duc s'y déplace, pour une compétition d'escrime et de magie, auquel lui-même participe. Nombre de Magelames sont de la partie, afin de tester leur Don. Le Duc a bien souvent remporté la compétition ! Le Syndicat des Sorciers, qui forme ces combattants supervise en partie cet événement, ce qui lui permet de garder un oeil sur ceux d'entre eux qui ont décidé de voler de leurs propres ailes. Deux grandes foires marchandes ont lieu, également

à Valcoin et à Buraigne, tout petits villages la dernière semaine de fobrières et la première de vignas.

Beaucoup des habitants de ce Duché sont portés sur la poésie, et les longs romans, mélancoliques pour les premiers, dramatiques pour les secondes. Mathilda Krautz, en 221 APE a ainsi écrit près de 300 sonnets portant sur les forêts qui se teintaient de sang, et Gunther Froibar, un Nain des romans sur une famille noble ruinée, les Garance a qui il arrivait des catastrophes génération après génération.

Le Syndicat des Sorciers a peu d'importance dans cette partie de l'Empire. Plusieurs ermites et autres thaumaturges errant possèdant le Don prennent de temps à autres des apprentis pour les former. L'organisme magique n'a de cesse de vouloir faire interdire cette pratique, trop dangereuse à son goût (et qui échappe à son contrôle, également).

La justice impériale est très respectée. Il est toujours fait bon accueil aux Archers, ces derniers sachant pertinemment que, s'ils abusent de leurs pouvoirs, les vastes forêts n'auront aucun mal à dissimuler leurs cadavres. La bonne marche des tribunaux pénaux de la région est source de jalousie pour tous les autres fonctionnaires juridiques impériaux.

**Blason et habillement :**

*un ours d'azur dressé sur un écu de sinople*

Devise : celle-ci aussi sera connue des monstres

L'habitant et l'habitante des Forêts porteront, le plus long de l'année une longue tunique, si possible de laine avec un capuchon. Un pantalon "viking" complètera ce costume simple. Une ceinture de cuir, à laquelle est souvent attaché un cor ou un autre moyen de faire du bruit agrémentera cette panoplie. Les chaussures seront de bois ou de gros souliers de cuir. Le raffinement s'apparentera à porter une tunique sans capuche, mais d'avoir une cape avec un capuchon pour l'accompagner. Les chapeaux portés s'apparentent souvent à des toques ou des "fez", mais pas des chapkas. Le cal, lorsqu'il est utilisé est en suédine (qui vient ici d'une plante inconnue de notre monde : la souriette). Si la fourrure est un centre névralgique du commerce local, elle reste bien peu portée, ou seulement sur les bottes et autour du cou. On lui préfère les longs manteaux de suédine (encore elle). Beaucoup portent des gants (vous l'aurez deviné, en suédine).

La barbe est longue, mais bien taillée, et sera portée par tous. Les cheveux sont courts, pour les hommes comme pour les femmes.

Noblesse et bourgeoisies se différencieront assez peu de leurs gens. C'est la finesse du tissu qui jouera. Étoffes de laines plus fines, velours et satin… la pauvreté du style sera compensé par des matières hors de prix. Les vêtements seront incrustés de minuscules pierres précieuses, et des broderies de soie rehaussées d'or (ou quoi que ce soit d'autre de coûteux) achèveront un tel déballage de richesse.

Si l'écru est souvent porté par défaut (comme partout), la couleur arborée est souvent un bordeaux très foncé, qui sera complété par un vert un peu plus clair.

Les bijoux sont principalement en os, non pas de Grönz, ce qui serait vulgaire mais plutôt des prédateurs monstrueux qui hantent ces contrées. Couronnes et diadèmes sont d'os, de bois voire parfois de pierre ! Beaucoup portent en pendentif un croc de la plus grosse bête tué durant une chasse.

**Equipement :**

Les aventuriers et soldats portent souvent des gambisons (en suédine), mais très peu d'armure de cuir bouilli ou de cuir clouté souple. La brigandine et courante, la corrazine un peu plus rare. Les armures lourdes seront des brigandines comptant des renforts supplémentaires de métal, ou bien plus rarement des cottes de mailles par dessus un épais gambison agrément d'une fourrure. Le bouclier est une rondache en bois, sans umbo.

Pour ce qui est du casque, ce sera fort souvent des barbutes, les salades italiennes équipant les troupes d'élite.

Enfin, les armes utilisées sont principalement les haches (à une ou deux main), le couteau de chasse, l'épée longue et l'arbalète.

# Les Terres du Levant

**Informations préliminaires :**

Population : Environ 4 millions d'habitants.

Niveau de vie : Correct

Atouts : Nombreuses mines de métaux. Armées très bien équipées

Relations avec l'Empire : Duché loyal

Etat d'esprit : Belliqueux.

**Histoire :**

Les Terres du Levant eurent leur premier Duc en 49 APE. Cette zone peu fertile, inhospitalière et ne proposant que peu de bois n'attirait pas grand monde. Beaucoup de bagnes et de prisons isolés se dressaient, seules tâches obscures à rompre la monotonie du paysage. Vivien de Tholme fut la personne désignée pour prendre en charge cette région, du haut de son château, dans la ville de Fortacier.

**Une terre aride (49-120)**

Les Tholme régnait sur les quelques lieues environnantes en tant que Seigneur, s'étant souvent autoproclamés souverain du secteur par divers titres nobiliaires, que les Rois Mortrasiens avaient toujours reconnu. Cela ne fut donc pas une surprise pour Vivien quand Ulfric I, l'Empereur l'avertir d'une telle nouvelle. En échangeant divers messages, la dirigeante s'aperçut des avantages qu'elle allait pouvoir contracter en acceptant d'être vassale : disposer enfin de routes pour pouvoir mieux récolter les impôts sur son sujet, demander du renfort pour exterminer les maudites pirates fluviaux du fleuve Anlaffare, et obtenir une aide pour assécher les marais à l'est. En contrepartie, il y avait bien évidemment des obligations de taxes et d'aide en cas de conflit, mais le tout lui sembla profitable.

Les sols entourant Fortacier ne produisaient guère de blés, pas plus qu'ils ne pouvaient nourrir un bétail abondant. Ce qui résultait de l'installation d'une ville en ces lieux résidait dans le minerai de fer, surabondant. La pierre, également était de très bonne qualité. De nombreuses carrières et mines creusaient le décor, mais aucune de ces deux ressources ne se mangeait, et chacun devait donc être échangée pour révéler son utilité. Les Thome ne pouvait réellement contrôler un territoire aussi vaste sans apport en nourriture, et devit donc souvent se battre pour en obtenir. La ville de Cétoine, située au sud profitait de plus de richesses de par son emplacement, et se servait bien souvent du métal payé pour, par la suite attaquer des gisements détenus par son partenaire commercial.

Laurent de Tholme fut aidée par Valar II (dit le Juste) en 73 pour se sortir de cette situation : il lui fournit assez de provisions pour mettre le siège sur cette cité. Le vassal marcha donc vers la ville du Seigneur de Beaufort, et extermina joyeusement toute sa garnison et les membres de sa famille. Elle laissa alors sa soeur gérer les lieux, et se lança immédiatement dans des travaux pour établir des routes correctes entre les deux endroits. Son peuple allait cesser de connaître la fin, et les Empereurs venaient de s'assurer de la loyauté d'un allié puissant.

C'est à cette époque qu'une petite organisation allait naître et croître : la prolifération de fer permis le forgeage de beaucoup d'armes et de moults armures. Un ancien soldat de l'armée impériale décida alors de fonder sa propre compagnie de mercenaires, redoutée aujourd'hui : l'Union Martiale. Rapidement, elle allait trouver du travail : les Terres du Levant étant vastes, de nombreuses troupes de routiers circulaient. Beaucoup de missions concernèrent l'extermination de ces groupes. En 120, l'armée ducale se lança dans une vaste campagne d'assainissement des marais à l'est. Aidés de missionnaires des Jumeaux, chargés d'y évangéliser les peuplades sauvages errantes, ils en ramenèrent une terrible épidémie de peste. Les prêtres retournant en ville, les soldats dans leur foyer, la maladie se propagea à une vitesse terrible dans le Duché, et tua près d'une personne sur trois. L'opération se révéla aussi un échec total, les combattants et religieux s'engluant et se perdant dans le marécage. Les compagnies de mercenaires connurent donc des jours heureux sans force militaire étatique, mais certaines d'entre elles, ne trouvant pas toujours de travail, se servait dans les villages et devenaient bien pire que ceux qu'elles traquaient.

**La loi du plus fort (120-171)**

La période qui s'ensuivit fut plus que délicate pour les Tholme. Privée d'une force armée suffisante, la famille dût donc dilapider son argent pour engager les franches-compagnies. Les nouvelles circonscriptions exigées par l'Empereur, les Comtés soulagèrent quelques peu les Ducs. Ces nouveaux vassaux, choisis par le souverain et les Tholme le furent parmi ceux possédant une puissance vaste. Le risque d'un coup d'état contre ceux en place existait, mais l'Empereur menaça de représailles terribles. Il rappela qu'un corps d'élite, la Légion d'Os venait tout juste d'être créée et ne demandait qu'à faire ses preuves sur le terrain.

Ce système autorisa la famille Tholme à survivre, mais beaucoup de profiteurs et de vassaux saisirent l'occasion pour rivaliser avec elle. Si la région de Cétoine resta fidèle, la bourgade du nom d'Herklaedi devint un partenaire commerciale privilégié de beaucoup de bourgeois et marchands des Forêts Septentrionales, mais aussi de la Province, en profitant pour payer bien moins souvent ses impôts. Les mercenaires faisaient la loi, et des bandes armées terrorisaient la région. Des marais, surnommées sans originalité "le bourbier" surgissaient des créatures répugnantes. On fit bien brûler des mages et des Elfes pour conjurer le sort, mais cela n'améliora pas la situation. Les gens commencèrent à avoir peur de sortir de chez eux, les malfrats faisaient régner la loi.

Marianne de Tholme n'allait pas tolérer cela en son Duché plus longtemps. L'Empire relançant une campagne pour occuper les Baronnies, elle profita du départ de la plupart des mercenaires pour s'allier avec ceux restants, leur donner des tards et exterminer tout ce qui rôdait dans la contrée. Elle-même leva des milices paysannes, vida ses coffres, vendit ses bijoux pour trouver des formateurs et emmener tout ce beau monde purger les campagnes. Une véritable guerre se joua dans les Duchés et les Comtés, ou les traîtres ne connurent aucune pitié. L'Église ne fut pas conviée à une telle croisade, beaucoup croyant encore en les Petits Dieux. Elle décida alors, quand les guerriers et tous ceux qui se battaient partirent de lancer de grandes actions de propagande et d'éduquer dans la voie des Jumeaux ceux qui restaient, sans pour autant condamner les cultes animistes (mais l'Énergie oui, évidemment). A leur retour, de nombreux guerriers retrouvèrent leur foyer adepte d'un nouveau culte, et ne purent y faire grand chose : la religion officielle de l'Empire demeurait bien trop puissante pour protester.

**Un demi-siècle de projets (171-240)**

L'ascension des Tholme ne fut pas fulgurante, et dû se faire pas après pas. La plupart des Duchés de l'Empire commençaient déjà à prospérer à cette époque, mais, centrés sur eux-même, l'accent se portait davantage sur le commerce et la sécurisation des frontières que sur la revendication des territoires. Les Terres du Levant, moins dangereuses purent donc se lancer avec plus de facilité dans des transactions importantes pour s'enrichir. Si le fer se vendait moins, tout le monde avait besoin de pierre ! Des monuments se construisaient un peu partout, mais aussi des châteaux et des maisons. L'Eglise, désireuse d'étendre son pouvoir cherchait à établir prieurés, monastères et couvent dans toutes les seigneureries.

L'argent ne coulait, cependant, pas encore à flots. La fortune ducale devait se reconstituer, les routes et les bourgs ayant subis les affres des conflits. On commença à vider les bagnes et les pénitenciers, des remises de peine étant accordées, voire des primes en échange d'une installation dans des régions isolées. L'idée fonctionna pour certains, qui se mirent à cultiver leur terres comme n'importe quel sujet impérial, et donna lieu à des drames pour d'autres. Heureusement, le fait d'envoyer les criminels dans des lieux reculés modéra la majeure partie des dégâts pouvant être engendrés. On évita, évidemment de donner aux repris de justice l'accès aux mines de fer ou aux commerces d'armes.

Gérard de Tholme, en 199 se trouvait à la tête d'un Duché en bonne santé, mais pas encore à la même puissance, quelle qu'elle fût des autres puissants. Soucieux de peser auprès de l'Empereur, il décida alors de fonder un village, Nylandre très loin au nord est, près d'une des seules plages en contact avec le fleuve Anlafarre. Le hameau passa régulièrement de main en main avec les Forêts Septentrionales, chaque Duc revendiquant l'appartenance de cette terre. Les locaux se sont habitués à un tel comportement, et ne s'étonne même plus quand un régiment vient déclarer son hégémonie en plein milieu de la place centrale. A ce moment, toutefois, cela autorise les Tholme une ouverture très intéressante sur le Royaume des Souffles, mais aussi à lancer des navires pour purger tous les pirates se dissimulant dans les îles du gigantesque fleuve, ainsi qu'au creux des falaises escarpées qui bordent l'est des Terres. Ils construisirent alors les statues des chefs de leur famille, pour que tout étranger qui vienne voit à qui il aurait affaire.

Les guerres serviles furent courtes et très brutales en les Terres du Levant. Les esclaves libérés délivrèrent les prisonniers des bagnes et des prisons, ce qui allait engendrer de terribles conséquences. Uriel de Tholme fit appel à l'Empereur, qui lui accorda son aide en échange d'une dette d'honneur. Depuis cet événement, les troupes ducales répondent toujours au plus vite aux sollicitations impériales. Ce fut la Légion d'Os qui fut envoyée mater la révolte. En moins de deux mois, il ne restait plus une seule graine de potence qui ne souhaita pas réintégrer sa cellule au plus vite. Une telle démonstration de force fit comprendre au Duc qu'il lui fallait une armée, et une armée puissante. Il s'attela alors à cette tâche.

En parallèle, des colonies installées tout au sud entreprirent la construction de grands chantiers navaux, notamment le grand port de Valo, ainsi que l'un d'entre eux proche de Nylandre. La plupart des îles de l'archipel non loin de la Côte du Midi ont déjà fait l'objet d'une conquête par elle, les Tholme se contenteront de restes. Cela ne les empêchera pas de récolter de la canne à sucre et d'en faire du rhum, ainsi que quelques fruits exotiques en petites quantités (comme des mangues et des ananas). Le plus important fut sans doute les premiers réels contacts avec le Royaume des Souffles. Si les deux nations s'étaient entraperçues en de rares occasions auparavant, de véritables relations pouvaient enfin s'engager. Bien que très distantes, car souvent interrompues par les nombreux pirates fluviaux du fleuve Anlafarre, des lignes de commerce s'installèrent tout doucement entre les Terres du Levant, la Province Impériale et le Royaume des Souffles. Le Roi-Dieu de cette époque, Isaac l'Exalté, ne souhaita toutefois pas pousser le projet plus loin, refusant une potentielle ambassade. La flotte des Terres du Levant se constitua de plusieurs galéasses, mais ne détenait pas un potentiel offensif important. Les passages les plus faciles à utiliser s'étendaient au nord, le centre et le bas du fleuve connaissant une météo bien souvent désastreuse.

**L'armée avant tout (240-290)**

Le coup d'état royaliste qui se déclara en l'Empire occupa les Terres du Levant, et permit aux Tholme de tester leurs armées d'une façon pratique. Au fil des décennies, les forges, fonderies et autres industries se dressaient dans les villes, armes et armures en sortaient en nombre. Ces manufactures furent les premiers objectifs des rebelles, mais même s'ils parvinrent à en saboter une partie, et à voler des stocks d'équipements conséquent, les troupes du Duc demeuraient prête à toute éventualité militaire.

Les royalistes parvinrent à s'emparer d'Herklaedi, avec la complicité d'Edmonde Bourne, Comtesse de la région. Cela donna l'occasion à Balthazar de Tholme de rentrer dans la ville avec tous ses guerriers, de massacrer les résistants, puis le Comte, et de placer un vassal fidèle, choisi par les Sages

(espèces de sénateurs impériaux), comme le veut la loi dans cette province qui ne lui avait jamais réellement prouvé sa fidélité. Dans sa fougue, le noble en profita pour exterminer les ultimes franches compagnies et autres troupes de routiers qui se servaient plus sur son peuple qu'autre chose, et étaient devenues inutiles maintenant qu'une armée régulière agissait, mais fut finalement tué dans ces luttes. L'Union Martiale fut épargnée toutefois, jugée très utile dans des circonstances qu'aucun guerrier travaillant pour un puissant n'oserait avouer. Des renforts furent également envoyés pour soutenir Archenfer, la capitale qui se révéla proche de tomber.

Alors que les combats déchiraient l'Empire, les Terres du Levant se débarassèrent rapidement de leurs rebelles, et purent aisément faire prospérer leur nation. De vastes chantiers furent mis en place pour créer des routes fiables. Les moyens de communication et de transport furent améliorés, et les ports au sud battirent des esquifs pour échanger des biens avec les Baronnies et la Côte du Midi, négligées jusqu'à maintenant. La Confédération Marchande commença alors à s'ntéresser de près à ce Duché, et investi de grandes sommes d'argents dans toutes ses affaires mercantiles, ce qui permit aux Tholme, comme toujours de recruter plus de soldats. Pourtant, le bât blessait toujours en ce qui concernait le Bourbier, à l'est : personne n'arrivait à en faire quelques choses. Bien que des espèces rares (et savoureuses) ainsi que diverses simples intéressantes y résidaient, le climat effroyable régnant en ces lieux et l'hostilité létale des indigènes n'autorisa aucune colonisation réelle en ces lieux. On parvînt à établir plusieurs fermes fortifiées, ainsi que quelques postes d'observation et de recherches, mais rien ne fut particulièrement probant, exceptées quelques épices.

**<u>Un avenir radieux (290-de nos jours)</u>**

Lorsque l'Empire, en 291 découvrit l'Arcanum, il se trouva qu'à l'ouest des Terres, la Comtesse Zélie de Laurendie trouva dans ses mines la même matière. L'Empereur légifra immédiatement pour imposer de lourdes taxes à l'extraction d'un tel minerai, et limita son utilisation. Les Tholme furent déçus de ne pas détenir un tel gisement sur leurs territoires propres. Une terrible coïncidence révéla alors que ce vassal ourdissait contre l'Empire, comptant de nombreux hérétiques Energistes en ses rangs ! Il n'en fallut guère plus aux Ducs pour envahir le Comté, et de nouveau massacrer ce sujet des plus rétifs pour en placer un bien plus obéissant. Aujourd'hui encore, beaucoup s'interrogent sur la véracité des preuves collectées, se demandant si un accord n'avait pas été passé entre l'Empereur et les Terres du Levant. Quoiqu'il en soit, les

Tholme possédait à présent des mines d'Arcanum qui leur permirent de négocier le monopole impérial, et de s'enrichir avec ce métal aux reflets bleutés d'une solidité étonnante.

Les guerres qui suivirent, que ce soit l'invasion Nordique (qui fit découvrir aux Impériaux l'Arcanum dans les sous-sols d'Archenfer) ou le dernier conflit avec les Baronnies ne concernèrent que peu les Terres du Levant. Promptes à envoyer des renforts en cas de problème, elles n'eurent pas d'ennemis à leurs porte. On fit donc venir de nombreux immigrés Nains qui fuyait l'adversaire envahissant les Montagnes du Talon. La cohabitation ne se fit pas toujours sans heurt, mais resta globalement plus aisé qu'on aurait pu s'imaginer. Beaucoup de membres de cette espèce quittent encore maintenant leurs cavernes lointaines pour trouver celles des Terres du Levant, loin d'une menace constante. Avec leur savoir, l'industrie des Tholme continua de s'agrandir.

Ce qui freina sporadiquement l'évolution, ces dernières années de ce Duché furent de nombreuses querelles internes. La prolifération des armes, des moyens de s'en procurer et l'éducation martiale du secteur débouchèrent inexorablement sur de nombreuses batailles entre les petites Seigneuries. Si chaque vassal restait bien fidèle aux Tholme, entre eux, durant cette période de paix, beaucoup s'ennuyaient. Cette indolence conduisit beaucoup d'entre eux à s'entretuer, aussi pour montrer à leurs Ducs qu'ils étaient les plus forts, au grand désespoir de ces derniers…

C'est à présent Héléna de Tholme qui gère les Terres du Levant, veuve de Gontrand de Tholme, décédé en fridas 374 de la fièvre pourpre. Forte femme, elle administrait déjà le Duché depuis plusieurs années, son époux souffrant depuis près d'une décennie. Comme les habitants du secteur, résoudre un problème par la force n'est pour elle pas une difficulté, bien qu'elle déplore le comportement souvent trop violent et expéditif des siens. Elle est d'un entêtement incroyable, s'étant parfois acharnée avec une cruauté hors-du-commun sur des incompétents, à titre d'exemple. Une telle capacité lui a aussi permit de mener à bien d'autres projets, comme la réfection du port de Valo, gouffre financier, et de commencer à assécher et cultiver le Bourbier.

**Géographie et climat :**

Fortacier est la capitale des Terres du Levant. Cette gigantesque cité, de pierre, de fer et de bois s'élèvent au centre d'une gigantesque plaine sur près d'une demie-lieu de haut. Comptant deux cent cinquante mille habitants, ses rues extrêmement larges sont peu nombreuses, et destinées à convoyer d'énormes chargement de métal et autres machines

minières. Tous les autres axes de circulation seront de petites ruelles tortueuses et mal éclairées, écrasées par le château ducale qui domine ces voies grouillantes de vie. Cétoine compte cinquante mille habitants, Herklaedi quarante mille, mais c'est surtout le port de Valo, riche d'un peu plus de cent mille personnes qui attire une population importante. Les villes elle-même de ce Duché sont bien souvent polluées à cause de toutes les aciéries et forges qu'elles abritent. L'air est souvent masqué au-dessus d'elles par d'énormes nuages noirs, l'atmosphère piquera le nez et fera tousser les résidents et les voyageurs. Beaucoup de structures de fer et d'acier sont visibles, le métal ayant intégré le paysage urbain depuis longtemps. Les décorations militaires sont des objets des plus communs, et le touriste sera surpris de voir autant d'objets qui ne soient pas de bois. L'étroitesse des rues n'est pas une excentricité de la capitale, des passerelles métalliques seront souvent jetées d'une maison, d'un commerce à l'autre au-dessus des voies pour permettre à plus de monde de circuler facilement, donnant parfois l'impression que les bourgs ont plusieurs niveaux.

Pour circuler en les Terres du Levant, il n'y a pas beaucoup d'options : les fleuves et cours d'eau sont rares, les routes pas si nombreuses. Les voies ne sont pas pavées, mais en terre battue, régulièrement entretenues. Il faudra toutefois s'attendre à camper, ou à s'enfoncer dans le pays en dehors des sentiers pour se loger, car les auberges et relais routiers ne sont pas très nombreux.

La température ne connaît pas de grandes modifications. Rarement plus basse que 8 à 10 degrés en dessous de 0, elle n'en excèdera pas vingt cinq au coeur de l'été. On aura surtout l'impression qu'il en fait de 10 à 15 en permanence. Il pleut assez souvent, mais d'une bruine fine, pouvant rendre facilement maussade celui qui n'y est pas habitué.

A la vue du visiteur en ces contrées ne s'offrira pas un paysage de rêves. La terre est souvent stérile de cultures, tirant sur un brun des plus tristes. Il constatera que les dépressions du terrain sont souvent dûes à l'installation de vastes carrières, cernées par des masures accueillant les mineurs et leurs familles. Plus il ira à l'est, plus une impression de désolation s'emparera de lui. Bien qu'il reste encore de très grandes forêts de feuillus, l'industrie portera souvent des volutes et des chapes noires dans les cieux, obscurcissant le paysage et masquant les rayons du soleil. Enfin, son chemin pourra s'arrêter face à une mer déchaîné, en haut du falaise escarpée, à observer des orages magnifiques. Sinon, il commencera alors à s'enfoncer dans les profondeurs du bourbier, endroit hostile s'il en est, loin de la civilisation, où une mort atroce le guettera. Il aura gardé l'impression, parfois, avec tous les trous que les hommes se sont

obstinés à creuser dans les Terres de voir un champ de bataille titanesque, où les Dieux auraient frappés du poing de temps à autre. Toutefois, plus on se dirigera vers le sud, plus le paysage deviendra vert. Des plages paradisiaques (si l'on excepte quelques crustacés géants) deviendront d'excellents lieux de villégiature

Les quatre Comtés qui jouxtent les terres proches du Duché (nommé l'Estrasie) sont :

- Laurendie, qui à pour Comte Pierre de Lansarre
- Fierécu, qui à pour Comte Philodème (du même nom)
- Lamarle, qui à pour Comtesse Raphaëlle de Bourragne
- Cuivrefeu, qui a pour Comte Jean (du même nom)

**Religion :**

La religion des Jumeaux est majoritaire en les Terres du Levant, mais pas absolue. Sur quatre personne, deux croiront en les Jumeaux, une dans les Pettis Dieux et une n'aura point de culte. Le Petit Dieu le plus prié est bien évidemment Néfémor, du feu et du métal, apportant sa protection aux forgerons, aux mineurs et aux combattants. Les rapports entre les religieux des deux partis ne sont pas des plus évidents, et il est par trop souvent arrivé que des conflits ecclésiastiques dégénèrent jusqu'au sang. Croyants de l'une et l'autre religion s'évite donc en général. Les Tholme eux-même n'ont jamais voulu officiellement se prononcer sur la question, ce qui a tendance à ennuyer les Saints Pontifes, mais à arranger les Empereurs, tenant bien souvent de faire diminuer l'influence des Jumeaux.

**Us et coutumes, moeurs :**

Appelés parois les Aciérins, les Terreux (voire cul-terreux, péjorativement) ou encore les Sanguinards, les Habitants des Terres du Levant ont un tempérament assez brusque. A force de se battre entre eux ce dernier siècle, mais aussi de devoir rester sur le qui-vive durant des années à cause des bandes de pillards prêtes à tout, ils sont devenus assez brutaux. Ces conditions en ont aussi fait des gens d'honneur, pour qui l'amitié n'est pas une vaine parole, tout comme l'honneur et la fidélité (et la rancune qui va avec). Il faudra donc être précautionneux devant l'un d'entre eux, mais ils n'oublieront jamais ce qu'ils doivent.

Le taux d'alphabétisation de ce Duché n'est pas le plus élevé, mais reste heureusement loin devant la Côte du Midi. Un très léger accent normand règne parmi le parler des habitants.

Le nom des Aciérins sera souvent associé à des synonymes de puissance, et à tout mot en rapport avec le métal.

Pour ce qui est de faire la fête, on se doutera que les divertissements porteront sur le combat, sous toutes ses formes. Ainsi, un tournoi de lutte à lieu chaque mois, avec une grande finale en ultimas. Une compétition accueillant les plus grands forgerons des Duchés a lieu le 18 de merigion, la récompense se traduisant souvent par une arme en arcanum. La fête du marteau à lieu deux fois par ans à Fortacier, ou l'on se sert de cet outil à diverses fins pas toujours très astucieuses. Chaque Comté a également, une fois par an un concours, le "Creuzier" durant lesquels les participants, munis d'une pelle et d'une pioche doivent pelleter un maximum de terre.

La gastronomie de la région sera plus fine vers le sud, où on tentera de mélanger le sucré et le salé, grâce aux fruits des îles proches. Sinon, on mangera toutes sortes de bouillons, potages, et ragoût (chaque Seigneurie se vante d'avoir le meilleur du Duché) lorsque l'on a un peu plus de chance. Un épais pain noir, pouvant être mâché durant dix minutes avant d'être avalé accompagnera ces plats. L'avoine fournira d'épaisses bouillies pour de robustes travailleurs. La viande est souvent servie pané afin de tenir au corps.

Sorciers et mages ne sont en général pas les bienvenus aux alentours des mines et des carrières, on leur attribue la corruption du métal et l'effondrement des tunnels (sans preuve particulière). Au sein des villages, leur acceptation est difficile, mais les grandes villes les ont depuis longtemps considéré comme un atout.

Pour ce qui est des lois impériales, elles sont de moins en moins respectées au fur et à mesure que l'on s'éloigne vers l'est. Personne ne veut déranger les Prévôts et appeler les Archers pour ce qu'on appelle des "petites broutilles", qui auront tout l'air de délit à n'importe qui d'autre. Les Juges travaillent à faire toujours remonter les cas les plus graves, et on punit plusieurs Seigneurs dans cette idée, qui n'ont jamais prévenu les Bourgmestres ou Comtes lors de catastrophes comme des pogroms ou le sabotage de mines entières.

Dans chaque famille, il a souvent un legs qui se transmet à l'aîné. Forgé par le chef de famille, il s'agira la plupart du temps d'un couteau ou d'un marteau, plus décoratif que réellement utile.

**Blason et habillement :**

*une épée et une hache de fer croisées sur un écu de tanné à la bordure de sinople*

Devise : Par le Fer et non par l'Or

Les habitants des Terres du Levant portent des vêtements à la coupe très cintrée. Le pantalon sera délaissé au profit d'épaisses chausses de laines bicolores, accompagnées d'une chemise collant au corps, tout comme les chaussures bien serrées. Une pèlerine sera dans le placard de chacun à cause des pluies, et on préféra un chapeau plat et mou, ressemblant un peu à ceux des tudors, ou une toque de feutre triangulaire. Les femmes porteront des coiffes épaisses, ressemblant à celle des bergères des contes pour enfants, rarement des jupes (mais plutôt des pantalons droits que des chausses).

Puissants et riches de ce Duché se coiffent de différents types de chaperon à broderies pour les hommes, et de hennins pour les femme (parfois un touret). Une tunique à manches longues et évasées, s'arrêtant au dessus du genou sera couronnée d'une gonelle sans capuchon (en hive). Elle aura souvent de gros boutons de tissu en son milieu. Les femmes seront vêtues de très longues robes, très ajustées au niveau des manches mais larges au niveau des épaules. En dessous de ses oripeaux, l'un et l'autre porteront des bas de grande qualité. Là aussi, une pèlerine pour être ajoutée pour le mauvais, mais d'une finesse incomparable. Une ceinture en métal précieux cernera la taille.

Les couleurs du Duché sont le le marron, le gris et le vert. La couleur principale est la première, la secondaire la deuxième et le détail la troisième. Le vert sera un vert plutôt clair, tirant presque sur le bleu.

Les cheveux sont mi-longs pour les hommes comme pour les femmes. La barbe n'est pas portée, mais la moustache est très travaillée, apanage de la noblesse.

Les bijoux portés sont fait dans tous les métaux qui existent, les pierres précieuses utilisées sont le lapis-lazuli, le jade (en provenance du Royaume des Souffles), le péridot et la perle.

**Equipement :**

Le métal étant une ressource commune dans cette région, chemise et cottes de mailles sont bien plus fréquentes que partout ailleurs, comme les pièces de plates ! Le gambison sera donc fin pour les supporter, les armures de plates, étant aussi aussi plus nombreuses que dans le reste de l'Empire.

Un camail protégera souvent la tête sous une cervelière à nasale, et plus souvent une salade italienne. Les heaumes pains de sucre sont également bien plus fréquents que dans les autres armées. Le bouclier sera souvent un écu de métal.

L'épée longue, toutes les armes contondantes (marteaux, masses…) à une ou deux mains seront utilisées, ainsi que l'arc court et l'arbalète lourde.

# Les Plaines du Ponant

**Informations préliminaires :**

Population : Environ 4 millions d'habitants. Plus de 50 000 Elfes

Niveau de vie : Pauvre

Atouts : Élevage intensif et chevaux exceptionnels

Relations avec l'Empire : Duché peu loyal

Etat d'esprit : Belliqueux

**Histoire :**

Le Duché des Plaines du Ponant a surtout été, depuis sa création un ensemble de tribus qui voyageaient et suivaient le cycle des saisons. Les hameaux et champs qui y fleurissaient se voyaient piller avant qu'un seigneur de guerre ne prenne vraiment la mouche et décide de massacrer tous les nomades qui pensaient pouvoir poser un pas en ses terres. La sédentarisation n'est pas encore totalement accomplie aujourd'hui, et, si ce Duché n'est pas le moins peuplé, on peut tout de même y chevaucher des jours sans y croiser âme qui vive.

**Des débuts tumultueux (49-120)**

Le Plaines du Ponant eurent bien du mal à se trouver un Duc pour les gouverner. Avouons-le, elles ne le cherchèrent par beaucoup. Cette région avait passé une bonne partie des siècles précédents à essayer de renverser les Rois Mortrasiens, et voilà que leur successeur leur présentait une occasion d'entrer dans la famille ! Nombreux furent les rejets opposés à Valar Premier, l'Empereur de l'époque. Pourtant, Anvar Optalin, plus audacieux et plus puissant que de nombreux guerriers de la région flaira l'opportunité : il devient donc vassal impérial, avec la lourde tâche d'unir les tribus sous une même bannière.

Pour accomplir cet exploit, Anvar recevait d'important fonds, dont il va garder une importante partie pour son enrichissement personnel. Le reste servira surtout à acheter de l'équipement et lever des troupes : l'unification, certes, mais par la force ! Deux camps existaient : avec lui ou contre lui. Les Empereurs le laissèrent faire, lui puis sa fille Lauranne exterminer des clans entiers afin que tous puissent se réunir sous une seul et unique égide. Cela posa beaucoup de problèmes avec la religion des Jumeaux Divins, qui ne tolérait guère un tel massacre pour rien. Pourtant,

les hautes autorités continuèrent de fermer les yeux, hâtives d'avoir à parler à une seule personne afin de pouvoir gérer ce territoire.

Bien que cette unification n'apparu pas comme complètement unifiée, les Optalin finirent globalement par être reconnus comme Ducs. Ils s'installèrent dans un premier temps à Verteplaine, d'où ils tracèrent des routes qui conduisaient à travers le Grenier de l'Empire et la capitale, Archenfer. Une fois la tâche accomplie, et pour garder un meilleur contrôle sur tous les nomades, ils s'installèrent alors dans la cité d'Irandiac. Le bourg, qui comptait plusieurs centaines d'habitants représentait un foyer d'insurrection, mais aussi une place forte très intéressante. Après une lutte âpre et brève, il allait devenir le siège de tous les dirigeants du Ponant.

Le pillage ne pouvant suffire à entretenir toute une population, les Ducs durent trouver d'autres moyens de subvenir à ses besoins. Ainsi, ce fut l'élevage qui fut lancé à grande échelle à travers toute la région. Les troupeaux de Grônz proliféraient et beaucoup se laissèrent docilement parquer dans des enclos. Hélas, les Optalin furent bien moins habiles pour domestiquer que pour guerroyer. Ainsi, ils se reposèrent sur leurs acquis, profitant des fruits de leurs pillages sans réellement se soucier de ce qui se passait en leurs terres. Bien qu'épargnés par la première réelle invasion Nordique qu'eut à connaître l'Empire, c'est la peste qui précipita le déclin de cette puissante famille. Ne déléguant pas assez leur pouvoir, il ne purent mesurer l'ampleur du désastre de ce qui se préparait : plus personne ne payait ses impôts ! Année après année, l'autorité se vit de moins en moins respectée, la nourriture venant à manquer dans les chaumières, la maladie touchant le bétail et affamant tout ceux qui en dépendaient. Le mode de vie nomade de certains repris le dessus et, quand les Optalin voulurent réagir, il était bien trop tard : la foule occupait les rues, fourches à la main. Timothée, dernier de sa lignée tenta un coup de force en déployant ses derniers soldats fidèles pour reprendre le contrôle, mais tout le monde se liguait contre lui. L'Empereur, voyant la catastrophe qui se préparait, décida de prendre le partie des mutins, blâmant son vassal incapable de gérer autre chose que sa propre table. La capitulation eut lieu au 8 de novelas 120.

**Des paysans au pouvoir (120-181)**

Sans que l'Empereur  puisse réellement se prononcer, de nombreuses familles et autres puissants décidèrent de prendre le pouvoir un peu partout. Le système de décentralisation par l'apparition des Comtes et Comtés venant d'être instauré partout en l'Empire, ces titres furent proposés à ceux désireux de les prendre. Beaucoup avaient vu dans l'ascension des Optalin une occasion de faire fortune, et souhaitaient suivre cette montée en

puissance (sans la décadence allant de paire, évidemment). D'autres voulurent faire sécession, et il fut ordonné aux fidèles de mater ces rebelles. Les années qui s'ensuivirent furent donc assez sanglantes, tout le monde voulant au final montrer au mieux sa fidélité au souverain, ce par des coups de force violents.

Au final, de nombreux grands propriétaires terriens s'installèrent, ceux dirigeant les flux de nourriture s'attachant aisément la fidélité du plus grand nombre. Des anoblissements eurent lieu à tour de bras, et des Comtes, souvent bien peu aptes à gérer autre choses que des boeufs furent catapultés à la tête d'un territoire. Afin d'orchestrer le désastre, toute une ribambelle de bourgeois peu scrupuleux tentèrent de s'immiscer à la tête du Duché, avec des résultats bien peu probants. Si les Comtes tirent bon, et finirent par imposer leur autorité, de Duc il n'y eut point pendant plusieurs années à chaque fois. On tenta bien d'envoyer des Sages, mais au vu de leur haute mortalité en ces lieux, aucune solution efficace ne fut trouvée.

C'est une régence particulière qui s'instaura, les Comtes, et Seigneurs votèrent, avec l'accord de l'Empereur, de plus en plus las avec ce secteur pour une assemblée censée représenter et gérer ce Duché (des fortunes furent dépensées en banquet pour en arriver à ce piètre résultat). Clairement, il ne faisait pas bon vivre dans les Plaines du Ponant à l'époque : beaucoup contestaient ce mode de gestion, appliquant la justice qui leur plaisait le mieux, sans intervention impériale possible, le souverain de Mortras ayant fort à faire partout ailleurs : les Baronnies, en 140, marchaient vers la Archenfer, la capitale ! Cet état d'une richesse insoupçonnable, jouxtant les Plaines envoyait régulièrement de petits corps expéditionnaires pour rappeler son influence dans le sud du Duché. Inutile de dire que les soldats, mercenaires et combattants de tout poil accoururent au sein de ce conflit pour en tirer profit. L'invasion se solda par un massacre de chaque côté, tout le monde y perdit beaucoup. Au final, les Baronnies devinrent un Protectorat impérial, devant donc verser un tribut à ceux dont elles "dépendaient". En pratique, elles continuèrent de harceler les Plaines du Ponant.

**<u>Un nouveau départ… brutal (181-240)</u>**

Ce fut finalement la famille Bottes-Légères, car telle était son nom qui prit la tête du Duché. Constitué essentiellement de marchands et de nomades, sa prospérité lui permettait d'entretenir des relations commerciales et diplomatiques avec l'ensemble du Duché. Elle possédait également des rizières au sud-ouest, ainsi que de très grands troupeaux de bétail, pouvant même créer des disettes s'il elle souhaitait. Elle décida d'unir le peuple sous une bannière des plus efficaces : la haine. Depuis des décennies, les Elfes arpentaient les Plaines

dans leurs caravanes, leurs chariots et leurs roulottes. Proposant divers services de rémouleurs, de tailleurs ou de chiffonniers, ils apparaissaient comme de parfaits boucs émissaires pour la vindicte populaire. Lançant de grandes campagnes de désinformation, des primes pour ceux qui en rapporteraient des oreilles, tout cela sans l'accord de l'Empereur, la tactique fonctionna parfaitement : tous avaient à présent un ennemi commun.

Grâce à sa fortune et son influence, cette nouvelle famille se fit accepter sans difficultés des Comtes et Seigneurs de tout le Duché. Elle ne pourchassa pas les tribus nomades, mais leur proposa pour la plupart des terres, et fit des autres de précieux informateurs et coursiers. En parallèle, l'élevage et l'agriculture furent intensifiés pour que tous puissent à peu près manger à leur faim. De grandes routes furent mises en chantier, mais c'est surtout les moyens de se déplacer qui évoluèrent. Les grandes plaines connaissaient, ayant peu de contreforts beaucoup de vents puissants. Afin de se déplacer plus vite en ces grandes étendues, divers prototypes de chars à voiles furent testés, parfois avec quelques blessures ! De tels véhicules, finalement ne furent construits que pour la compétition ou envoyer des messages (voire des colis de moindre taille). Aucun réel progrès ne fut accompli pour ce qui est du transport de personnes ou de marchandises à grandes échelles, mais les Ducs s'attelèrent souvent à cette question.

Les nouveaux Ducs lancèrent à plusieurs reprises des assauts frontaliers contre les Baronnies, notamment la Baronnie d'Argent. Cette dernière lui rendait bien, au plus grand dam de tous les Empereurs qui avaient à gérer ces incidents. Un comptoir impérial, les Dunes d'Or fut construit à la frontière afin de tempérer ces actes (il sera détruit au printemps 374), parfois avec succès. Ces incursions créèrent une insécurité manifeste dans tout le sud du Duché, où réside encore aujourd'hui quelques compagnies de routiers.

La venue des guerres serviles ne perturba que peu les Plaines du Ponant. L'isolement de la population humaine, couplée à son habitude de se battre pour un oui ou pour un non mais aussi de la pauvreté de sa noblesse (du moins vis-à-vis du reste de l'Empire) ne résultèrent que sur de maigres émeutes vite étouffées. C'est plutôt à cette période que les grandes villes de la Plaine furent bâties, et les dernières routes qui sillonnaient en elles achevées. Les tribus nomades s'employaient maintenant comme garde et non comme rançonneurs, s'apercevant qu'une telle tâche leur rendait la vie bien plus facile. Proches des Baronnies, plusieurs ports furent construits, afin de tirer pleinement les ressources de cet élément. Les premières batailles survinrent bien vite, à l'avantage des Baronnies. Seules quelques îles, minuscules, permettant notamment la culture de la vanille restèrent dans le giron des Bottes-Légères.

**Le malheur des uns... (240-298)**

Lorsque la guerre civile éclata au sein de l'Empire, par le biais des Royalistes voulant effectuer un coup d'état, les Plaines du Ponant ne furent que peu concernées. La population restait isolée, et semblait terrifiée sans avoir de guide, le plus souvent un noble local. Il y eut bien quelques exactions commises dans les plus grandes villes, mais elles furent vite étouffées. Les tribus nomades se moquaient, quant à elles éperdument de la politique. Beaucoup d'Elfes firent l'erreur de soutenir ce mouvement, pensant qu'ils obtiendraient par lui de meilleures conditions. Tout ce qu'ils obtinrent furent de nouvelles lois régulant leur mode de vie férocement. L'Empereur, légèrement occupé à mater une révolte n'a pu contredire de telles règles liberticides, et personne n'est revenu sur ces dernières aujourd'hui.

Dans de telles circonstances, on pourrait penser que la famille Bottes-Légères allait envoyer ses hommes aider la capitale, Archenfer, presque tombée aux mains des rebelles. Durant un premier temps, durant près de deux décennies, il n'en fut rien, ou presque. Les Ducs profitèrent de l'accalmie en leurs territoires pour, et c'est de notoriété publique à présent négocier des armes et des vivres aux deux parties. S'enrichissant de cette manière, ils en profitèrent pour discréditer la religion des Jumeaux, qui à leurs yeux prenait bien trop d'importance. L'Église ne possédait que peu de terres dans cette région, qui n'avait jamais beaucoup voulu d'elle. Faisant semblant de prier les Petits Dieux lorsque cela les arrangeaient, ou d'être des athées hargneux, beaucoup renoncèrent à cette foi. Certains impôts, pourtant reconnus par les Empereurs devant être payés à l'Église ne furent pas recouverts. Les souverains avaient toujours pieds et poings liés, englués dans les conflits jusqu'au cou. La ferveur générale du secteur commença à décliner dès cette époque.

Pendant que les hommes mouraient à des centaines de lieues à tours de bras, un avénement culturel culmina à l'ouest de l'Empire (ou presque). Nombre de poètes, écrivains et artistes en tous genres cherchaient à fuir les conflits. L'accueil effectué ne fut pas des plus sympathiques, beaucoup étant jugé à leur capacité à monter à cheval, ou à savoir se servir d'outils. Petit à petit acceptés de tous, notamment grâce aux revenus qu'ils pouvaient générer, on finit par en parquer un grand nombre dans la cité de Jargance. Malgré leur insistance à fuir tout ce qui apparaissait comme raffiné, l'éducation, la science et la culture s'imposa à grande vitesse à travers la contrée. Jargance est maintenant un bastion de savoir, beaucoup pensent que son rayonnement serait décuplé si elle s'était dressée dans un autre Duché, les habitants du coin aurait pu mieux colporter ce qu'elle dispensait. Les nomades, contrairement à ce que pensent beaucoup, permirent toutefois une prolifération des oeuvres d'art, pour un but mercantile il est vrai. La saga romanesque de Ivar le Pieux, livre mettant en scène les aventures d'un Répurgateur du Poing défroqué

eut presque autant de succès que les poèmes langoureux de Jeanne de Leroy, qui n'auraient pu voir le jour avec une autorité ecclésiastique -ou impériale- trop prononcée.

**Un peuple inconstant (298-de nos jours)**

Si une telle période laissait présager un avenir des plus radieux, force est de constater que les Plaines du Ponant ne sont pourtant pas le lieu le plus riche et prospère de l'Empire. De fait, on se doutera que ce Duché ayant tardé à répondre aux demandes d'aides de l'Empereur, une certaine inimitié s'est accrue entre les deux dirigeants successifs décennie après décennie. Difficile de lever le ban et l'arrière-ban quand une partie de vos troupes est toujours par monts et par vaux !

Ce mode de vie se révéla également difficilement viable pour les sédentaires, prétextant l'injustice. Les nomades avaient tendance à ne pas payer leurs impôts, et de nombreux criminels se cachaient dans leurs rangs, ce qui mécontentait les paysans, emabauchant alors des mercenaires pour les chasser. Afin de lutter contre ces pratiques, Clara Bottes Légères tenta, au début des années 300 de monter les Elfes contre les autres personnes itinérantes. Un succès partiel s'ensuivit, cette race réussissant à refouler, disposant parfois de moyens fournis par la Duchesse leur homologues aux frontières (où les autres Ducs les exterminaient bien souvent, de peur de voir des bandes de routiers se créer). D'autre part, il fut confié à ceux qui restaient de très grands troupeaux de Grönz, avec lesquels ils devaient voyager, fournissant alors les hameaux reculés en nourriture et cuir (tout cela contre une baisse de taxes, en pratique peu payée comme il vient de l'être dit). Les pogroms anti-Elfes continuent, cela-dit.

Ce qui retarda de même l'avancée de ce Duché fut l'avant-dernière guerre contre les Baronnies. Cette fois ci à l'initiative de l'Empereur, les Plaines du Ponant ne furent que trop heureuses d'apporter leur soutien. Le résultat fut un massacre. A l'issue d'un complot dont les coupables ne furent pas retrouvés, des entités appelées Démons se mirent à semer la terreur… Dans les deux camps. Des milliers d'hommes et de femmes perdirent la vie avant que ces êtres aux pouvoirs surnaturels ne soient repoussés. Pire : dans certains lieux de l'Empire, des terres perdirent leur fertilité : l'eau devient polluée et l'air irrespirable. Ces zones, appelées enclaves font encore l'objet aujourd'hui de nombreuses allégations, ceux en revenant parlant de créatures étranges et de paysages tout aussi désolés d'exceptionnels. De tels secteurs se révélaient nombreux au sud des Plaines, faisant fuir les populations locales.

Les derniers revers connus par ce Duché découle d'une énième découlent d'une ultime tentative lancée pour reprendre la Baronnie d'Argent. Échouée, elle mena à la décision suivante : l'Empereur força son vassal, Kossomar Bottes-Légères à préparer le mariage de sa fille dans un lieu fantastique : le Bois des Fées. La cérémonie déboucha sur l'assassinat du Duc, et la fuite in extremis de la future impératrice. Les Démocrates, des rebelles prêts à mettre à bas l'Empire s'étaient invités à la fête. Ils infestent maintenant la région. La noblesse, divisée hésite pour choisir la marche à suivre.

**Géographie et climat :**

Irandiac est la capitale des Plaines du Ponant. Forte de deux cent vingt mille habitants, elle surplombe le Fleuve Armelle. La cité elle-même est d'un cosmopolitisme étonnant. N'ayant pas toujours du bois ou de la pierre à disposition, ses habitants ont utilisés toutes les matières possibles pour construire des bâtiments, comme du métal, de l'argile, du cuir… tout cela donne une impression de bric et de broc, des quartiers entiers pouvant disparaitre ou apparaitre d'une semaine à l'autre. Cet aspect général se retrouve dans beaucoup de villages du Duché. Jargance est le refuge des artistes, comme précédemment évoqué. Presque devenue une cité indépendante par son pouvoir. Elle abrite également des criminels en cavale. Verteplaine, à l'est compte près de cent vingt mille habitants, et probablement le triple voire le quadruple en têtes de bétails. Elle fournit une grande partie de l'Empire en viande de Grönz et en cuir. Inutile de dire qu'à cause de la présence innombrable de tanneurs et de pelletiers, son atmosphère est presque irrespirable. Elle s'étend sur une surface hors du commun : une multitude de champs de blés (nom commun à diverses céréales) émaillent ces rues ! Enfin, Longrain possédait des mines de charbon et de cuivre, mais sa population s'est réduite à quelques centaines de foyers en plusieurs décennies sans que l'on sache réellement pourquoi.

Circuler dans les Plaines du Ponant est complexe surtout à un niveau logistique ! Bien qu'il y ait de nombreuses routes, pour la plupart entretenues d'une manière décente, dès lorsque l'on veut se rendre d'une ville à l'autre, la distance et le fait de vouloir s'engager sur des chemins de traverse compliquent le voyage. En effet, si les locaux sont habitués à se déplacer sur de grands trajets, les voyageurs doivent s'accoutumer au fait de manquer de relais routiers et autres auberges. Ils pourront parfois se réapprovisionner auprès d'une caravan, mais cela n'est pas sûr. Certains nomades vendront alors des denrées, mais à des prix exorbitants ! L'attrition est donc le danger qui rôde sur les chemins, ainsi que quelques bandits. Des bêtes sauvages, espèces de chats du taille hors-norme, les Slangs peuvent aussi attaquer un groupe d'une demie-douzaine d'individus, ce en petite meute, mais ne causeront pas de problèmes si ceux qui se déplacent sont plus d'une dizaine.

Le climat de ce Duché n'est pas le plus mauvais de l'Empire. Il deviendra très chaud vers l'extrême ouest et le sud-ouest, permettant la culture d'agrumes et de riz. Il est d'un climat similaire à celui de la France dans le reste de la contrée, pouvant aller jusqu'à moins quiner en hiver et près de quarante en été. A perte de vues, des prairies verdoyantes s'étendront, le secteur deviendra de plus en plus vallonné lorsque l'on progressera vers l'ouest. Tout au nord, il y a quelques forêts, mais elles demeurent rares. Il pleut rarement, le ciel est souvent dégagé, et les routes s'embourbent peu. Les vents, par contre, peuvent ralentir

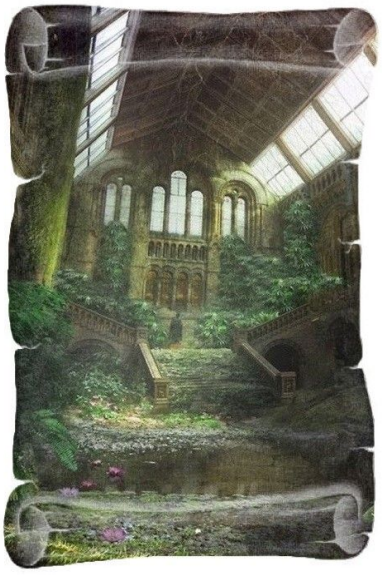
le quidam. Pouvant provoquer des tempêtes enflammées vers le sud, ils pourront repousser un homme à pied dans le reste du pays quand ils souffleront au plus fort, ce durant les mois de mmerigion et fobrière.

La viande est dans ce secteur de l'Empire la plus présente pour ce qui est de se nourrir .Que ce soit du boeuf, du Grönz ou du porc… les autres viandes, blanches ne sont que peu présentes dans les assiettes. Le blé, mais aussi le riz accompagne beaucoup de plat. Dans le sud, on sert d'ailleurs un bol de ces grains blancs dans les auberges en même temps que le reste. Sinon, il sera servi sauté avec de la viande et un zeste de citron. Le fleuve qui jouxte la capitale est le Limon, dont l'eau parfois plus composée de déchets qu'autre chose.

Les quatre Comtés qui jouxtent les terres proches du Duché (la Kossombrie) sont :

- Urssandre, qui à pour Comtesse Baudouin le Borgne
- Mermédie, qui à pour Comte Colère de Fendu
- Voralance, qui à pour Comte Lancelot (du même nom)
- Savoia, qui a pour Comtesse Fine de Mains-Lestes

**Religion :**



Les Plaines du Ponant connaissent le plus grand nombre d'athées en l'Empire. On estime que la moitié d'entre elles n'ont aucune croyance, un quart se tourne vers les Jumeaux Divins et les derniers vers les Petits Dieux. Si les Elfes itinérants de la région sont parfois Energistes, ce n'est pas principalement pour cette raison qu'ils sont méprisés. Pire : les Ducs du Ponant ne montrent pas de franches velléités envers les hérétiques croyant en cette mouvance impie… au grand dam de l'Eglise, mais aussi de l'Empereur. De fait, chacun peut aisément faire du prosélytisme pour son culte librement… tant qu'il ne montre aucune violence envers ceux qui payent les taxes.. et qu'ils règlent les leurs. Toutefois, les hérétiques n'ont pas pignon sur rue, mais il est dit que certains exerceraient presque librement à Jargance, la cité des artistes...

**Us et coutumes, moeurs :**

Les habitants de l'ouest sont appelées de temps à autres les Plaineux, les Libres ou encore les Coureurs. Ils ne sont pas d'un tempérament aussi brutal que leur histoire le laisse à penser. Habitués à survivre dans la nature avec peu de choses, se sont des débrouillards très inventifs. Courtois, ils cherchent toutefois toujours marchander ou négocier quelque chose. Ils n'aiment guère les Elfes ou les habitants des Baronnies, et les mépriseront sans même les

connaître. Beaucoup s'intèressent aux technologies qui concernent les moyens de se déplacer, et la plupart d'entre eux adorent l'équitation.

Un habitant sur trois sait lire, ce qui correspond à la moyenne impériale. Par contre, pour ce qui est d'écrire… ce sera à peine un dixième de la population. Si les académies de Jargance sont réputées, celles d'Irandiac ont bien piètre réputation. Le vouvoiement n'existe presque pas en ce Duché, même le serf tutoieras son Seigneur. Inutile de dire que cela contrevient au protocole impérial. Le genou à terre reste de rigueur pendant les grandes cérémonies, et les formules d'usage avec le Duc en personne. Le vocabulaire est simple, voire limité. Beaucoup de tribus nomades utilisent leur propre langue, mélange de Mortrasien et d'Elfique.

Le nom des Coureurs est souvent associé à une fonction ou un trait de comportement. S'il y a un nom et un prénom, l'un et l'autre formeront souvent un caractère complet.

De nombreuses courses hippiques et de chars ont lieu pour que les Plaineux puissent se divertir. Les meilleurs chevaux sont élevées par eux ! Des qualifications ont lieu dans tous les comtés durant le printemps et l'automne, que ce soit pour les unes ou pour les autres. Une grande finale à lieu à Irandiac au 36 de vignas, chaque année. Le nom de chaque compétition se nomme "le Sabot de Fer" et la "Roue de Fortune". Deux fois par an, en fobrières et merigion, deux très grandes foires bovines sont organisées, à Verteplaine et dans une Seigneurie choisie par décret cinq ans à l'avance (le Comte qui la supervise l'aide financièrement).

La gastronomie des plaines à déjà été évoquée ci-dessus. On précisera que la nourriture est souvent sautée ou rôtie, rarement bouillie, l'eau n'étant pas toujours l'élément le plus facile à dénicher. Le pain prend souvent la forme de baguette, ainsi plus facile à transporter pour les piétons. Le vin est mauvais, mais différentes sortes de vodkas et de bières sont dégustables un peu pas partout, chaque Canton essaye d'avoir les siennes !

La magie est assez bien tolérée. Les possesseurs du Don n'ont que rarement à s'inquiéter des bûchers. Le peuple sera certes surpris de voir de telles démonstrations fantastiques le cas échéant, mais ayant souvent d'autres chevaux à fouetter, il ne perdra pas plus de temps que cela à s'en occuper. L'influence de la cité de Jargance y est pour beaucoup dans ce comportement quelque peu blasé.

C'est dans les Plaines du Ponant que la justice impériale est la moins écoutée. Les nomades font tout pour y échapper, et les représentants juridiques de l'Empire n'ont que peu

d'autorité. On ne fait guère confiance aux tribunaux, préférant tout régler avec les Seigneurs ou les Bourgmestres, qui eux ont bien été acceptés. Les Juges sont très mal accueillis, et on se mie beaucoup des Prévôts.

Il n'est pas rare que, comme souvenir les Coureurs gardent sur eux la première petite invention qu'ils ont réalisé, ou le premier objet qu'ils ont réparé.

**Blason et habillement :**

*un félin rugissant d'orangé sur un écu de cendres*

Devise : rugir ou périr

Dans les Plaines du Ponant, on portera souvent des vêtements amples. Chemises et pantalons pour les hommes, comme pour les femmes. La raison est simple : on monte souvent à cheval, ce qui est plus complexe avec une tunique ou une robe ! Lorsque l'hiver vient, on remplacera le pantalon par des chausses. Les femmes qui ne travaillent pas la terre, comme les hommes portent une cotte et un bliaut. La jupe n'a pas beaucoup de succès. Le cal est porté par les hommes comme par les femmes, parfois un béret pour les premiers et un voile serrée par une simple cordelette pour les secondes. Les chaussures sont souvent des bottes, pour les uns comme pour les autres.

Les riches et bourgeois se déplaçant en char ou en carrosse, ils se permettent de porter de longues tuniques ou des robes dont les longues traînent dépoussièrent le sol. Ornées de soirées, de broderies, de galons voire de pierres précieuses, la coupe en reste simple, ce sont les ornements qui sont très raffinées sur les tissus. Un surcot sans manches très fin sera ajouté en cas de froid pour les uns comme pour les autres  Aux pieds, on mettra des chaussures basses de cuir à boucles, montantes pour les hommes, plates pour les femmes. Les hommes se coiffent d'un chaperon court à couronne dure et les femmes d'un touret.

Les couleurs du Duché sont le le orange et le gris (orangé et cendres), majoritairement la première.

Les cheveux sont portés long pour les hommes et pour les femmes… sauf ceux dont la fonction oblige à travailler avec des chevaux ou à les utiliser ! Barbes et moustaches sont souvent fournis pour se protéger du vent, elles seront souvent stylisées chez la noblesse. Une natte est souvent présente chez les cavaliers.

Les Coureurs adorent les anneaux et les bagues (sauf sur le pouce, ce qui est un signe de prétention inexcusable). Les bijoux sont d'argent et de topaze principalement. Les grandes chaînes de noblesse sont aussi portées dans ces couleurs.

**Equipement :**

C'est l'armure de cuir bouilli qui connaît beaucoup de succès chez les soldats et combattants de ce Duché. Le gambison est parfois porté en dessous, pour plus de confort, mais on le remplacera alors plutôt par une protection de cuir souple. Le jaseran fera office d'armure intermédiaire, ou la lamellaire. Les armures de plates sont très rares, leurs plus simples éléments (canons, grèves) également. On trouvera de ces pièces d'équipement en cuir rigide également, parfois cloutées.

Sur sa tête, on déposera en général une bourguignotte à la gauloise, ou une simple cervelière à nasale. Le bouclier sera souvent une rondache de bois.

Les armes utilisées sont la lance (pour la cavalerie), la hache d'armes et l'épée longue. L'arc court est aussi utilisé par les cavaliers, le long par les fantassins.