



Livret de faction

Royaume de Deremis

INTRODUCTION

Ce manuel a pour vocation de vous permettre de mieux appréhender la faction dans laquelle vous allez incarner votre personnage mais aussi de vous aider à comprendre ce qu'est un Deremissien en Akenlor et pouvoir ainsi mieux l'interpréter.

Au fil de ces pages, vous trouverez un grand nombre d'informations qui vous permettront de mieux vous immerger dans l'univers d'Akenlor.

C'est un complément au lore du royaume de Deremis que vous pouvez trouver sur notre site Internet.

Néanmoins, au lieu de traiter du sujet de façon générique et globale, nous allons voir ici ce qui vous concerne VOUS en tant que Deremissien.

Dans ce manuel vous trouverez donc une partie détaillant les grandes composantes de la faction comme les divers institutions, les sorciers, mais aussi une vue plus détaillée sur la société humaine.

Il est à noter que les comportements, mais aussi la psychologie et la structure des Deremissiens, des sorciers ainsi que de l'armée ou de toute autre forme de structure ou d'échange sont exactement ce qui est attendu en jeu et seront l'unique point de vue des organisateurs concernant les trames et aventures au sein de cette faction.

A la fin de ce livret vous trouverez des illustrations et photos pour vous inspirer dans la création de votre costume et vous permettre de coller du mieux possible aux attentes de la faction et du jeu.

La cohérence visuelle d'une faction est un élément important qu'il faut vraiment prendre en compte.

Un costume qui ne s'adapterait pas à l'ambiance de la faction pourrait se voir refusé par les organisateurs afin de ne pas briser la cohérence visuelle.

Ne prenez donc pas ces inspirations pour une option dispensable.

HISTORIQUE GÉNÉRAL

“Tempestia est une cité majestueuse, bâtie tel un havre pour l’Homme. C’est aussi une forteresse imprenable qui impose l’humilité au visiteur quand ce dernier passe devant les hautes murailles qui sortent de terre et semblent s’élever pour toucher les cieux.

Cette cité, capitale du Royaume de Deremis possède l’un des rares et le plus grand port que le monde ait connu. C’est là que mouille la flotte de guerre du Royaume, protégeant les côtes de toute agression.

Certains peuvent vivre des années dans Tempestia, cependant, même après plusieurs décennies, il arrive de découvrir de nouveaux trésors. Il faudrait passer des jours entiers dans chacun de ses quartiers pour ne serait-ce que commencer à effleurer ses secrets.

Il s’agit sans aucun doute de la plus grande merveille que l’Humanité n’ait jamais bâti.

C’est une ville cosmopolite dans laquelle vivent et travaillent des milliers d’âmes. Il est dit que dans les marchés de Tempestia, on peut y trouver tout ce que l’on souhaite. Les guildes marchandes arrosent ses étals et ses commerces de leurs richesses venant de tout le continent et même d’au-delà.

Sa grande bibliothèque en fait un cœur de savoir et d’éducation exemplaire qui, j’en suis convaincu, nous vaut la jalousie des Azehils !

Nul doute que Tempestia est le joyau de la civilisation en Akenlor. Il s’agit de la plus grande merveille que l’Homme ait jamais bâti et celui-ci la défendra jusqu’au bout et quelle que soit la menace qui ose se dresser face à l’Humanité.”

*Mestre Gorus Adamos,
Historien de l’académie des savoirs de Tempestia*

INTRODUCTION

Le royaume de Deremis est composé d’une dizaine de duchés, baronnies et comtés. Chacun de ces territoires est indépendant, mais tous font allégeance au roi Deremis et ce depuis des siècles. Ainsi, lorsque celui-ci ordonne, tous s’exécutent sans délai.

Néanmoins, en dehors des consignes du Roi, qui concernent pour la plupart le Royaume dans son ensemble, ces territoires sont laissés à la régence de leur seigneur.

La plupart dilapident énormément en ressources et en hommes pour comploter contre leurs voisins, même si au sein même du palais royal, tous font montre d’une cordialité et d’un respect qui disparaissent aussitôt les portes franchies.

Chacun des territoires qui composent le Royaume possède son propre blason et porte les couleurs de son seigneur. Cependant, le blanc brodé d'or ainsi que le lys doré, couleurs et blason de la lignée de Deremis, sont réservés à l'armée royale.

Lorsque le Royaume est en danger, l'armée royale affronte l'envahisseur aux côtés des troupes provinciales, l'ensemble formant un panache de couleurs qui rend l'impression aux ennemis de l'Humanité que cette dernière se dresse unie contre eux.

Les Humains ont une culture largement basée sur la religion, ce qui en fait le peuple le plus croyant. L'Église est toute puissante et bien que politiquement neutre, elle reste néanmoins très ferme sur certains sujets comme le peuple et la foi.

Elle incarne un réel pouvoir à ne pas négliger, car ce qu'elle déclare être vrai ou faux, le peuple le croit.

Les Humains sont très méfiants vis-à-vis des autres races qu'ils considèrent comme des monstres, au même titre que ceux qui rôdent parfois dans les bois et n'hésitent donc pas à les chasser avec les mêmes méthodes.

L'AUBE DE L'HUMANITÉ

Les premiers Humains s'établirent en tribus d'une dizaine d'individus vivant de la chasse, de la cueillette et de l'élevage.

Très vite, ces communautés grandirent, prospérèrent et s'élargirent, devenant des petits villages ou au contraire formant des tribus nomades se protégeant les uns les autres face aux rigueurs des éléments.

Les premiers conflits entre Humains n'étaient rien de plus que quelques escarmouches mais le temps passait et ces combats se firent de plus en plus violents, organisés, cruels, mais surtout justifiés par des motifs insignifiants.

Les Humains consacrèrent une grande partie de leur intellect à trouver de nouveaux moyens de guerroyer. Les conflits étaient de plus en plus réguliers, et de plus en plus longs. Les grands axes reliant les différents villages devinrent de moins en moins sûrs.

Le niveau de technologie de l'espèce humaine s'éleva rapidement grâce à la guerre et très vite l'Humanité apprit et maîtrisa l'art de forger des objets, ce qui lui offrit de meilleures armes et protections. L'architecture lui permit quant à elle de bâtir de meilleures défenses tandis que le développement de la médecine sauva de nombreuses vies.

Cependant, bien que toutes ces avancées bénéficièrent à tous et ce dans des domaines autres que celui de la guerre, la plupart des ressources étaient investies dans ce but.

C'est à cette époque que les tribus nomades partirent dans le nord pour ne plus en revenir. Souhaitant échapper aux guerres qui n'étaient pas les leurs, cette migration marqua une réelle scission entre les nomades et les sédentaires, car par delà le mur de givre, se trouve un autre monde et un autre mode de vie..

LA CROYANCE

A l'aube de l'Humanité, les Hommes croyaient qu'Akenlor était peuplé d'esprits, tous plus divers les uns que les autres. Ils étaient convaincus que ceux-ci pouvaient agir pour guider les peuples ou au contraire pour les faire sombrer dans l'oubli.

Ainsi, d'un village à un autre, les noms qui étaient donnés à ces esprits pouvaient changer, tout comme leurs rôles. Cependant, ces différences restaient relativement mineures, l'on retrouvait à peu près partout certains concepts communs : un esprit des moissons pour favoriser les récoltes abondantes, un esprit de la chasse pour assurer suffisamment de nourriture au village, etc...

Au fil du temps, ces croyances évoluèrent, devenant plus uniformes au fil des conquêtes et des diverses unifications de territoires. Celles-ci devinrent alors finalement un panthéon de six dieux. Ce panthéon prit de plus en plus d'importance et de force, principalement grâce à l'Eglise qui s'était formée autour.

Là où les anciens esprits étaient simplement révéérés localement, chacun à sa manière, l'Eglise disposait d'une entité centrale et visuelle forte, de prêcheurs ainsi que de missionnaires. Au fil des années, l'Eglise devint fermement ancrée jusque dans les lieux les plus reculés du territoire Humain. Elle déclara alors le panthéon des six comme étant les seuls véritables dieux et par conséquent, l'adoration d'une autre entité interdite.

Une ère de terreur s'ensuivit et de nombreux fidèles dénoncèrent des adorateurs des anciens dieux, fusse-t-il un voisin, un ami ou un membre de sa famille. Même le paysan souhaitant perpétuer les croyances de ses ancêtres fut obligé de se cacher pour éviter le bûcher.

L'AVÈNEMENT DE DEREMIS

Les territoires Humains étaient en proie à de violents conflits entre les diverses nations, entraînant des guerres civiles autant que des guerres extérieures.

L'insécurité était totale et les morts se comptaient en trop grand nombre pour assurer un futur à l'Humanité. Des nations entières furent détruites et leurs habitants massacrés pour des prétextes qu'aujourd'hui beaucoup jugeraient futiles.

Alors que l'avenir semblait sombre, un Homme apparut, on le connaîtra plus tard sous le nom d'Osvold Deremis. C'était un grand orateur et il gagna rapidement les cœurs et les esprits, rassemblant les peuples épuisés par la guerre et partageant ses idéaux d'une Humanité en paix avec elle-même.

Puis ce qui était d'abord une milice de paysans, s'organisa sous son autorité et se transforma rapidement en armée entraînée et motivée. Avec des plans d'une ingéniosité sans précédent, il parvint à faire tomber les territoires les moins défendus sans verser le moindre sang inutilement. S'attaquant directement aux dirigeants irresponsables des nations en guerre, il parvenait à retirer toute velléité de combat aux forces armées, leur proposant même de rejoindre sa cause.

Son humilité et son courage étaient impressionnants tandis que sa sincérité transparaissait dans le moindre de ses actes et la plus simple de ses paroles.

Très vite, ses partisans furent plus nombreux que la plupart des armées des plus grandes nations qui résistaient encore à son influence. Certaines durent être prises par la force, mais il parvenait toujours à limiter les massacres et les bains de sang inutiles. Pour lui, chaque âme devait vivre, chaque âme méritait de connaître cet avenir radieux qui se présentait.

Une fois l'ensemble des territoires humains conquis sous sa bannière, il fut unanimement nommé Roi. Afin de faciliter la gestion du royaume, il divisa ce dernier en territoire plus petits appelés duchés, baronnies ou comtés. Il laissa la responsabilité de ces zones à ses plus fidèles généraux et conseillers.

L'ÂGE D'OR

Ainsi débuta une longue période de prospérité et de paix. Chacun put se reconstruire, prendre le temps de se consacrer à l'avenir. Ce fut une grande époque de progrès technique et technologique.

Le roi Deremis transforma la petite ville côtière de Tempestia en capitale resplendissante, siège d'un pouvoir incontesté. Il organisa la création d'une immense académie afin de dispenser savoirs et éducation.

Il mit aussi sur pied une armée royale disposant des meilleures armes et armures et ordonna de lever une flotte de guerre pour protéger les côtes.

Depuis la lignée Deremis continue à régner sur le Royaume qui porte désormais leur nom, en hommage à celui qui réussit à unifier l'Humanité.

LA CHUTE DE MALZERICK

Lorsque les hordes de Peaux-Vertes atteignirent les côtes est du continent, elles se déchaînèrent sur les comtés les plus excentrés du Royaume. Faiblement défendus, il n'y eut presque aucun survivant et il fallut des semaines avant que la nouvelle arrive à Tempestia pour que l'ordre de déployer les armées du Royaume soit donné.

Lorsque les troupes royales appuyées par les régiments des duchés et baronnies arrivèrent au contact des Peaux-Vertes, ceux-ci avaient déjà ravagé une bonne partie de la région.

C'est à la frontière sud de la baronnie d'Osrald qu'ils furent arrêtés, mais le prix fut exorbitant en vies humaines.

Lorsque l'assaut reprit, les Peaux-Vertes étaient encore plus nombreux et semblaient avides de violence et de sang.

La frontière d'Osrald tint bon malgré les pertes, mais les troupes alliées qui défendaient le passage menant à la baronnie de Malzerick furent débordées et mises en pièce.

La baronnie entière fut le théâtre sanglant d'un pillage si violent que les rares témoins qui en ont réchappé ont fini par sombrer dans la folie.

Ce territoire perdu est depuis lors devenu un objectif de premier ordre pour Deremis qui tient à récupérer ces terres et venger les Hommes qui y sont morts.

LES SALUTATIONS

Au sein du royaume les salutations changent en fonction de qui nous sommes dans la société et à qui l'on s'adresse. Les gens du peuple se saluent d'un signe de main, parfois il se la serrent en signe de grande amitié.

Les gens du peuple saluent les nobles d'une simple révérence.

Au sein de la noblesse, on salue ceux d'un rang inférieur par un simple signe de tête. Ceux du même rang que nous on droit à une légère révérence discrète tandis que ceux d'un rang supérieur sont salués d'une grande révérence, les bras tendus vers l'extérieur, main grande ouverte.

COMPORTEMENT ET TENUE

La hiérarchie sociale impose une tenue et un comportement souvent très différent. Là où la noblesse se doit d'être irréprochable dans sa tenue, elle aborde un comportement suffisant, supérieur et assuré.

Les petites gens quant à eux sont souvent vêtus de braies simples, souvent abîmées ou non en fonction de leurs revenus. Les plus pauvres sont vêtus de haillons rongés par le temps et la crasse.

PSYCHOLOGIE

Au sein du Royaume, la psychologie commune est celle d'un grand croyant. La religion et la superstition tiennent une place prépondérante dans le quotidien et les Deremissiens craignent la colère des Dieux et les choses mystiques plus que tout.

C'est pour cela que l'Eglise a tant de pouvoir et d'influence, car elle parvient à guider ces esprits souvent facilement influençables à la moindre légende ou "on dit".

ORGANISATION GÉNÉRALE DE LA FACTION

Localement, chaque duché ou baronnie met en application les décrets royaux. Pour ce qui est du reste, ils sont libres de faire régner l'ordre et la loi comme ils l'entendent.

Majoritairement les ducs et barons ne sont pas des tyrans. Si le roi apprenait que l'un d'entre eux maltraite son peuple, les conséquences pour lui seraient terribles.

Par conséquent, bien que les serfs, les serviteurs et les pauvres pullulent partout dans le Royaume, la vie y est relativement paisible.

Il est normal pour le peuple de payer ses impôts et surtout d'offrir la dîme à l'Église.

Toute puissante au sein du royaume, cette dernière est un élément incontournable dans la politique locale. Son influence est si forte qu'elle oriente la majorité des décisions dans le Royaume afin qu'elles soient conformes à ses « conseils » et ce sans qu'aucun débat ou presque n'ait lieu. Après tout, contredire l'Église, c'est contredire les Dieux.

Parallèlement à la sphère politique, il existe toute une sphère d'influence religieuse.

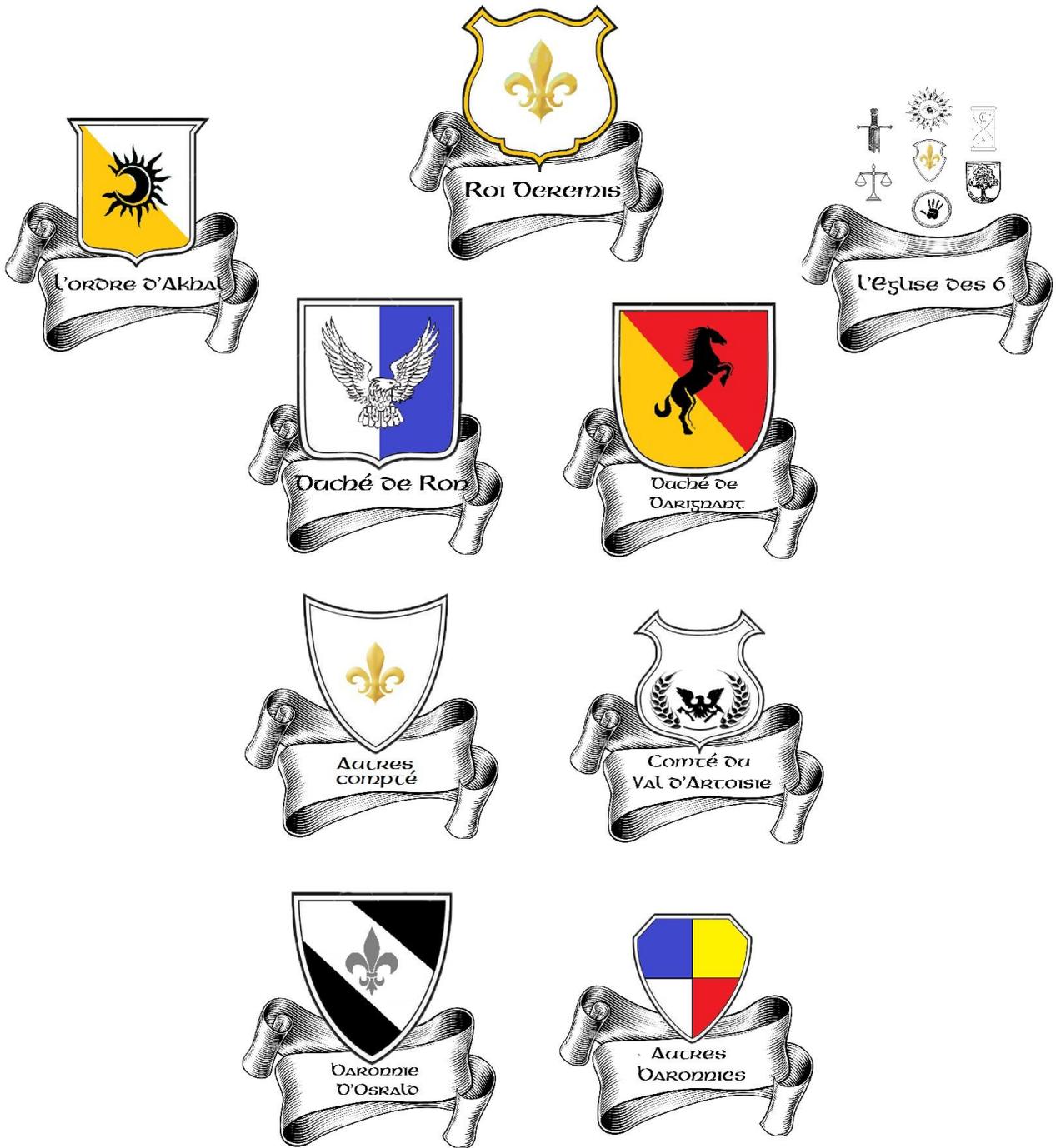
Puissante économiquement et disposant d'une grande influence, bien qu'elle se tienne volontairement éloignée des intrigues politiques, elle encadre toutes les sphères du quotidien pour chaque citoyen du Royaume, jusqu'aux habitudes de la cour royale.

Si la noblesse dirige, le clergé guide spirituellement et les citoyens eux font vivre le Royaume. La strate la plus basse de l'ordre hiérarchique de la société est le citoyen. Comme dans tout régime féodal, le citoyen doit respect et travail pour son seigneur.

Chaque citoyen est forcément sur les terres d'une baronnie, d'un comté ou un duché. Ils sont donc tous soumis à la loi de la noblesse.

Chacune de ces entités territoriales dispose d'une série d'institutions animées par les citoyens. De l'agriculture à l'armée, en passant par le prélèvement des taxes ou la sécurité, chaque baronnie, comté ou duché dispose de ses propres façons de faire. Le roi n'exige d'eux que le bien-être du peuple et le bon fonctionnement de la partie de la société étant sous leur responsabilité.





LE DUCHÉ DE RÔN

Dirigé par le duc Imrik Francus, le duché de Rôn est un des plus grands et des plus influents du Royaume.

Tenant de faire valoir ses principes et ses idéaux afin d'unir les peuples sous sa bannière, le duc Imrik Francus fait beaucoup d'effort politique envers les autres nations, notamment quand ils s'agit de faire marcher sa richesse pour annexer ou racheter des terres ou arnaquer les autres duchés et baronnies. Le duc aime conserver une image d'homme bienveillant et non belliqueux, bien qu'au fond, il ne souhaite que la mort de tous ses concurrents.

Les couleurs du duché sont le bleu et le blanc, son symbole est l'aigle.



LE DUCHÉ DE DARIGNANT

Plus grand du royaume après le duché de Rôn, le duché de Darignant est une puissance économique forte qui alimente tout le Royaume grâce à ses guildes d'artisans très réputées et demandées. Il dispose également d'une production de produits de luxe très convoités.

La famille Darignant habille les rois et les plus grands depuis toujours. A l'origine des couturiers bourgeois, ils furent anoblis il y a plus de 10 générations déjà. Actuellement, c'est George Darignant qui détient le titre de Duc.

L'armée de Darignant n'est pas la plus grande, ni la plus forte, mais certainement la plus belle, disposant de tenues finement taillées, d'armures ouvragées de dorure et d'armes somptueuses. Le duché possède comme couleurs le rouge et le jaune et son symbole est un cheval dressé sur ses pattes arrières.



LE COMTÉ DU VAL D'ARTOISIE

Suite à l'union des Von Crimson et des Strilev et tenant compte de la situation précaire des deux provinces, le Roi unifia celles-ci afin de leur éviter toutes deux de sombrer dans l'anarchie la plus totale, ce qui aurait amené un foyer à problèmes directement à l'intérieur du Royaume.

Bien que réunifié par décret royal, le Val d'Artoisie conserve néanmoins artificiellement son ancienne séparation, dans les mentalités plus que dans les faits.

Il s'agit cependant d'une terre jalonnée et d'abondance où les vignes y produisent un vin de qualité et où nombre des meilleures teintures et mets délicats réputés à travers tout le Royaume sont fabriqués. Les épaisses et vastes forêts de pins, de conifères et d'érables qui s'étendent jusqu'à la frontière sud du Val d'Artoisie garantissent des constructions solides, bien qu'en bois et participent au fait que la population y est robuste, bien qu'il y fasse bon vivre notamment grâce au commerce florissant et aux nombreux villages qui parsèment la région.

Récemment, les Von Crimson ont déserté le front de Malzerick, succombant aux infâmes promesses de l'Empire Éternel, au même titre qu'une partie des Strilev. Les rares membres de ces deux familles restés dans le comté furent exécutés, celles-ci déchués de leurs titres de noblesse et le comté remis entre les mains de la famille Ordelof par décret royal.



LA BARONNIE D'OSRALD

Le baron Gustave Osrald possède la plus grande force militaire de toutes les baronnies du Royaume. Ses couleurs sont le noir et le blanc et son symbole est une fleur de lys argentée.

La baronnie d'Osrald possède une grande industrie militaire et le baron Gustave Osrald est réputé pour être intransigeant avec ses ennemis. Il hérita de son père qui hérita également son titre de son ancêtre après avoir gagné son titre de noblesse à la guerre pour le roi Deremis.

Depuis, lui et sa lignée sont restés très fiers et martiaux. Et cette tradition en fait une nation guerrière qui a donné naissance aux régiments les mieux réputés et les plus disciplinés de tout le Royaume. Ses chevaliers en armure sont moins nombreux, mais sont une troupe d'élite qui tiendrait tête même aux forces des plus grands duchés et baronnies.



LA BARONNIE DE MALZERICK

Désormais appelée la terre perdue, la baronnie a été la première à être dévastée par les hordes de Peaux-Vertes à leur arrivée sur Akenlor.

La famille Malzerick entièrement exterminée, tout comme la plus grosse partie de la population de la baronnie, celle-ci est devenue un symbole de la violence et de la cruauté du conflit actuel. Bien que la lignée se soit arrêtée, il existe un bâtard, celui du baron Victor Malzerick, qui tente de convaincre le roi de lui laisser reprendre le titre de baron, malgré la dévastation de sa terre, la perte de la lignée noble de Malzerick et son statut de bâtard.

Autrefois, il s'agissait de la baronnie silencieuse ou la baronnie oubliée, celle dont on ne parlait jamais car sans intérêt, sans prétention et surtout, recluse sur elle-même, refusant les contacts avec l'extérieur et où tout y était triste et maussade. Aujourd'hui, le nom de cette terre est sur toutes les lèvres du Royaume et est devenu le plus grand enjeu moderne pour de nombreuses races.



HOMMAGE FUNÉRAIRE

Lorsqu'un Deremissien meurt, sa dépouille est confiée à l'Eglise pour que celle-ci organise ses funérailles. De cette manière, le défunt peut être amené à Merihil. Le fait que l'Eglise se charge des obsèques fait que quel que soit le rang social, tous sont inhumés de la même manière.

Les bûchers funéraires ne sont pas une tradition du Royaume qui préfère les cimetières, catacombes et autres nécropoles dédiées à la Déesse de l'au-delà et aux âmes qui lui sont confiées.

LA JUSTICE

Au sein du Royaume il n'existe pas de système judiciaire à proprement parler, car cette dernière est dispensée par un ordre de chevalerie particulier : les paladins d'Akhal.

Ces derniers arpentent le Royaume en quête des rumeurs de larcins, de meurtres, de vols ou d'un quelconque méfait, se faisant un devoir d'y mettre fin et d'apporter la sentence aux coupables. Ces chevaliers sont consacrés à Akhal, le Dieu de la lumière et de la justice. Ils sont fanatisés et considèrent leur devoir comme une mission sacrée qu'Akhal lui-même leur ordonne d'accomplir, faisant d'eux des êtres dont la détermination les rendent aussi inarrêtables pour stopper les exactions d'une bande de brigands que pour retrouver un voleur à l'étalage sur un marché.

Dans tous les cas, il n'est jamais bon d'être la proie d'un paladin, car il ne connaîtra nul repos ni pitié avant d'avoir accompli son devoir.

L'ARMÉE

ORGANISATION DE L'ARMÉE

Chaque entité territoriale dispose de sa propre force militaire, plus ou moins grande en fonction de la taille de sa population et surtout de ses moyens financiers.

Mais tous possèdent par décret royal des similitudes, notamment hiérarchiques, car en cas de guerre totale du Royaume avec un ennemi extérieur, l'armée de chaque duché, comté et baronnie se trouve mobilisée pour la défense des intérêts de l'Humanité.

Il est donc nécessaire que chacune de ces entités soit en mesure de fonctionner dans une seule et même machine, notamment en termes de place de chacun et de compréhension sur l'emploi des troupes et du commandement.

COMPOSITION

L'armée d'un duc, d'un comte ou d'un baron possède la même composition. Seule leur taille et la qualité de leur matériel va changer.

L'armée est divisée en corps d'armée, chacun sous les ordres d'un Haut maréchal. Chaque corps d'armée est composé de divisions menées chacune par un Seigneur-commandeur. Une division représente entre quatre et dix bataillons.

Chaque bataillon est dirigé par un Capitaine primus. Un bataillon comporte entre quatre et huit sections.

Chaque section est commandée par un Chevalier-lieutenant. Une section peut contenir entre cinq et vingt soldats, en fonction de leur spécialité.

HIÉRARCHIE

La hiérarchie dans l'armée du Royaume est très stricte. Elle est le socle d'une armée efficace et de victoires facilitées.

Les officiers de l'armée

Haut maréchal

Seigneur-commandeur

Capitaine primus

Chevalier-lieutenant

Les sous-officiers de l'armée

Chevalier majoris

Chevalier-sergent

Les troupes de l'armée

Caporal

Soldat

Haut maréchal : Issu de la noblesse du Royaume, ils ont pour fonction de commander un des corps d'armée d'un duché, comté ou baronnie. Ils administrent l'entièreté des affaires de leur corps d'armée, donnant la stratégie globale et imposant la discipline et la rigueur.

Seigneur-commandeur : Chacun d'entre eux commande une division, qui est une partie d'un corps d'armée au nom de son Haut maréchal. En tant que chefs de division, ils ont la responsabilité de veiller à ce que les consignes des Haut maréchaux soient respectées à la lettre. Ils servent de lien entre le Haut maréchal et les officiers de terrain.

Capitaine primus : Officiers de combat, les capitaines primus commandent un des bataillons qui composent une division. Ils sont les officiers les plus élevés qu'on puisse voir sur un champ de bataille. Ils ont pour mission de faire appliquer les ordres des seigneurs-commandeurs et d'accompagner au combat les troupes pour adapter la stratégie et les changement d'ordres au fil des événements de la bataille.

Chevalier-lieutenant : Ne peuvent être chevaliers-lieutenants uniquement les bannerets. Ce sont les commandants des sections qui composent un bataillon. Ils sont les officiers en contact permanent avec les troupes. Ils organisent et transmettent les ordres des officiers supérieurs. Ils exigent que leur section soit toujours prête, que leur uniforme soit toujours impeccable et que leur comportement soit exemplaire.

Chevalier majoris : Les chevaliers qui ne possèdent pas assez de terres et d'hommes rejoignent les rangs de l'armée en tant que sous-officier. Ils sont intégrés dans les sections pour servir de petits chefs qui accompagnent les troupes au cœur des combats, veillant à ce que les ordres soient en permanence respectés et tenus, même au cœur des plus violentes batailles. Un chevalier majoris commande généralement deux à trois groupes de combat spécialisés.

Chevalier-sergent : Les plus petits chefs de l'armée, ils commandent un groupe de combat spécialisé, veillant à ce que les ordres qu'ils reçoivent de leur chevalier majoris soient respectés à la lettre. Partout où le groupe va, les chevaliers-sergents les accompagnent, car jamais un groupe ne peut être laissé sans commandement.

Caporal : Plus petit grade de l'armée, ils sont nommés par le chevalier-lieutenant qui dirige leur section. Ils servent à épauler les chevaliers-sergents au combat pour la mise en place des tactiques. En dehors des batailles, ce sont les chiens de berger qui veillent à ce que le troupeau reste bien ordonné et discipliné.

FONCTIONS ET TITRES

Il existe certaines fonctions au sein des armées du Royaume, permettant à des spécialistes d'exercer en dehors de la frontière des grades. Les titres sont des distinctions données aux plus méritants et qui leur donnent une particularité au sein de l'armée.

Chef médecin : La fonction de chef médecin est donnée au chef des médecins militaires de la division. Cette fonction est notable car son autorité médicale surpasse les grades de la division. Ainsi le chef médecin a toute légitimité pour imposer même à un seigneur-commandeur des soins ou une interdiction de combat pour convalescence.

Le champion : Chaque bataillon possède un champion qui accompagne le capitaine primus au combat, lui servant d'escorte. Ce titre est un honneur à recevoir et il est donné au meilleur duelliste du bataillon.

Le porte étendard régimentaire : Un des plus grands honneurs offert au sein d'un bataillon est d'être le porte étendard régimentaire. Ce dernier ne doit jamais laisser cet étendard toucher le sol ou être emporté par l'ennemi. L'étendard régimentaire est considéré comme sacré aux yeux des soldats, c'est un symbole fort.

La garde à l'étendard : Une unité spécialisée peut se voir gratifier pour un fait d'arme du titre de garde à l'étendard. Leur objectif est de protéger l'étendard régimentaire au péril de leur vie s'il le faut.

QUOTIDIEN ET RYTHME DE VIE

Le quotidien des soldats est rythmé par une routine guerrière stricte. A 9 heures, les troupes se rassemblent pour l'appel. Durant l'appel, les sections sont rangées sur deux rangs, bien alignées dans les colonnes et les rangs et rassemblés avec tous les groupes de la section.

Durant l'appel, chaque chevalier-lieutenant annonce que sa section est complète ou si des cas de désertion sont à noter à leur capitaine primus qui se tient au centre de la place, les sections rangées face à lui et sur les côtés.

Durant l'appel, les soldats sont en uniforme, car ils enchaînent ensuite avec une séance d'entraînement au combat afin de toujours parfaire leur capacité à combattre. Durant cet entraînement, les combats en armes sont révisés mais aussi les manœuvres de déplacement.

Le soir le capitaine primus donne ses ordres pour le lendemain à ses chevaliers-lieutenants qui vont les transmettre à leur section qui les attend rassemblés proprement.

TRADITION MILITAIRE

Les traditions militaires sont propres à chaque bataillon qui possède les siennes, qu'il s'agisse de ses chants, ses événements ou célébrations dues à son histoire. Les traditions peuvent varier d'un bataillon à l'autre.

INTÉGRATION

Pour intégrer l'armée, il faut répondre à certains critères, notamment celui du volontariat. Il n'y a pas de conscription dans le Royaume. Un postulant doit donc rejoindre un bataillon et demander à rejoindre les rangs. Il est alors amené à un groupe spécialisé qui va l'éprouver et lui instruire les fondamentaux de l'armée, autant en termes de maniement des armes, que de comportement militaire à avoir.

Une fois que son instruction est terminée, il rejoint souvent l'unité spécialisée qui a fait son incorporation, bien que le capitaine primus puisse parfaitement ordonner à ce qu'il soit affecté à une autre unité selon ses besoins.

RÉCOMPENSE ET HONNEUR

Il existe de nombreuses récompenses et honneurs qui peuvent être donnés dans les armées du Royaume. Lorsqu'un soldat se distingue particulièrement, il est récompensé et ou mis à l'honneur lors du rassemblement du bataillon le matin.

Écharpe : Une écharpe aux couleurs du duché, du comté ou de la baronnie, portée en travers du poitrail est remise à quiconque se distingue lors d'une action de combat qui mène à l'accomplissement et à la réussite de la mission.

Fourragère rouge : Une fourragère rouge, portée autour de l'épaule gauche est une récompense collective donnée à une section complète qui parvient à faire basculer la bataille lors d'une action décisive remarquable.

Médaille : Une médaille en forme de disque ou encore d'étoile, faite d'or ou d'argent, pendant au bout d'un ruban de tissu brodé est une récompense individuelle commune, offerte pour des actes

remarquables. Le fait de survivre à plusieurs batailles permet également de recevoir des médailles pour récompenser le vétéran et montrer ses états de service.

AVANCEMENT

Un soldat peut monter au grade au mérite uniquement. Au fil de son avancement dans la hiérarchie, il pourra, par le prix du sang au combat, devenir chevalier s'il n'est pas de la noblesse et ainsi accéder à tous les grades de chevalerie.

Très rares sont ceux qui sont parvenus à devenir capitaine primus en n'étant pas d'origine noble, mais quelques cas très rares existent. Sans origine noble en revanche, il serait inconcevable et impossible d'atteindre le rang de seigneur-commandeur ou de haut maréchal.

UNIFORME

Quel que soit le territoire qu'il sert, le soldat en porte les couleurs sous forme de grand tabard ou directement dans ses habits. Les groupes spécialisés portent tous la même protection, l'uniforme est donc le même au sein d'un groupe mais peut être différent dans le groupe spécialisé d'à côté, même au sein d'une même section.

LE MONDE CIVIL

LA NOBLESSE

Toute lignée attache une grande importance à son honneur, qu'il s'agisse pour certains de ne jamais fuir une bataille ou pour d'autres de mener le combat au milieu de leurs hommes.

Servir le roi et par extension l'Humanité est un devoir pour la noblesse qui voit cela comme une juste rétribution des privilèges dont ils jouissent.

Toute atteinte à cet honneur par un autre noble se verra réglée par un duel entre les concernés ou par l'intermédiaire de champions.

Quel que soit le résultat, la loi du Royaume est très claire et indique que l'incident sera immédiatement et définitivement clos sitôt le duel terminé, sans que quiconque ne revienne dessus, sous peine de s'attirer l'opprobre du souverain.

LES VOIES D'ACCÈS À LA NOBLESSE

On devient noble par hérédité ou par récompense. Les récompenses sont diverses et sont souvent dûes à des faits d'armes militaires ou une renommée civile particulière.

Dans tous les cas, seul le roi peut approuver un anoblissement, bien qu'il soit réalisé par des strates moindres dans la noblesse.

Le service au sein de la chevalerie ou le service par les armes en temps de conflit sont les voies les plus courantes d'anoblissement. Le roi peut naturellement décider d'un anoblissement.

LA DÉCHÉANCE DE LA NOBLESSE

- Être né d'une union illégitime.
- Le fait pour une femme noble, de se marier avec un roturier (la femme prend systématiquement la condition sociale de son mari).
- Avoir été condamné pour un crime.
- Entrer sans permission du roi, au service d'une puissance étrangère et/ou se faire anoblir par celle-ci.
- Refuser ou omettre de prendre les qualifications nobles rattachées à son rang.
- Par révocation d'anoblissement émanant du roi.
- Exercer une activité commerciale, manufacturière ou manuelle sans autorisation du roi.
- La soumission économique, territoriale ou militaire à une noblesse de rang inférieur.

LES PRIVILÈGES DE LA NOBLESSE

La noblesse se caractérise notamment par de nombreux privilèges qui peuvent être rassemblés en plusieurs catégories.

- Les privilèges fiscaux : exemption de la plupart des taxes et impôts individuels pour les membres de la noblesse
- Les privilèges politiques : Chaque membre de la noblesse, quel que soit son rang, a accès aux divers organes régissant la vie politique du Royaume, pour peu qu'il en réunisse les critères d'entrée.
- Les privilèges honorifiques : La noblesse a aussi comme devoir de gérer le Royaume au nom du roi et de faire preuve de préséance si la situation l'exige, pour le bien de l'Humanité et dans les règles édictées.
- Les privilèges judiciaires : Dans le cas où un membre de la noblesse est confronté à la justice du Royaume, il a le droit d'être jugé par un tribunal spécifique. Ce dernier est constitué de nobles choisis directement par le roi ou par l'un de ses représentants directement nommé et sans aucun lien avec l'accusé, afin d'éviter toute tentative de corruption.
Les conséquences judiciaires liées à la trahison et à tout manquement au devoir étant relativement sévères et exemplaires, peu sont les nobles à franchir cette ligne, bien que certains en soient dangereusement proches.
- Les privilèges de carrière : La noblesse, de par son éducation et ses traditions, possède le droit de demander à intégrer l'armée directement en tant qu'officier.
Néanmoins, de nombreuses familles nobles obligent leurs descendants à débiter leur carrière militaire au bas de l'échelle puis à s'élever par leurs propres moyens et à gagner par l'exemple le respect des futures troupes qu'ils mèneront au combat.

LES DROITS ET DEVOIRS DE LA NOBLESSE

La noblesse, de par ses privilèges, possède de nombreux droits et devoirs. S'il y a abus des premiers et/ou que les seconds ne sont pas honorés, non seulement la lignée du concerné en sera à jamais entachée, mais il est possible que la justice s'en mêle pour tenter de ramener le contrevenant dans le droit chemin avant qu'une solution plus expéditive soit envisagée.

Chaque famille de la noblesse a de nombreux devoirs comme :

- Assurer la défense de son fief et d'y faire régner paix et justice.
- Rendre hommage à sa lignée et d'en perpétuer l'héritage ainsi que les traditions.

- Répondre aux convocations du roi en cas de conflit et mobiliser l'ensemble de ses bannerets.
- Apprendre le maniement des armes et posséder de quoi équiper l'ensemble des troupes présentes sur son fief.
- Assurer l'entraînement des troupes afin de pouvoir fournir un contingent qualitativement et quantitativement acceptable à l'armée royale selon une fréquence et une quantité établie par le roi.
- Garantir l'instruction ainsi que l'éducation de chacun de leurs descendants.
- Percevoir les différents impôts nécessaires au bon fonctionnement du Royaume.

De nombreux droits s'ajoutent aux devoirs de la noblesse, comme :

- Exemption des taxes et compensation liées à la présence de troupes royales sur ses terres.
- Mobiliser l'ensemble des troupes présentes sur son territoire afin d'agir pour le bien du Royaume et dans l'intérêt de l'Humanité.
- Obtenir de l'administration du Royaume l'ensemble des ressources et outils nécessaires au développement tant économique que spirituel, moral, agricole ou militaire.
- Demander à être reçu par le Roi et servir comme chevalier au sein de l'armée royale.
- Solliciter la permission du Roi pour servir en tant qu'agent de la couronne à des postes non-militaires et réservés uniquement à la noblesse (le plus souvent dans l'administration royale).

Par ailleurs, de nombreuses traditions auparavant dévolues à certaines familles se sont généralisées et sont désormais devenus des usages que peu enfreignent de crainte de s'attirer le mépris de leurs congénères :

- L'aîné de chaque famille est par tradition cédé à l'âge de 7 ans à l'armée royale.
- Aucun chevalier ne pouvait devenir banneret sous l'autorité directe de sa propre famille.

A cela s'ajoutent enfin de nombreuses interdictions :

- Interdiction de se livrer à toute activité vénale ou lucrative au dépend du Royaume ou de n'importe lequel de ses territoires.
- Interdiction de glaner, de braconner hors de ses terres, d'organiser une quête ou de planifier tout enrichissement personnel au dépend du Royaume ou de n'importe lequel de ses territoires.

- Interdiction de cultiver soi-même ses propres terres ou de les faire cultiver à autrui pour son propre compte (à l'exception de la réserve seigneuriale obligatoire).
- Interdiction d'exproprier, sauf en cas d'autorisation du Roi, ce qui, dans tous les cas, devra faire l'objet d'une compensation à hauteur du bien confisqué.
- Interdiction de céder, vendre, prêter ou faire changer de propriété, temporaire ou durable, les terres dont un noble à la charge.
- Interdiction d'interférer passivement ou activement, directement ou par intermédiaire, avec la justice du Royaume ou tout organe administratif.

LA HIÉRARCHIE AU SEIN DE LA NOBLESSE

Le roi

Autorité supérieure dans tout le Royaume, le Roi Deremis administre avec une volonté de fer et une perspicacité qui font de lui le monarque de sa lignée le plus adulé depuis le premier des Deremis. D'un geste ou d'une parole il peut mobiliser l'ensemble des forces de l'Humanité pour abattre une menace qui irait à l'encontre des intérêts du genre humain.

Duc

Le titre de duc est le plus haut titre de noblesse existant au sein du Royaume. Le porter est synonyme d'un devoir éclipsant les désirs et aspirations personnelles pour se dédier entièrement à l'Humanité et à sa prépondérance sur Akenlor.

De nombreux pouvoirs au sein du Royaume sont détenus par des ducs, notamment le pouvoir militaire ou financier.

Marquis

Originellement un simple titre de courtoisie désignant un noble résidant à la capitale de Tempestia, le roi Deremis le régularisa afin d'en faire un titre officiel.

Ce dernier est désormais réservé aux nobles rattachés exclusivement à une fonction administrative au sein de la capitale et réside hors de la hiérarchie nobiliaire.

Comte

Le titre de comte possède une forte symbolique militaire. Il n'est donc pas rare que de nombreux détenteurs de ce titre soient d'anciens officiers de l'armée royale dont les hauts-faits leur ont vu se faire confier des terres par l'un des rois de la lignée de Deremis.

Vicomte

L'entrée dans l'armée royale imposant d'abandonner son titre de noblesse ainsi que tous les privilèges afférents, l'ensemble des membres composant ce corps d'élite fonctionnent avec leur propre hiérarchie interne, faisant fi de ce qu'il se passe à l'extérieur.

Par conséquent, lors des rares cas où un membre de l'armée royale a reçu le titre de comte de la part du roi, ces derniers n'ont pas hésité à solliciter que les sous-officiers de l'armée royale sous leurs ordres puissent les rejoindre pour les assister dans l'administration de leur province nouvellement acquise.

Baron

Bien qu'en apparence, ils soient sur un pied d'égalité, il n'est pas rare que certains barons prennent l'ascendant sur leurs pairs afin d'apporter un semblant d'effort commun au sein d'une même région. Ce « groupement » de baronnies peut même parfois incarner, dans la réalité à défaut que ce soit le cas dans les titres, une puissance économique, militaire et politique telle que d'autres nobles de plus haut statut reconnaissent certains barons comme leurs égaux.

Chevalier et banneret

Le titre de chevalier est le plus petit titre de noblesse existant au sein du Royaume de Deremis.

Un banneret désigne un chevalier possédant suffisamment de vassaux pour former une section en vue de combattre au nom du roi.

Un banneret est forcément lié à une baronnie à qui il doit support et assistance dans la gestion de son domaine. Il est relativement commun qu'un baron délègue l'ensemble de la gestion militaire à un ou plusieurs de ses bannerets.

Le banneret lui doit obéissance en ce qui concerne la gestion du quotidien de ses terres, néanmoins, en période de guerre, l'autorité des bannerets a tendance à se substituer à celle des barons, la gestion du conflit prédominant sur celle du quotidien.

LES DIFFÉRENTES ORGANISATIONS CIVILES

Il existe de nombreuses institutions civiles comme les guildes de marchands, les banques, les offices notariaux ou tout autre institution de l'administration du Royaume.

L'ORDRE D'AKHAL

L'ordre d'Akhal est fermement implanté depuis de nombreux siècles partout dans le Royaume de Deremis.

Les paladins sont les moines-guerriers qui composent l'ordre. Ils ont pour fonction d'apporter la justice et la sentence de cette dernière partout dans le Royaume.

Il est dit que les premiers Maîtres paladins, fondateurs de l'ordre étaient un groupe de nobles chevaliers qui connurent de grandes épreuves et tribulations mais qui furent toujours purs et dignes, impartiaux et justes dans leurs décisions comme dans leurs actions.

Ainsi Akhal lui-même leur apparut, satisfait de leur dignité et leur ordonna de créer une institution qui serait à leur image, afin de répandre sa justice partout.

Depuis, l'ordre d'Akhal possède une importante autorité dans le domaine de la justice. Les paladins sont à la fois juges et bourreaux et nul personne ne peut ou ne doit contester leurs décisions à ce sujet. Cela reviendrait à contredire Akhal lui-même.

Le commun du peuple voit les paladins comme des élus d'un Dieu puissant et bon et ces derniers sont très bien considérés. De manière générale, les paladins sont craints autant qu'ils sont respectés. Ils suscitent beaucoup d'admiration chez les petites gens, les démunis, les faibles et les abandonnés du Royaume.

En effet, bien que généralement d'une apparence glaciale dûe à la fermeté de leur vie, à la rigueur de leur être et à l'importance de leur mission, les paladins sont des êtres qui savent être charitables, généreux, et qui n'oublent jamais de récompenser les miséreux qui font preuve de dévotion, comme de punir les seigneurs de leur indignité s'il le faut.

Les paladins ont la réputation de ne jamais rire. Leur mission revêt une forme de gravité perpétuelle et tout ce qu'ils font est sacré. Tout ce qu'ils sont est tourné vers cette mission divine de répandre la justice.

Les lieux de résidence de l'ordre sont très peu nombreux. Il y a le grand temple de l'ordre à Tempestia ainsi qu'une multitude de forteresses-monastères disséminées un peu partout dans le royaume. Chaque forteresse monastère est dirigée par un Maître paladin qui gère l'entièreté de son domaine de façon indépendante.

L'ensemble des Maîtres forment un conseil que l'on appelle le conclave des juges. Lorsqu'ils se réunissent, c'est pour décider de sujets qui concernent l'entièreté de l'ordre. Mis à part ces grandes décisions, les Maîtres gèrent leur mission en totale autonomie de façon locale.

Les paladins sont liés par un serments très fort à l'ordre. Ainsi, même s'ils ne sont pas issus de la même forteresse-monastère, les paladins accueillent toujours l'un des leurs avec joie et se considèrent comme frères. C'est une communauté unie, incorruptible, inflexible et extrêmement rigoureuse.

L'Eglise est importante, elle prêche le panthéon des 6 Dieux. Bien que l'ordre soit le serviteur particulier d'Akhal, chaque paladin reste un dévot et n'oublie pas non plus les 5 autres Dieux. Ainsi, bien que leur vie soit vouée à Akhal, les paladins et l'ordre ne rejettent pas l'Eglise, bien au contraire.

Du point de vue de l'ordre, l'Eglise est une autre institution divine. Ils ne la considèrent pas supérieure, mais égale à eux et surtout complémentaire.

Lorsqu'un jeune homme ou une jeune femme fait le choix d'entrer dans l'ordre, alors il doit abandonner tout ce qu'il a pour entrer : ses amis, sa famille, ses possessions, même son titre de noblesse s'il en possède un.

La vie d'un paladin est difficile, complexe, rigoureuse et risquée. Ainsi les initiés sont très vite plongés dans un monde d'épreuves et de difficultés. Sous-nourris pendant des jours, épuisés physiquement et mentalement de façon quotidienne, on leur confie des tâches presque insurmontables à des gens en excellente condition. Le but est de leur montrer que la volonté d'Akhal doit prévaloir et qu'ils doivent oublier leurs douleurs, leur appréhension personnelle pour toujours continuer même en étant à terre.

Beaucoup abandonnent sous la pression, certains même perdent la vie durant les épreuves. Chaque jour, les corvées deviennent de plus en plus difficiles et les épreuves de plus en plus dangereuses. On les forme au combat dès les premiers jours, les obligeant à s'affronter parfois jusqu'à la blessure grave.

L'enseignement est tourné vers un unique but : détruire absolument tout ce qu'est la personne pour la reconstruire en paladin. Durant ces années-là, l'initié ne sort jamais de la forteresse-monastère. Il est isolé, coupé du monde et de ce qu'il est afin que ce dernier ne corrompe pas son esprit en générant la convoitise, la paresse ou l'orgueil.

Ceux qui résistent à ces longues années de difficulté extrême entrent ensuite dans l'étape de reconstruction de leur personne. Ils sont enseignés à la bienséance, à l'art, à l'érudition de façon générale. Enfin seulement, le paladin commence à prendre forme. Durant cette étape, l'initié est attribué à un paladin et ce dernier lui enseigne alors tout ce qu'il doit savoir pour devenir à son tour un puissant serviteur inflexible d'Akhal.

Une fois ces nombreuses années de formation terminées, il devient lui-même paladin et reçoit alors toute l'autorité pour dispenser la justice d'Akhal.

Les paladins sont ensuite libres individuellement de partir là où bon leur semble. Ils disposent d'une très grande autonomie et lorsqu'un maître appelle ses paladins, c'est alors que la situation est d'une extrême gravité.

Les paladins n'ont aucun lien familial. Leur famille d'avant est désormais considérée comme des étrangers et ses seuls frères et sœurs sont ceux de l'ordre. Chaque paladin et paladine fait vœu de chasteté, car toute sa vie est désormais tournée vers le service à leur Dieu. Ils sont incorruptibles et insensibles aux désirs charnels.

Le quotidien d'un paladin est borné par de nombreux rites et traditions. Tout d'abord, au lever, le paladin effectue le rite de l'aube. Ce dernier consiste à prier Akhal en sanctifiant son armure et ses armes. Puis il effectue la prière de la grâce, dans laquelle il remercie Akhal de lui offrir une journée de plus pour dispenser sa justice divine.

Avant chaque repas, le paladin se recueille pour bénir sa nourriture afin qu'elle lui apporte force et santé dans son service.

Avant chaque jugement à rendre, le paladin prie Akhal pour obtenir sa sagesse et son discernement.

Avant chaque départ pour une exécution, il effectue le rite de la miséricorde dans lequel il oint son arme d'une huile consacrée et incante sa dévotion à sa mission afin que son bras reste fort et puissant jusqu'au moment de rendre la sentence finale.

Une fois le soir venu, le paladin effectue avant d'aller dormir, le rite du crépuscule, où il nettoie son armure et ses armes afin de les purifier du sang des infidèles qui la souille.



LA PLACE DES CIVILS AU FRONT

Sur le front, les civils possèdent une place prépondérante, permettant la vie au sein des garnisons. Que ce soit en tant que marchand pour faire dépenser la solde des soldats, d'artisans pour vendre leur création à l'armée ou aux administrations venant veillé à ce que les lois du Royaume s'accomplissent, les civils ont une place centrale au cœur des garnisons.

LA FOI

L'ÉGLISE DES 6

Dans le panthéon, il est vénéré six Dieux distincts. Ces Dieux ont été réunis au sein d'un seul culte appelé l'Église des 6. Cette institution puissante et influente est le cœur battant de la spiritualité au sein de l'Humanité.

L'Église possède une institution organisée de la manière suivante. Le Drazh est l'individu le plus haut placé et il est capable de décrypter la volonté de tous les dieux. C'est un puits de savoir et nul ne peut remettre en cause son autorité d'un point de vue religieux.

Les Illuminas ont une vision globale de la volonté des dieux et sont responsables de l'ensemble des temples sur une région donnée, ce sont des individus très proches des seigneurs. Beaucoup de seigneur les consultent avant d'agir.

Les Primâs sont les individus responsables des temples et sont donc présents pour répandre la sainte parole de leurs divinités.

Il existe des statuts spéciaux comme les légats qui ont pour responsabilité de veiller à ce que la sainte parole soit bien appliquée. Ce sont pour ainsi dire les inquisiteurs du temple et ils ne répondent qu'aux ordres du Drazh en personne.

Là où l'Église s'impose, les six Dieux du panthéon sont vénérés à égale mesure.

BANUR

Le culte de Banur est l'une des plus anciennes religions qui soient.

Il ne s'agit ni plus ni moins que d'un amalgame de croyances archaïques mêlé à diverses cultures paysannes, le tout agrémenté d'une dose non négligeable de superstitions en tous genres.



Banur

Banur protège les fermiers, assure l'abondance des récoltes et préserve le cycle de la vie, garantissant à chacun la santé et la prospérité de ses terres.

Les temples sont épars et bien souvent très sommaires. Ils sont pour la plupart installés dans les granges ou à proximité des épouvantails, symboles de cette divinité.

Banur symbolise l'ouverture d'esprit et la tolérance, il n'est donc pas étonnant que son culte prêche l'entraide et la simplicité, notions fort éloignées des doctrines rigides caractérisant la plupart des autres cultes.

Les jeunes enfants qui sont confiés au culte de Banur ne sont pas tous destinés à l'ordination. Et bien que certains deviennent effectivement des novices et qu'une infime partie de ces derniers gravissent les échelons, la majorité sont là pour s'y voir enseigner la lecture, l'écriture et les bases de l'arithmétique, leur assurant ainsi un avenir des plus prestigieux au regard de leur origine sociale.

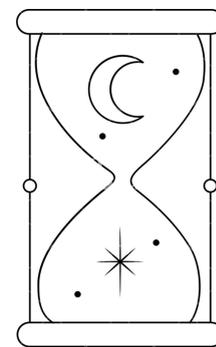
ESBEN

Vénéralisé aussi bien par de nobles magiciens au sein de palais resplendissants que par d'inquiétants ritualistes réfugiés dans les plus humides donjons, Esben trouve paradoxalement aussi écho chez un nombre non négligeable de cultistes qui s'adonnent aux pires immondices dans l'espoir, souvent vain, d'obtenir plus de puissance.

Il est considéré par ses disciples comme un moyen et non une fin, comme un outil et non pas comme un juge. Il symbolise la voie menant à d'incroyables pouvoirs si tant est que l'on soit prêt à en payer le prix, bien évidemment toujours exorbitant.

Esben est aussi le symbole des grandes vérités. Les mots sont ses armes favorites et ils les manient avec une puissance sans égale. Il est le gardien du savoir et se délecte de la soif de connaissance des créatures mortelles.

Il apprécie par-dessus tout les savants, les mages et les médecins qu'il n'hésite pas à aider sans que ces derniers ne se rendent compte qu'ils lui sont désormais liés par un lien invisible et intemporel qui durera tant qu'ils agissent dans son intérêt.



Esben

MERIHIL



Merihil

Le cœur des mortels est faillible et abrite les plus sombres des tentations en son sein. Néanmoins, c'est au crépuscule de leur existence qu'ils rencontrent la déesse Merihil qui juge la valeur de leur âme et accorde le droit au repos tant mérité ou au contraire condamne à la repentance éternelle.

Tandis que le mortel attend son verdict avec appréhension, elle sourit et chante, racontant de sa voix mélodieuse le merveilleux avenir qu'est la mort. Du creux de ses lèvres, elle guide les âmes au travers d'un abîme de désolation et grâce à elle, nombreux sont ceux qui appréhendent son jugement inéluctable avec la sérénité propre aux éternels optimistes.

Les lamentations des mortels sont pour elle la plus douce des symphonies tandis que la souffrance des repentis la remplit de joie. Chacune de ses prétendues apparitions engendre un hymne de plaintes car le moindre mot prononcé par cette manifestation perce le cœur et la volonté des malhonnêtes et des malfaisants.

Manipulant le fil de la destinée des mortels, elle passe son temps dans le royaume des morts à juger les défunts et malheur à celles et ceux qui ont osé blasphémer son nom.

SIRALD

Même dans un monde où la mort peut frapper à chaque instant, l'Homme porte la main sur son seul allié : sa propre espèce, faisant de son frère son pire ennemi. C'est là l'amère et tragique ironie de l'Humanité. Sirdald incarne la dignité spirituelle et le respect de soi ainsi que des autres. Les chevaliers de son temple n'obéissent qu'à leur conscience et ont pour loi principale la fidélité à la parole donnée. Les faits d'armes qu'ils accomplissent dans le monde sont le contraire d'actes mécaniques et conditionnés mais résultent au contraire d'un profond dévouement spontané.

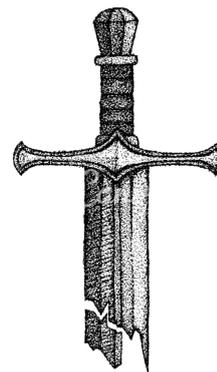
Selon les préceptes du culte de Sirdald, nul besoin d'être né noble pour être chevalier : il suffit en effet d'avoir en soi les valeurs morales digne des plus grands héros et de suivre à la lettre les enseignements qui sont prodigués tout au long de l'intronisation.

Au fil du temps, le temple s'est scindé en trois ordres distincts.

Le premier, Imbellis Nobilé, est composé de gentilshommes accomplis qui ont prouvé leur noblesse par des actes dignes de figurer dans les annales du temple. Installés dans des fiefs au nom du culte de Sirdald, ils administrent leurs domaines tels des seigneurs.

Le deuxième, Miles Prierat est constituée de chevaliers sans terre. Qu'ils s'agisse de chevaliers sans héritage arpentant les routes pour venir en aide à ceux qui en ont besoin ou de valeureux guerriers ayant choisi de vouer leur vie à une quête, tous sont conscients que leur but est noble et promet à la fois gloire et renommée.

Enfin le troisième, l'Ante Crucifixus, regroupe les chevaliers qui ont renoncé à tous leurs titres de noblesse, leurs richesses ou même le confort d'une famille afin de s'enrôler dans une milice de combattants chargés de traquer le mal en ce monde.



Sirdald

MARENOS

Marenos est une énigme pour la plupart des habitants d'Akenlor et la plupart de ceux qui ont tenté de briser ses secrets ont fini par perdre l'esprit. Il est dit que Marenos vivrait dans un gouffre sans fond où le malheureux qui y sombre devient fou avant que sa chute ne s'achève.



Marenos

Ce que l'on sait de ce Dieu, c'est qu'il incarne la damnation éternelle et symbolise le fléau de l'humanité. Marenos n'est pas enclin à agir à la légère, car il est trop occupé par ses contemplations. Il préfère donc déléguer les tâches à ses valets, valets qui la plupart du temps se présentent sous la forme de prêtres déformés par les mutations et la sorcellerie qui se dégage des sacrifices qu'ils exécutent sans discontinuer.

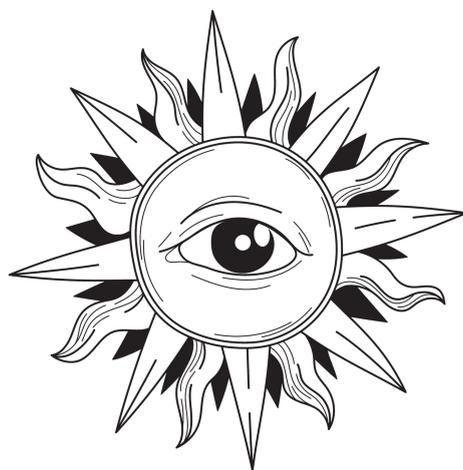
Pour le dieu des maudits, les mortels ont un talent incommensurable pour la tromperie et la duplicité et ce même s'ils passent l'essentiel de leur vie sans s'apercevoir des contradictions et des paradoxes qui se bousculent dans leurs esprits limités. Le mortel qui signe un pacte avec Marenos ne connaîtra jamais le repos éternel car ceux qui lui ont un jour voué un culte sont condamnés à le servir pour l'éternité dans

la non-vie. Pour Marenos, la mort n'est qu'un outil et il n'hésite pas à s'en servir pour tourmenter les mortels et ainsi faire grandir toujours plus le nombre de ses fidèles.

AKHAL

Les origines d'Akhal sont entourées de légendes et de mythes, ce qui n'est pas surprenant lorsqu'il est question d'un homme qui fonda un empire avant d'être déifié. Les dirigeants du culte insistent sur le fait que toutes ces histoires sont fidèles à la réalité et font partie intégrante du dogme officiel, même lorsqu'elles sont contradictoires.

Akhal représente la vertu, la protection face aux puissances du mal et le juste courroux qui châtie les incroyants. Cependant, face à l'immensité du royaume de Deremis et à la multiplicité de ses cultures, les pratiques religieuses doivent s'adapter pour rassembler, ce qui engendre inévitablement des variations plus ou moins bien acceptées par les fidèles. Il n'est pas rare qu'un dieu soit particulièrement estimé dans une région et à peine mentionné dans une autre. Mais il existe une exception notable à cela et c'est le culte d'Akhal. Ce dernier est révééré de façon universelle dans le royaume de Deremis.



Akhal

GRANDE MESSE DES SIX

Chaque semaine, la grande messe des Six doit être tenue. Ainsi la plus haute autorité du clergé présente officiera en tant que maître de cérémonie.

Lors de cette grande messe, les Six seront loués et adorés tel le panthéon unique qui guide l'Humanité dans la grâce.

Pour cela, le maître de cérémonie veillera à ce que la messe soit mise en place de la manière suivante.

Sur un autel doivent être posées 6 grandes bougies, disposées en cercle. Au centre de ce cercle, doit se trouver une plaque en or appelée Materlerum. Le Materlerum représente le monde matériel, les possessions physiques, la chair et ses besoins.

Les fidèles doivent se mettre face à l'autel, bien ordonnés en rang. Ils peuvent être assis si le temple possède des bancs et une allée centrale face à l'autel doit être libre.

Le maître de cérémonie accueille chaque fidèle à l'entrée du temple. Lorsque tous les fidèles sont en place, le maître de cérémonie doit remonter l'allée centrale jusqu'à l'autel puis doit entonner la litanie d'ouverture.

Ô, Dieux éternels et glorieux. Vous qui êtes les mains qui dirigent cet univers, entendez notre supplique, Ô Six divins.

Puis le maître de cérémonie allume les six bougies en récitant la prière de reconnaissance.

Gloire à toi Banur !

Et la foule de fidèles répète en chœur. Puis le maître de cérémonie reprend.

Gloire à toi Akhal !

Et la foule de fidèles répète en chœur. Puis le maître de cérémonie reprend.

Gloire à toi Esben !

Et la foule de fidèles répète en chœur. Puis le maître de cérémonie reprend.

Gloire à toi Sirald !

Et la foule de fidèles répète en chœur. Puis le maître de cérémonie reprend.

Gloire à toi Merehil !

Et la foule de fidèles répète en chœur. Puis le maître de cérémonie reprend.

Gloire à toi Marenos !

Et la foule de fidèles répète en chœur. Puis le maître de cérémonie reprend.

Gloire à vous, Ô Six divins !

Et la foule de fidèles répète en chœur. Puis le maître de cérémonie reprend.

Lorsque la prière est récitée et les bougies allumées, le maître de cérémonie se saisit de la première bougie en faisant couler de la cire sur le Materlerum et en psalmodiant à chaque bougie la litanie de l'offrande.

*Ô, Divins, voici que cette bougie, qui représente l'un d'entre vous, offre sa cire sur le Materlerum
comme vos bénédictions inondent notre terre.*

Une fois la cire des six bougies déposée sur le Materlerum, le maître de cérémonie éteint celles-ci,
brandit le Materlerum vers le ciel et récitera la litanie suivante :

*Voyez, fidèles des Dieux ! Tel cet or symbolique recouvert de cire, l'or de nos vies est recouvert de
leur bénédiction. Récitez avec moi l'appel du fidèle !*

Prions les Dieux !

La foule répète alors la phrase.

Louons les Dieux !

La foule répète alors la phrase.

Vénérons les Dieux !

La foule répète alors la phrase.

Qu'à jamais nos vies soient dans la dévotion !

La foule répète alors la phrase.

Puis le maître de cérémonie appelle à venir toucher du bout du doigt le Materlerum. A chaque fidèle
qui touche le Materlerum le maître lui annonce.

Par cet acte, tu renouvelles tes alliances avec les Dieux et tu jures de rester dans la foi.

Lorsque tous sont passés, le maître de cérémonie congédie l'assemblée de fidèles.

CÉRÉMONIE DES SIX

Ô, Dieux éternels et glorieux, entendez notre prière.

*Qu'il soit connu de tous que notre piété n'a d'égale que notre volonté de faire respecter votre
volonté à travers le monde.*

Tant que de viles monstruosité souilleront votre création, il n'y aura nul repos.

Tant que d'immondes créatures fouleront cette terre, il n'y aura nulle paix.

Tant que vivra un seul de vos fidèles, notre mission ne sera pas achevée.

*Nous sommes bénis par les Dieux qui nous gratifient de leurs miracles et nous devons faire preuve
de dévotion afin d'empêcher le traître et l'impur d'apporter la ruine sur ce monde.*

Gloire à Banur ! (répétez en chœur)

Gloire à Akhal ! (répétez en chœur)

Gloire à Esben ! (répétez en chœur)

Gloire à Sirald ! (répétez en chœur)

Gloire à Merehil ! (répétez en chœur)

Gloire à Marenos ! (répétez en chœur)

Châtiez les impurs avec la force de votre résolution,

*Purifiez les traîtres avec le feu de votre haine,
Abattez les corrompus avec la lame de la justice,
Protégez votre esprit avec le sceau de l'honneur,
Gardez votre cœur avec le bouclier qu'est votre courage.*

*Là où l'incertitude demeure, les Dieux apporteront la lumière.
Là où les doutes subsistent, les Dieux sèmeront les graines du courage.
Là où la honte se terre, les Dieux exigeront l'expiation.*

Au nom des 6, puissent les valeureux et les fidèles toujours survivre baignés par votre lumière, Ô Dieux.

Nous vous remercions, Ô Dieux, de nous accorder vos bénédictions et, à jamais conscients que votre regard se pose sur nous, nous vous dédions cette prière.

Ô Dieux, délivrez-nous de l'obscurité et permettez à vos humbles fidèles de continuer à prêcher en votre nom.

J'en appelle aux 6, que leurs bienfaits se répandent sur les Hommes, où qu'ils soient, et qu'ils sachent ainsi que les Dieux les observent afin que par l'épée et par la foi, l'impur, le traître et le corrompu soient purifiés du péché de leur existence.

Prions les Dieux !

Louons les Dieux !

Vénérons les Dieux !

Qu'à jamais nos vies soient dans la dévotion !

*Gloire à Banur ! (répétez en chœur)
Gloire à Akhal ! (répétez en chœur)
Gloire à Esben ! (répétez en chœur)
Gloire à Sirald ! (répétez en chœur)
Gloire à Merehil ! (répétez en chœur)
Gloire à Marenos ! (répétez en chœur)*

L'INQUISITION

Institution qui avait disparue il y a longtemps, elle renaît de nouveau notamment sur le front de Malzerick.

Suite à la découverte de certains documents fondateurs et à la nécessité d'avoir des spécialistes dans le domaine de la lutte contre les horreurs rencontrées sur le front, autant magiques que surnaturelles, l'inquisition fut ressuscitée.

Ses membres sont encore rares, mais ils sont acharnés à honorer leurs vœux de lutter contre les horreurs qui souhaitent soumettre et détruire l'Humanité.

Si l'Eglise est le garant de la protection spirituelle du royaume, l'inquisition en est clairement le bras armé. Si l'ordre d'Akhal n'est pas assujéti à l'Eglise, malgré ses liens étroits, l'inquisition elle, l'est complètement. Mais cette branche particulière ne répond qu'aux ordres précis d'une autorité désignée et non à tout le clergé. En effet, une partie de leur mission est aussi d'enquêter sur la piété et les errements possibles, y compris des membres de l'Eglise.

L'inquisition à donc une grande autonomie et surtout un très grand pouvoir. Un inquisiteur ne peut avoir d'autorité militaire, mais il peut soulever de gigantesques armées de civils fanatisés pour l'aider dans sa tâche.

Souvent, lorsqu'un inquisiteur accuse, tous ceux qui l'écoutent le suivront. Comment pourrait-il en être autrement ? Ceux qui sont mandatés par les représentants des Dieux pour traquer le mal ou qu'il se cache, ne peuvent avoir tort... Après tout, il n'y a pas de fumée sans feu.

Ainsi, les inquisiteurs n'ont aucun mal à accomplir leur mission. Leur autorité est telle qu'ils sont souvent prioritaires dans les rendez-vous même avec des seigneurs, ou des hauts maréchaux.

LA MAGIE

LA PLACE DE LA MAGIE DANS LA FACTION

Rares sont les Humains qui naissent avec le don. A vrai dire, cela est plus une anomalie de la nature, une erreur. Mais il n'en reste pas moins que leurs capacités sont dangereuses et incroyables. Quel que soit l'endroit, il ne fait pas bon vivre en tant que possesseur du don dans le Royaume.

La plupart des rares sorciers du royaume vivent à Mazarek, la seule école de magie humaine existante. Les rares sorciers qui ne vivent pas à Mazarek sont pour la plupart des sorciers de cour, pour ceux qui y sont acceptés. A Tempestia, certains sorciers vivent dans les murs du palais, avec des fonctions royales et sont donc intouchables.

Mais pour les autres, les terres du Royaume sont particulièrement inhospitalières. La quasi totalité des citoyens considèrent la magie d'un très mauvais œil. Le manque de culture et d'instruction font que la superstition de ce peuple pieux à l'extrême prend toujours le dessus. Ainsi, de nombreux chasseurs de sorcières arpentent le Royaume, débarrassant pour le compte de villages, de petites villes ou de certains nobles, les quelques sources d'inquiétude liées à la magie, ou considérées comme telles. Ainsi, les sorciers ont rapidement appris à vivre en inconnus et à rendre leurs capacités discrètes voire invisibles.

La magie est d'une telle complexité qu'il faut toute une vie pour en appréhender et en maîtriser ses aspects les plus basiques, ce qui rend les sorciers talentueux généralement très vieux et donc peu enclins à fuir rapidement une foule en colère et fanatisée par une accusation de malédiction dont il serait prétendument la source.

MAZAREK

Caché aux yeux de tous dans un lieu secret dans les montagnes au sud du royaume. Mazarek est une forteresse troglodyte gigantesque difficile d'accès. Elle est le refuge des sorciers, là où ils peuvent vivre sans craindre les bûchers de la foule, la colère des superstitieux et la justice de l'inquisition.

C'est un endroit taillé directement dans la montagne, dont les murs sont sculptés de nombreuses fresques d'iconographies étranges, de runes et d'inscription de langue inconnue.

Dans ses immenses salles taillées au cœur de la montagne, les sorciers apprennent à maîtriser leur magie. Ils y découvrent sa puissance mais aussi ses risques. Au cœur de Mazarek se trouve un puits immense, dont la profondeur est insondable. C'est ici que sont amenés ceux qui échouent à maîtriser leur magie. Dans ce puits qui semble sans fond, on y jette les corps des sorciers qui se sont laissés consumer par la magie et ceux devenus trop infirmes pour continuer. C'est un endroit glaçant où nul n'aime aller et où tous ressentent une peur insidieuse au fond d'eux face à cet inconnu du vide.

Lorsque les corps sont jetés, on n'entend jamais le son de leur fracas contre le sol tant la profondeur est immense, mais souvent, on entend quelque chose, comme le souffle d'une bête ou le grisement de serres qui raclent la pierre.

De nombreuses théories circulent comme des histoires pour se faire peur sur ce qui se trouve au fond du puits de l'échec, mais nul ne sait vraiment ce qu'il en est.

CE QUE SAIT VOTRE PERSONNAGE

En tant qu'Humain, votre personnage connaît des informations de base sur son environnement. Qu'il s'agisse de rumeurs, de légendes urbaines ou de savoirs, ceux-ci sont communément connus et sont considérés comme de la culture basique.

DE FAÇON GÉNÉRALE

- De l'autre côté de la chaîne de montagnes appelé le Durnadar, il y aurait une forêt infinie peuplée d'êtres magiques et de monstres terrifiants.
- Le roi Deremis est le successeur d'une longue lignée qui a créé le Royaume en unifiant toute l'Humanité sous sa bannière.
- Le royaume compte une multitude de duchés et baronnies. Les plus connus sont :
 - Le duché de Rôn, plus grand et le plus influent du Royaume
 - Le duché Darignant, patrie des meilleurs artisans
 - Le comté du Val d'Artoisie
 - La baronnie d'Osrlad, puissance militaire incontestée
- Il est inconcevable de contester un noble si vous n'en êtes pas un. Leur adresser la parole sans y avoir été invité est d'ailleurs une faute grave qui sera punie.
- L'éducation est réservée à la noblesse et au clergé. Seuls les métiers de lettres peuvent y avoir accès.
- Le Royaume est dirigé par Inlas Dérémis qui a succédé à son père, Bornagar Deremis. La lignée Deremis a fondé le Royaume il y a des siècles et continue de le diriger.
- Le roi Deremis est une personne juste et sage. Il est aimé et respecté par son peuple.
- Dans le Royaume, la justice est rendue par les paladins de l'ordre d'Akhal. Ces derniers représentent l'autorité suprême en termes de justice et nul, quel que soit son rang, n'oserait les contester ou les contredire dans ce domaine.

SUR LA MAGIE

- Il existe une école de magie dans le Royaume, elle serait cachée dans les montagnes du sud.
- La magie est dangereuse et mortelle ! Ceux qui la pratiquent sont certainement maudits par les Dieux.

SUR LA FOI

- L'Église est omniprésente et guide l'Humanité comme un berger guiderait ses brebis.
- Les Dieux existent et observent chacun d'entre vous. Vous savez que vous ne pouvez vous dérober à leur regard.
- L'Église est la voix des Dieux. Il serait inconcevable et fou de s'y opposer.

SUR LES AUTRES FACTIONS

- Les Peaux-Vertes sont des monstres assoiffés de sang et de carnages qui viennent de la mer à l'Est.
- Par delà le mur de givre, se trouvent les steppes gelées du nord, terres inhospitalières des Nordiens.
- Les Azehils sont une race de fous et d'hérétiques qui ont renié les Dieux pour s'adonner à la magie de façon incontrôlée. Ils sont un danger qu'il faut à tout prix éradiquer !
- L'Empire Éternel est le rassemblement des pires malfrats, dirigés par les pires engeances, ils sont l'incarnation vivante des malédictions de Marenos
- De manière générale, les autres races sont des monstres dont il faut se tenir à l'écart et face auxquels il faut se protéger à tout prix !

S'IL EST MILITAIRE

- L'ordre et la discipline sont une nécessité dans les rangs, sinon le risque de se faire sévèrement punir par ses chefs est assuré.
- Pour vaincre il faut être uni, la cohésion d'un groupe doit être totale et l'entraînement et la préparation sont la clé d'une victoire.

- Les commandants de l'armée sont des nobles très compétents. Il faut leur faire aveuglément confiance.

S'IL EST CIVIL

- Enfreindre les lois du Royaume revient à se retrouver pourchassé par les paladins. Un sort difficile et souvent funeste attend ceux qui sont pourchassés par la justice d'Akhal.
- La vie à la campagne est difficile et la pauvreté est partout. Ainsi s'aventurer au front pour tenter d'y faire commerce ou richesse n'est pas une mauvaise option.

LA CONCEPTION DE VOTRE COSTUME

Akenlor se veut être un jeu immersif et mettant en avant une haute exigence en termes de qualité visuelle. Dans cette optique, les orgas de chaque faction seront très attentifs aux costumes des joueurs et tout particulièrement en ce qui concerne leur pertinence dans l'univers d'Akenlor.

Vous trouverez dans les prochaines pages des photos et des guides pour réaliser les costumes appropriés.

Aucun costume tiré d'une thématique différente ou d'un univers différent de ceux proposés ici ne seront acceptés lors du jeu, n'hésitez donc pas à communiquer en amont avec vos orgas et les autres joueurs de votre faction sur le Discord Akenlor.

Vous pourrez retrouver tous vos besoins et plus encore dans la Boutique LARP Nation qui mettra en vente les costumes de la gamme Akenlor spécialement créés pour le GN.

SI VOUS INCARNEZ UN SOLDAT

En tant que soldat d'un bataillon vous êtes forcément affilié à un duché, un comté ou une baronnie. Vous devez donc en porter les couleurs de façon la plus distincte possible.

Les soldats de l'armée régulière sont souvent équipés différemment en fonction de la provenance de leur affiliation. Les duchés, comtés et baronnies n'équipent pas leurs troupes de la même manière.

Un soldat du duché de Darignant aura toujours les manches et jambes de pantalon bouffantes aux couleurs de son duché, le jaune et le rouge.

Par dessus cet uniforme il porte généralement un plastron d'acier poli, souvent accompagné de grèves et de canons d'avant bras, voire de spallières.



Les soldats du duché de Rôn et du Val d'Artoisie quant à eux sont équipés d'armures faites principalement d'une cote de mailles par-dessus un gambison. Leur tête est protégée d'un emblématique casque à visière et portent des brassards et grèves en acier poli.

Par dessus leur armure ils portent le grand tabard des couleurs du duché de Rôn en blanc et bleu ou noir et rouge du Val d'Artoisie.



Les soldats de la baronnie d’Osrald sont des experts du combat en armure lourde. Ils sont protégés par d’épaisses plaques d’acier polies surmontées du tabard aux couleurs de la baronnie.



SI VOUS INCARNEZ UN CIVIL

En fonction de votre statut social vous porterez des vêtements plus ou moins riches et luxueux. Les nobles et la bourgeoisie aiment se parer de bijoux et autres signes de richesse. Leurs tissus sont luxueux, avec de belles couleurs.

Les gens du peuple eux sont habillés de façon bien plus humble et simple, dans des couleurs neutres comme le marron, l'écru, le vert pâle, le rouge foncé ou le gris. Il est de culture que chacun porte un couvre chef dans le Royaume, les plus riches possédant des chapeaux, tandis que les plus modestes possèdent des cales ou des capuchons.