

# Les Aventuriers de la Chroma

## Livret du Monde III : Notes sur le Monde

### Mortras :

*Empire où se déroule le jeu. Sa superficie est légèrement supérieure à celle de la France. L'empire compte environ 6 millions d'habitants. L'empire est divisé en 5 grands duchés.*

### Archenfer :

*Il s'agit de la capitale impériale.*

### Serfs et vilains :

*Aussi étonnant que cela puisse paraître, la plupart des paysans sont des vilains. Las des révoltes armées qui se finissaient dans un bain de sang, les paysans sont maintenant vilains par nature, et doivent s'acquitter de l'impôt mensuel, en nature ou en espèce. On peut souhaiter redevenir serf, dans lequel cas on reversera la majeure partie de sa récolte au seigneur qui en redonnera une partie en argent. On remarque que les serfs sont bien souvent mieux protégés par la troupe, d'où certains vilains qui redeviennent serfs.*

### Année :

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

## **Climat impérial :**

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

## **Le Marquis :**

*Le marquis gèrent les provinces au nord de l'empire, les marches. Il a un statut spécial, il est plus puissant qu'un duc (plus de voix au conseil législatif par exemple), mais la contrepartie est que les marches sont en permanence la cible des incursions nordiques.*

## **Division administrative :**

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

## Décentralisation :

*Si l'empire a tenté de couvrir toutes ses régions avec les cantons, il arrive bien souvent qu'une partie du canton proprement dit soit inexploré, et que le bourgmestre ignore une partie des hameaux de son territoire. Souvent, la seule vraie ville du canton est le chef lieu de canton, qui ne comptera parfois pas plus d'une centaine d'habitants. Certains cantons sont donc presque déserts. Si on peut croire que l'empire est très évolué au vu de son niveau de décentralisation, l'empereur a surtout cherché à se débarrasser d'une surveillance qui lui prendrait trop de temps et d'énergie. Dans les cantons les plus reculés, la capitale semble bien loin, et les domaines ont une certaine autonomie.*

## Autorité impériale :

*Le représentant de chaque canton doit rendre des comptes à chaque comte, qui doit lui-même en rendre au duc.*

## Frontières :

*Au nord, l'empire est limité par les montagnes du Talon, qui peuvent s'élever sans souci à 6 kilomètres. A l'ouest, ce sont les terres désertiques et rocailleuses, inaptées à l'agriculture et dépourvues d'eau qui sont venues naturellement stopper la progression impériale. A l'est, c'est le fleuve/mer d'Anlafarre qui s'est imposé pour limiter l'empire. Ce fleuve, qui ressemble parfois à une petite mer fait deux kilomètres de large en son point le plus étroit, il ne fait pas moins de 400 kilomètres en son maximum. Il ressemblerait par moments plus à une mer intérieure qu'à un lac.*

## L'Arcanum :

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

## Aventure :

*Une grande partie de l'empire, de ses forêts, et même de sa campagne reste inexplorée. C'est pourquoi il reste encore de nombreuses grottes à fouiller et de multiples châteaux en ruines à découvrir. Beaucoup de bois restent également vierges, les réserves forestières impériales ne voient que leurs limites d'occupées et exploitées.*

# Les Aventuriers de la Chroma

## Livret du Monde III : Notes sur les Us et Coutumes

### La vie pour les paysans :

*La vie n'est guère facile dans l'empire. Les tribunaux impériaux ressemblent plus à un mythe qu'à une réalité. L'argent est rare, et l'Etat vous pique vos sous ! La troupe est parfois corrompue, les juges ne passent jamais quand il faut, et s'ils passent, ils abrogent toutes les normes fiscales intéressantes qu'avaient pu écrire le bourgmestre. Toutefois, les routes sont de plus en plus sûres, le passage de la troupe y veille, mais le Poing du Pardon également, qui, depuis quelques temps, a lancé une grande campagne de recrutement. La guilde des aventuriers effectue également des patrouilles, ainsi que les apprentis chevaliers à la recherche de leur objectif. Les catastrophes naturelles et/ou magiques sont rarissimes, le temps est*

*plutôt clément. On signalera parfois des bandes de peaux vertes qui s'installent dans les forêts, rarement assez nombreuses pour constituer une réelle menace, ou de rares hommes lézards dans l'archipel sud.*

## Recensement :

*Chaque village est censé évoquer ses naissances et les transcrire au chef lieu de canton le plus proche. Au vu du manque de réussite de la mesure, une loi ducale valida le don d'un ducat à l'inscription au registre. Les enfants furent donc présentés plusieurs fois, pour gagner plus d'argent. La prime fut réduite à deux florins. L'enfant doit être présenté dans les 30 jours de sa naissance, pour éviter de voir des nourrissons trop vieux être représentés de nouveau. Il est également de coutume de leur faire une petite incision derrière l'oreille, pour qu'on ne réinscrive pas le bébé.*

## Dénomination :

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

## Titres :

*Les titres de noblesse sont transmis de père en fils. S'il n'y a plus d'héritier mâle, le futur mari d'une noble n'a normalement pas à imposer son point de vue à*

sa femme, le sang prime sur le sexe. Les frères et sœurs passent après les héritiers. Les cousins, oncles et autres sont tout simplement écartés. En cas de vacance, pour un canton c'est en général le second du conseil du bourgmestre qui prend la place. C'est un sage qui est amené à remplacer les comtes et ducs, l'empire doit trouver une autre famille de nobles pour remplacer les disparus, ce choix se fait à la discrétion de l'empereur. Si un noble meurt et que sa femme est encore en vie, elle gouverne jusqu'à la fin de sa vie ou que les héritiers atteignent la majorité.

## Education :

Une école primaire existe, payante, mais au coût abordable pour les artisans. L'apprentissage se déroule alors de 6 à 12 ans, à la fin desquels un diplôme est remis. On compte un peu plus d'une école primaire par canton. Le collège, de 13 à 17 ans, est plus cher. Un certificat est remis à la fin. On compte un collège par comté. Il existe également plusieurs universités, la médecine, car la magie ne soigne pas la maladie ou les malformations organiques, le droit et les lettres (pour former le corps judiciaire et les professeurs). Un dernier diplôme est confié à la fin des 5 ans d'étude de ces universités. Les diplômes des collèges ne sont pas nécessaires pour entrer à l'université, mais le coût du semestre s'élevant en général à 60 ducats, seuls les artisans les plus riches et les nobles peuvent s'y inscrire. Ces universités ne sont en général qu'au nombre d'une par duché, une de chaque type.

En pratique, on considérera qu'une bonne moitié de la population sait lire, et un quart maîtrise l'écriture. Pour enseigner dans le premier cycle, le certificat remis dans le deuxième cycle suffit. Par contre, pour enseigner dans le deuxième cycle, il faut le diplôme du troisième cycle. Pour enseigner dans le troisième cycle, il faut bien entendu le diplôme de ce même cycle, mais également deux années de pratique dans un métier lié, au terme desquelles un dernier diplôme est requis.

## Habillement :

*Dans la campagne, la plupart des habitants portent une simple tunique ou une chemise, avec des braies ou une culotte longue. Le tout est de couleur terne, les teintures étant vues comme un signe de richesse. Cela ne varie guère dans les petits bourgs. Par contre, dans les plus grandes villes des duchés et dans la capitale elle même, les fanfreluches ont de beaux jours devant elles ! On y porte la fraise, des gilets aux couleurs multicolores et rehaussés de pierres précieuses, des souliers à talons, des chemises à jabots et aux échancrures rehaussées d'or... la différence est surprenante. Un mépris réciproque est parfois présent entre les gens des grandes villes et ceux des petites villes ou des campagnes, sur la façon de s'habiller.*

## Chevalier :

*Titre honorifique qui s'obtient lors d'une quête confiée par une femme importante de l'empire, et seulement par une femme. Sont concernées les comtesses, les duchesses, l'impératrice et la marquise. Les maris regardent bien souvent d'un mauvais œil ces types qui tournent autour de leur femme. La quête est parfois demandée par le mari à sa femme, qui devra alors choisir la bonne personne pour la mener à bien. Le titre de chevalier donne le droit, non pas à des terres mais à une exonération d'impôt, souvent des cadeaux (du pognon, parfois une rente), des serviteurs payés par la dame et à une propriété (mais pas assez grande pour qu'on la justifie de terre). Beaucoup de jeunes gens espèrent devenir chevaliers (la dame n'a pas besoin d'informer son mari), et beaucoup nourrissent régulièrement les diverses bestioles qu'on peut croiser dans les plus noirs tréfonds de l'empire. En réalité, on s'aperçoit qu'il ne doit y avoir guère plus d'une douzaine de chevaliers dans l'empire, mais les jeunes continuent de sillonner les routes par centaines.*

*Ce titre fait beaucoup de débat au rassemblement, pour une mystérieuse raison, les hommes ne veulent plus en entendre parler.*

# Les Aventuriers de la Chroma

## Livret du Monde III : le Bestiaire

*L'Empire de Mortras abrite diverses créatures peu agréables. Outre les insectes et arachnides de taille inhabituelles (donc titanesque), des horreurs*



*diverses se repaissent des innocents promeneurs la nuit. Solitaires ou en meutes, elles n'ont que pour limite les pires cauchemars de l'imagination des races civilisées et les rudiments de la grammaire. Nous pouvons toutefois en citer quelques unes répertoriées dans les archives impériales. :*

## 1. Les Sylvains :

*Prédateurs naturels des bûcherons et des randonneurs, les sylvains hantent les forêts denses et obscures. Ils ressemblent à des humanoïdes dont le corps serait recouvert d'écorces et de lierre. Se reproduisant par spores, ils devraient avoir tendances à proliférer, mais on en voit rarement plus de deux ou trois à la fois. Les motifs pour lesquels ils attaquent à vue restent inconnus, l'espèce se nourrissant exclusivement de chlorophylle. Lorsqu'ils aperçoivent une proie, ils tentent de la mettre au sol en projetant de leurs corps des épines paralysantes. Si les sylvains sont dangereux, il est notable qu'ils n'attaqueront jamais quelqu'un lorsque ce dernier a rejoint la civilisation, même s'il s'agit d'une simple cabane de pêcheur. Les sylvains disparaissent en effet très vite, visiblement de manière naturelle dès que des habitations sont construites au bord de leurs habitats.*

## 2 Les Écorcheurs :

*Si les bois de Mortras sont infestés d'espèces peu sympathiques, les grottes, cavernes et autres ruines ne sont pas en reste non plus. Amateurs de chair plus ou moins fraîche, les écorcheurs pullulent dans l'obscurité de l'empire. Si on les retrouve près des champs de batailles, ils rampent aussi dans les égouts des grandes villes. De la taille d'un homme, les écorcheurs semblent faibles par leur bras maigres, ballots par leur panse gonflée comme une outre. Pourtant, au bout des moignons qui leurs servent de mains, des griffes redoutables se dressent, capables de transpercer une cotte de mailles en un clin d'œil. Ces monstres à la peau grisâtre et au faciès monstrueux, caricature du visage d'un être humain ne méritent aucune pitié, et de leur côté ne feront jamais preuve d'une once de*

*compassion pour leur victime. Chassant souvent en groupe d'une dizaine de membres, ils ne font heureusement preuve d'aucune solidarité entre eux, lâches de nature.*

## Les Hommes bêtes :

*Sous cette appellation résident diverses espèces humanoïdes métissées à des animaux. Les hommes rats et les hommes boucs sont les plus communes et se révèlent hostiles à la civilisation (et entre elles également). Ils infestent les souterrains et pullulent dans les bois. Heureusement, la maladie qu'ils transmettent aux nains il y a de cela des siècles les empêchent de s'organiser pour une invasion en règle, car elle continue de prélever un lourd tribut chez eux. L'archipel de la côte sud, quant à lui, regorge d'hommes lézards perpétuant d'incessants raids sur les villages de pêcheurs. Souvent repoussés et massacrés, ces créatures n'ont pourtant jamais voulu entendre parler de paix ou de cohabitations.*

*Certains de ces races, comme les hommes chats, coexistent en sérénité avec l'Empire, mais ces espèces sont très rares, et on presque disparu de la surface de la planète.*