

Les Aventuriers de la Chroma

Livret du Monde II : les Religions

1. Les Jumeaux Divins :

La religion officielle de l'Empire est celle des Jumeaux Divins. On en trouve des églises dans toutes les villes. Le bras armé de cette église se nomme le Poing du Pardon.

L'église de Jumeaux Divins, tout comme le temple des petits dieux ont perdu énormément d'influence car cela fait maintenant plusieurs siècles qu'aucune divinité ne s'est manifestée ouvertement. Si la magie des prêtres fonctionnent encore, force est de constater qu'il n'y a plus de démonstration de puissance publique et de colonne de lumière céleste qui viendrait abattre les ennemis des divins.

1.1 Le Pontife :

Le pontife est le porte parole, le dirigeant, le symbole de l'église des Jumeaux Divins. C'est Roland de Castellane qui occupe cette fonction, atteinte selon le mérite du candidat. Roland est bien ennuyé : l'actuel empereur n'a pas l'air de prendre bien au sérieux la question religieuse. D'un côté, le pontife sait que l'église ne doit plus afficher une image d'inquisition, doit se montrer plus ouverte sur de nombreux points afin de se rapprocher du peuple. De l'autre, certains de ses cardinaux, et l'actuel dirigeant du Poing du Pardon, Keldrenos, veulent retourner aux vieilles valeurs, aux tribunaux inquisitoriaux et multiplier les bûchers. Roland ne suit pas cette voix : avec sa longue barbe blanche, sa voix calme et rassurante, il se fait aimer du peuple par la manière douce. Quoique très aimé de ses croyants, beaucoup le considèrent comme trop tendre avec notamment les chamans qui prônent les vertus de l'énergie. Roland est très inquiet pour sa succession, les seuls hauts

placés capables d'administrer l'église pouvant lui succéder étant les plus radicaux.

1.2 Le Poing du Pardon :

Bras armé de l'église des Jumeaux Divins. Les répurgateurs, ses membres battent la campagne afin de répandre la bonne parole mais aussi de traquer les monstres. Ils prennent un malin plaisir à exécuter les énergistes après les avoir débusqués lorsque l'autorité locale le permet. Leur chef, Keldrenos, est un homme particulièrement cruel. Dès qu'il soupçonne que quelqu'un rejette ouvertement l'église, il fera tout pour le détruire. Néanmoins, c'est aussi un homme au sens de l'honneur aigu, et il fera passer cette caractéristique avant la religion des personnes.

2. Les Petits Dieux :

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

3. L'Energie :

L'énergie est un peu semblable à la force dans Star wars. Elle part du principe qu'un courant voyage à travers les humains, courant à l'origine de l'univers. Il pousserait les humains à se rapprocher de leur prochain et à amener la paix (on pourrait presque les

comparer à des hippies, mais en mieux organisés). Cette religion est très mal vue dans l'empire car elle ne fait pas de place à l'existence des dieux. Les énergistes (car tel est leur nom) sont souvent chassés, mais certaines villes les tolèrent tout de même. Ils n'ont pas de lieu de réunion officiel. Les elfes sont très proches de cette croyance. Ce sont des chamans qui enseignent les préceptes de l'énergie, mais aucune hiérarchie n'est présente parmi eux.

Les Aventuriers de la Chroma

Livret du Monde II : Magie & Prêtrise

1. Prêtrise :

Les prêtres ne se servent pas de la magie comme les autres jeteurs de sorts. S'ils sont nés avec le don, tant mieux, ils pourront être aidés par la magie. Si le don se révèle spontanément plus tard, les prêtres considèrent que cela est une manifestation divine : il semble que la pratique prouve leurs dires, s'ils n'officient plus, ils perdent le don. Ils doivent donc prier pour faire usage de la magie. Ils ne peuvent utiliser d'autre magie que celle voulue par les dieux. Toutefois, de moins en moins de prêtres reçoivent le don spontanément, la plupart des prêtres compensent donc avec des talents d'herboriste, d'alchimiste ou de guérisseur. Faute de miracles, les prêtres s'entraînent souvent au combat.

2. La Magie :

L'usage de la magie est encadré par le syndicat des sorciers, mais l'adhésion n'y

est pas obligatoire. Si un enfant naît avec des dons magiques, ses parents doivent le faire enregistrer auprès du chef-lieu de canton le plus proche s'ils veulent que le Syndicat s'y intéresse. Il lui sera délivré un permis après une série de tests, décrivant les sorts qu'il est en droit d'utiliser.

Les mages restant très rares (moins de 10 000 personnes dans tout l'empire sont supposés avoir des dons, pour la plupart mineurs), le contrôle est assez léger. La magie faisant beaucoup partie des superstitions, lancer des sorts à tort et à travers est assez mal vu. Il arrive parfois que des gens acquièrent le don au cours de leur vie, de manière tout à fait aléatoire. Aucun manière artificielle ne peut provoquer le don. Il y a plusieurs grands collèges de magie :

- Le premier est le collège élémentaire (maîtrise et contrôle du feu, de l'eau...).*
- Le deuxième est le collège de la nécromancie (étude de la mort, mais du coup aussi des soins). Ce collège étudie la mort, mais normalement seulement dans des buts thérapeutiques. Il étudie également les esprits.*
- Le troisième est celui de l'invocation, c'est-à-dire convoquer des créatures venant d'autres plans. Ce collège est très strictement surveillé, de peur d'une invocation qui tournerait mal.*
- Le quatrième est celui de l'illusion. Ce collège réunit certes des mages, mais aussi des prestidigitateurs dénués de talents magiques. Il est méprisé par les quatre autres collèges.*
- Le dernier est le collège des forces. Télékinésie, création de barrières et de murs magiques sont au programme.*

3. Source de Pouvoir :

Prêtres comme mages utilisent l'énergie magique, la mana, pour utiliser les sorts. A savoir que la source n'est pas la même : les prêtres ont un mana d'origine divine, ils pourront donc parfois utiliser leur magie quand un mage ne le pourra pas.

La mana est invisible et omniprésente. Si elle est absente d'une région, le mage ne pourra lancer de sort. Chaque mage « stocke » de la mana qu'il dépense en utilisant ses sorts.

Chaque mage a un « seuil » maximal qui, s'il a réussi une formation simple pourra évacuer sans même lancer de sorts. Un mage qui n'a pas subi cet entraînement et qui ne fait pas attention au dépassement de ce seuil pourrait, disons, et bien tout décharger un grand coup, en une fois. Et ça, c'est pas beau à voir. Dans un endroit où la mana est dense, l'effet des sorts est multiplié et réciproquement/

Quand un mage lance un sort, il utilise sa réserve de mana mais se sert également de la mana extérieure pour « stabiliser » et pouvoir lancer son sort. Si un mage possède des réserves magiques mais qu'il n'y a pas de mana extérieure, il ne peut lancer de sorts, contrairement au prêtre.

Un mage récupère sa mana en fonction du mana à l'extérieur et du temps qui s'écoule, un prêtre en priant et en suivant les dogmes de son dieu. Certains objets, plantes et matériaux peuvent stocker et « recracher » du mana pour qu'un lanceur de sorts puisse user de magie alors que la mana est absente de la zone. La mana est invisible, les humains normaux et les prêtres ne la sentent ou ne la ressentent pas. Les mages si. Il arrive qu'après un énorme conflit entre mages, une zone soit privée de mana. L'influence de la mana est variable, en général elle n'affecte pas son environnement.

On ne sait d'où vient la mana exactement, mais on sait aussi que certaines plantes, certains matériaux et certaines créatures en génèrent. Une étude viserait à démontrer que toute forme de vie dégage naturellement de la mana, mais rien n'a pu être établi formellement.

Les Aventuriers de la Chroma

Livret du Monde II : Économie de Mortras

1. Monnaie :

La couronne est la monnaie la plus forte, elle est également peu utilisée. On se sert plus souvent des ducats, des florins, des pistoles et des sequins. Une couronne vaut 10 ducats, 1 ducat vaut 10 florins, etc... Et comme c'est par ordre alphabétique, c'est plus facile pour s'en souvenir ! La couronne n'est utilisée que pour les ventes immobilières (fonds de terre) ou pour les meubles de grande valeur (manoirs, caravelles, ect...). Le ducat, le florin et la pistole sont les monnaies les plus utilisées. Le sou, ou sequin, ne valant presque plus rien aujourd'hui disparaît peu à peu de la circulation.

• 2. Revenus :

On estime le revenu moyen mensuel d'un paysan à 2 ducats par mois, d'environ 4 ducats pour un ouvrier. Une miche de pain coûte environ 4 pistoles. 50 miches de pains coûtant 200 pistoles, le mois ayant 36 jours, les paysans peuvent se nourrir chichement. Bah oui, on mange pas qu'une miche de pain par jour. Et le pain, c'est pas l'aliment le plus cher ! Le prix du jambon et du lard s'évalue en florins, et là, ça fait plus cher. Disons une bonne miche de pain de 500 grammes alors.

Un soldat gagne environ 6 ducats par mois. Un petit artisan peut se permettre un gain de 10 à 30 ducats (30 pour les artisans riches hein) ça en fait des miches de pains ! 750 ! Oui mais bon, dès qu'on veut se payer de la viande ou boire un peu de vin, ça change vite. Et y'a les dépenses de la vie de tous les jours aussi. A savoir que quand un enfoiré d'armurier vend une épée disons, 8 ducats, avec le coût de matières premières, le travail, les outils brisés, ils touche rarement plus d'un quart de la somme nette. De plus, cette satanée miche de pain dans les grandes villes, coûte plus cher !

3. Impôts :

Tout bon citoyen doit payer un impôt à son seigneur qui, en général, s'élève facilement à 15 % de son revenu mensuel (l'impôt aussi est mensuel). Auparavant, les citoyens devaient s'acquitter d'une dette envers l'église des Jumeaux Divins, dette bimensuelle, mais étant donné qu'on n'a pas vu les dieux depuis des siècles, l'empereur à réduit considérablement cette dette, pour la plus grande fureur de l'église des Jumeaux. Des surtaxes vous sont imposées dès que vous dépassez le seuil de 10 ducats par mois, et cela par tranche de 10 ducats. Les impôts ne sont pas tous payés le même jour pour des raisons de sécurité. Les petits hameaux y échappent en général. Les citoyens sont censés apporter eux-mêmes leurs impôts au chef-lieu de canton le plus proche, sou peine de sévères représailles (des villages entiers ont été brûlés pour l'exemple). Des percepteurs évaluent les biens à travers tout le territoire, histoire de vérifier si des citoyens ne sous évaluent pas leurs revenus. Parfois, c'est l'impôt qui vient à vous, dans une caravane lourdement armée.

De manière générale, un impôt fixe et établit pour la majorité des paysans et des ouvriers, qui gagnent souvent un revenu similaire.

3.3 Impôt en pratique :

L'argent des bourgmestres est reversé en quasi-totalité aux comtes. Si le canton a besoin d'argent, le comte lui en renvoie. Les comtes retransfèrent une moitié de cet argent aux ducs (quand il n'y a que le duc dans la région, l'argent leur revient directement). Les ducs redonnent un tiers de ce qu'ils ont reçu à l'empereur. L'empereur, sur un impôt de 100 pistoles par exemple, en touche 15. La province de l'empire n'étant divisé qu'en cantons, l'empereur touche directement cet argent.

Les Aventuriers de la Chroma

Livret du Monde II : Système Judiciaire

1. Les Forces de l'ordre :

1.1 Milice et Conscription :

Chaque village est censé entraîner des hommes à une formation martiale de rigueur, mais il n'y a pratiquement jamais de guerrier apte à les former dans les villages.

Hélas, en temps de guerre, les villages sont censés livrer les deux tiers de leur population masculine d'au moins 14 ans pour aller se battre pour l'empire. Ces hommes sont prioritairement recrutés dans la milice, s'il y en a bien une.

1.2 La Troupe :

C'est la police impériale. On retrouve un bureau et quelques membres dans les villes qui comptent au moins 300 habitants. Ils ont autorité sur les miliciens et sont censés former la milice. C'est le bourgmestre qui a autorité sur eux. Ils recrutent pour la conscription. Leur rôle principal est de faire régner la justice impériale, de traquer les malfrats et d'écouter les problèmes des paysans. Dans certaines, ils se substituent totalement à la milice. Si la milice a réussi à former un bureau, la rivalité entre les deux institutions sera souvent assez présente.

2. Système judiciaire et juridique :

2.1 Lois :

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

2.2 Code :

L'empire est doté d'une constitution et d'un code pénal. Le code civil n'est pas encore apparu, mais les tribunaux s'appuient sur la jurisprudence rendue. Un code

commercial, quoique très mince a vu le jour, et un code rural est en cours d'élaboration.

2.3 Tribunaux :

Il y a un tribunal pénal, du moins normalement, par canton. En fait, on en compte plutôt un par comté. Le bâtiment fait aussi tribunal commercial, qui remplit aussi les fonctions de tribunal civil. Il y a deux tribunaux impériaux par duché, mais les juges peuvent également remplir cette fonction. Si n'importe qui est censé pouvoir se plaindre, il faut payer une somme minimale, les plaignants pauvres se réunissent souvent en groupe. Le tribunal impérial est censé entendre les plaintes à propos des agents de l'empire ou des lois, mais il peut également s'occuper de la justice privée.

2.4 Justice seigneuriale :

Le bourgmestre ou autre se réunit une ou plusieurs fois par mois à date fixe avec des plaignants venus trancher des litiges et qui n'ont pas le moyen de se payer les tribunaux. Ce sont souvent les conflits entre gens pauvres qui sont réglés ici. On ne peut hélas traîner une personne trop influente devant la justice des seigneurs sous risque de se voir ridiculiser. Les tribunaux ne prennent pas compte de ce qui a été dit dans la justice seigneuriale qui s'occupe, comme il l'a été dit, de problèmes mineurs (Le Raymond il a piqué mes poules. C'est rien que des menteries messire).

Inutile de se voiler d'illusions : les plus riches gagnent les procès. Les tribunaux inquisitoriaux ont disparu depuis longtemps, les tribunaux religieux on presque connu le même sort. Ils sont compétents pour le blasphème, mais seulement pour les membres de leur ordre ainsi que leur fidèles avérés, et l'hérésie n'est plus un crime, au grand dam du Poing du Pardon.

2.5 Les Juges :

Pour surveiller de plus près les représentants de ses provinces, l'empire a créé le système des juges. Ceux-ci parcourent les duchés afin de vérifier si la justice impériale est bien rendue et qu'il n'y a pas d'irrégularité dans les comptes. Ils sont deux par comté, et ne peuvent rester plus de trois ans dans un comté. En général, l'un surveille la paperasse

pendant que l'autre bat la campagne. Ils sont pour la plupart doués de talents martiaux impressionnants, et le poids de leur armure n'a d'égal que l'originalité de leur monture. Ce juge, nommé juge impérial ne doit pas être confondu avec les juges standards des tribunaux. Les juges peuvent librement abroger n'importe quelle décision au niveau cantonale. Ils ne rendent de compte qu'à l'empereur.

2.6 Le rassemblement impérial :

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

2.7 Le rectorat :

Une fois les lois votées et transmises, ce sont les recteurs qui sont censés vérifier si ces lois sont bien conformes au maintien correct de l'empire. Le rectorat n'a bien sûr pas le temps de vérifier toutes les petites normes cantonales. Le travail doit être rapide : une fois déclarée, la loi est transmise au rectorat qui peut la censurer entièrement ou sur certains points. Le rectorat la transmet ensuite au rassemblement. Si la loi est d'importance ducale, un second passage devant le rectorat est exigé.

Le rectorat est constitué de deux représentants par canton (suffrage universel), un par duché, un dans les marches et un par comté (suffrage universel dans les Marches, censitaire dans le reste). Les recteurs sont censés ne pas subir de pression de la part de l'empereur. Les recteurs sont donc cent quarante sept. Ils ne se réunissent que rarement tous ensemble. Ils n'ont pas à « voter » la loi, seulement à se déclarer sur les points qui ne respectent pas l'empire. Toutefois, en cas d'opposition, un tiers des opposants à l'apparition de la loi suffit à la censure du point gênant, là aussi sur la globalité de personnes présentes.

