Le Haut Royaume

Le Haut Royaume est un univers médiéval fantastique prospère et paisible, qui s'est construit à la suite d'un cataclysme antique, dont les maux n'ont pas été oubliés, même si la mémoire collective a perdu le déroulement des évènements.

La Mortfolie

Il y a plusieurs centaines d'années, un cataclysme a mis fin à l'époque du Premier Age : une maladie mortelle, la Mortfolie, s'est répandue promptement. Tous scrutaient leur famille et leur entourage, à la recherche des symptômes du fléau : les malades étaient pris d'une telle soif de tuerie qu'ils assassinaient sauvagement tous ceux qu'ils rencontraient, et s'ils étaient entravés, ils finissaient par se donner la mort, sans qu'on puisse trouver le moindre remède. Ceux qui, confrontés aux Morfous, les tuaient pour garder la vie sauve, étaient alors atteint du même mal, ce qui accentuait la progression de la maladie.

Nul ne sait exactement comment la Mortfolie fut neutralisée, mais un rôle déterminant a sûrement été joué par l'Arcande, communément appelée magie, déjà connue et excellemment maîtrisée par ceux du Premier Age. Les survivants nommèrent cette nouvelle époque le deuxième âge, et on commença à compter les années à partir de là.

Depuis, la mort est taboue, et le Culte de la Vie est la religion du Haut Royaume. Les anciens dieux sont tombés dans l'oubli. Depuis, un mystérieux phénomène transforme les victimes de meurtre en fantômes lancés à la poursuite de leur meurtrier, dans une quête de vengeance. Lorsqu'ils retrouvent celui qui les a tués, ils retrouvent alors la vie. Le meurtre est donc devenu un acte corrupteur, mais aussi presque entièrement vain.Pourtant, la Mortfolie n'est pas éradiquée : elle ressurgit encore çà et là, au gré de la faiblesse de quelques individus qui, fantasmant de donner la mort, finissent par passer à l'acte.

L'Arcande

La magie était connue des gens du Premier Age, mais beaucoup des savoirs dans ce domaine ont été perdus. A l'origine, c'est MaisonOrélys, la première des Maisons, qui en retrouva les vestiges.

Bien que manipulée par un nombre restreint de personnes, l'Arcande joue un rôle déterminant dans la vie des habitants du Haut Royaume, et surtout dans celle des plus aisés. L'Arcande intervient dans

de nombreux domaines, les plus connus de ses pratiquants sont les Sorciers, les prêtres de la Vie et les membres des Ordres.

Les Sorciers sont des spécialistes d'une magie réalisée par le biais de sortilèges prédéfinis, existant souvent depuis des générations. Les Sorciers suivent pour apprendre leur art les cours des grandes Ecoles de Sorcellerie, comme celles de Cité Rouge ou de Cétoine. De nombreux sortilèges existent, la plupart sont orientés vers le combat ou la protection. Les Sorciers louent leurs services à tous ceux qui en ont besoin. Une catégorie particulière de Sorciers sont les Hauts Sorciers. Ces personnes ont atteint un niveau supérieur dans la pratique de la Sorcellerie, et sont capables de réaliser, ou même parfois de créer, des sortilèges particulièrement puissants et souvent uniques appelés rituels.

Le Culte de la vie est animé par des prêtres appelés Sardriss. Ils se reconnaissent à la couleur rousse de tout ou partie de leur vêtement, ainsi qu'à une broche représentant trois fils torsadés roux, doré et argenté. Même si la participation aux rituels religieux n'est pas une obligation, elle est très ancrée dans la culture et les mœurs du Haut Royaume, où l'aversion pour la Mort est communément partagée. Par ailleurs, à la fin de l'enfance, vers ses dix printemps, toute personne est accompagnée par un Sardriss dans un parcours initiatique, pour tenter de percer les mystères de la Vie et par là même, de tenter de découvrir qui il est. Les Sardriss célèbrent aussi les mariages, appelées unions, et pour ceux qui veulent un lien plus fort, imprégné d'Arcande, ils organisent des rituels de liens. Deux personnes inséparables peuvent ainsi devenir liédargents si elles souhaitent célébrer et renforcer leur amitié, ou bien liédorés quand elles sont animées par l'amour. Leur connexion devient alors plus forte et inaltérable. Mais peu de personnes ont recours à ces rituels, car ils ne sont pas sans danger. Par exemple, à la mort d'un des deux liés, il n'est pas rare que l'autre se laisse mourir.

Les Sardriss sont aussi les officiants du rituel d'intronisation à une Maison. L'appartenance à une Maison est un acte volontaire, magique et irrémédiable, que ne peuvent accomplir que ceux qui se retrouvent dans les valeurs prônées par une des Maisons. Cela les conduit à appréhender le monde d'une façon singulière, partagée par tous les membres d'une même Maison. Même si cette décision n'est finalement prise que par une frange minime de la population (environ 20%), généralement les plus aisés, tout le monde peut demander à devenir membre d'une Maison. Lors de la cérémonie, un Sardriss présente l'Aciliande, le jeu de cartes mystique dans lequel sont représentées les 75 Maisons du Haut Royaume. La carte d'Aciliande brûle immédiatement toute personne qui la touche si elle n'est pas en accord avec l'esprit de cette Maison. Quand un nouvel entrant dans une Maison peut la saisir normalement, c'est que la Maison l'accepte en son sein.

Il est rare de rencontrer l'un des membres des Ordres, qui manipulent eux aussi les flux arcandiens, mais à un niveau bien plus élevé que tout autre. Il se dit que les Ordres furent créés par MaisonOrélys, après le Premier Age, dans l'objectif d'allier puissance et sagesse. Composés de Mages et de Chevaliers, ses membres sont autant connus pour leur puissance que par le mystère qui les entoure. La rumeur

ne tarit pas sur la difficulté des épreuves à surpasser pour accéder à ce groupe très fermé, mais il n'existe aucune source sûre pour en parler.

La structure sociale et politique

Le Haut Royaume est en théorie une monarchie dirigée par le Haut Roi. Elle est en réalité complexe et marquée par l'interaction de plusieurs pouvoirs. Les Maisons, les Familles, les Confréries et les Ordres contribuent à une structure sociale inextricablement tissée. Malgré des fluctuations historiques, un équilibre délicat persiste depuis 700 ans.

A - Le Haut Roi et l'Administration Royale

Le Haut Roi est théoriquement un souverain absolu, du moins pour les personnes qui n'appartiennent ni aux Maisons (les SansMaisons), ni aux Familles (donc les non-nobles). Il exerce en effet la justice sur tous les SansMaisons, et choisit les Seigneurs (ou Dames) qui vont les diriger au quotidien. Il commande aussi à l'armée royale, et peut faire appel en cas d'urgence au Mail, une levée en masse de tous les habitants SansMaisons du Haut Royaume. Dans la pratique toutefois, le Haut Roi est limité dans son pouvoir par celui des Maisons et des Familles, comme nous le verrons plus loin.

Le Haut Roi est traditionnellement le descendant mâle le plus âgé du Haut Roi précédent. Depuis des siècles, il est issu d'une même Famille : celle des Sand-Antone.

B - Les Maisons

Les Maisons jouent un rôle crucial dans le Haut Royaume, constituant des entités politiques et sociales qui contrent la puissance du Haut Roi.

Issue de l'Aciliande, le jeu de cartes mystique, chaque Maison se reconnaît par son propre emblème, symbolisant son essence, ainsi que par ses couleurs (généralement deux). Par exemple, MaisonOmbre est la Maison de l'Emotion, ses couleurs sont le noir et le vert, et son symbole est un flocon d'argent. Chaque Maison possède aussi son propre territoire réservé, appelé Domaine, souvent magnifique, reflétant sa grandeur, et doté d'une capitale. Elle organise en interne sa justice, son armée, et ses règles propres. Les membres des Maisons résident à la fois dans leur Domaine et dans l'ensemble du Haut Royaume.

Bien que représentant seulement un cinquième de la population, les Maisons exercent un pouvoir politique considérable. Elles ne sont pas soumises au Haut Roi, et participent à la direction du royaume à travers la Plénore, une assemblée délibérative où chacune à un représentant appelé Délégué. Les postes d'importance et certaines fonctions de l'administration royale sont souvent réservés aux membres des Maisons.

Les SansMaisons sont des roturiers qui n'appartiennent à aucune Maison. Ils représentent la majorité de la population, et ne disposent d'aucun pouvoir réel. Ils sont soumis à l'autorité du Haut-Roi, et du Seigneur du Fief dans lequel ils vivent, ce celui-ci étant souvent membre d'une Maison.

On ne s'adresse pas de la même façon à un noble (les membres des Familles) et à un roturier, et on ne les nomme pas de la même manière :

	Noble	Roturier
Bonjour monsieur	Bonjour Darène	Bonjour Irain
Bonjour madame	Bonjour Daréna	Bonjour Iréna

C - Les Familles

Les Familles constituent le troisième pilier du pouvoir politique dans le Haut Royaume, aux côtés du Haut Roi et des Maisons. Ces groupes restreints, formés autour de liens familiaux, représentent la noblesse de sang dans le Haut Royaume, avec une origine historique remontant à un ancêtre célèbre, qui a été anobli par le Haut Roi, qui est lui-même issu d'une famille, les Sand-Antone.

Les Familles jouent un rôle politique considérable car seul un noble peut être nommé à la tête de chacun des milliers de Fiefs et Cités qui composent le Haut Royaume. C'est le Haut Roi qui détient le pouvoir d'effectuer ces nominations et il peut les révoquer à tout moment, notamment à la mort d'un détenteur. Même si de nombreux Fiefs sont laissés pour plusieurs générations aux mains d'une même Famille, le Haut Roi se sert de ce pouvoir de nomination pour influer et contrôler les grandes Familles, les punir ou les récompenser, ou équilibrer leur pouvoir. Un noble nommé à la tête d'un Fief est appelé Seigneur (ou Dame), et ce titre est accolé au nom du Fief comme SeigneurOmbreleau ou DameGrandpic. Le seul cas où le Haut Roi ne peut nommer qui bon lui semble, est celui où un tiers de la population d'un Fief appartient à une Maison. Dans ce cas, le Seigneur doit être choisi au sein de la Maison.

Les membres des Familles se reconnaissent au fait qu'ils ont un nom composé (comme Sand-Antone ou Fène-Midéria) dont la première moitié (Sand ou Fène) correspond à une rune héraldique spécifique à chaque Famille, et qui est portée par les nobles sur le cœur. A leurs côtés, toute personne au service d'un noble porte la même rune sur l'épaule. Ainsi, Filian Gal-Vandror sera appelé par son nom complet, ou Gal-Filian dans des circonstances plus familières. Les nobles, même s'ils sont membres d'une Famille, peuvent également rejoindre une Maison, créant une loyauté partagée, qui peut en retour engendrer un affaiblissement de l'influence familiale. Pour autant, les Maisons cherchent à attirer des nobles afin de bénéficier de tout ou partie du pouvoir de leur Famille, et en retour, elles leur proposent souvent des postes de dirigeants au sein des Maisons.

Les Familles ont un Patrice à leur tête, détenteur théorique de tous les pouvoirs au sein de la Famille, mais son autorité peut être contestée lorsque la Famille est divisée. Les membres des Familles

échappent à la justice du Haut Roi et des Maisons, répondant uniquement devant leur Patrice, bien que la réalité du pouvoir du Patrice puisse varier.

D - Les Confréries

A l'origine, les Confréries ont émergé du besoin des artisans de rompre leur isolement (boulangers, meuniers, forgerons…). Au fil du temps, de nouvelles Confréries ont émergé, couvrant des domaines variés comme les Véridistes, Messagers, Consultes, Guérisseurs, Maîtres d'Armes et Sorciers. Leurs structures fermées, avec secrets, rites, et initiations, répondaient aux besoins de préservation des connaissances. Certaines possèdent plusieurs Ecoles et toutes interdisent la diffusion de leurs savoirs en dehors des membres de la Confrérie. Elles possèdent chacune le monopole dans leur activité, ce qui leur assure un certain pouvoir, autant auprès du Haut Roi que des Familles ou des Maisons.

La confrérie des Maîtres d'Armes regroupe toutes les compagnies mercenaires qui se vendent aux plus offrants.

Leur structure est très hiérarchisée, avec des apprentis, des compagnons et des maîtres (ou Magister). Ces derniers détiennent les connaissances les plus avancées et prennent les décisions importantes lors de réunions périodiques.

E - Les Ordres

Ses quelques centaines de membres détiennent la puissance infinie de l'Arcande. Ils sont Chevaliers ou Mages, selon la voie qu'ils ont choisie, et ils peuvent arrêter des armées ou détruire des villages d'un geste. Cependant, les Ordres n'ont pas de rôle politique significatif. Il arrive que les puissances politiques fassent appel à eux, aux plus jeunes d'entre eux tout du moins. Bien qu'ils soient moins puissants que leurs aînés, ils ne sont pas autant touchés par le Décalage, une sorte de folie qui s'empare souvent des membres des Ordres quand ils gagnent en puissance. Etrangement, Chevaliers et Mages refusent souvent d'utiliser leurs pouvoirs, menant des vies apparemment ordinaires ou se retirant dans des lieux isolés. Ils sont libres de leurs actions, et peuvent rejoindre des Maisons. La plupart néanmoins restent indépendants.

F - Le choix de progresser dans la hiérarchie sociale

Ces pouvoirs inextricablement tissés ont l'avantage de permettre à toute personne motivée de se faire une place dans la société, si tant est qu'elle fasse preuve d'habileté pour faire valoir ses talents. Il est possible d'être formé par une Confrérie, d'incarner les valeurs de sa Maison et de proposer ses qualités pour la rendre plus florissante, ou bien de se de se mettre au service d'une Famille… Par ailleurs, l'égalité des sexes est établie, et les SansMaisons ne sont pas considérés comme des sous-hommes. Bien que le Haut Royaume ressemble à la société médiévale européenne, il est donc bien plus ouvert et équitable.

Les SansMaisons choisissent une vie plus simple et tranquille, mais ils peuvent rejoindre une Maison, une Confrérie, ou servir une Famille. Ils sont parfois considérés par ceux des Maisons comme

incomplets, mais cela s'entend au sens de leur développement personnel, et non comme un déclassement.

La religion : le Culte de la Vie

Après le Premier Age et la catastrophe de la Mortfolie s'est créé le Culte de la Vie, faisant tomber dans l'oubli tous les anciens dieux. Il est fondé sur le constat que la Vie est un phénomène extraordinaire et merveilleux, mais fragile. Il est donc du devoir de chacun de la respecter et de la protéger de son mieux.

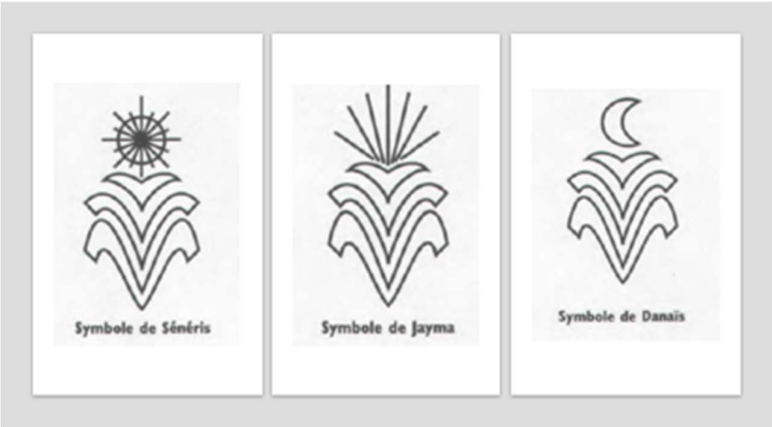
L'acte de tuer n'est pas considéré dans le Haut Royaume comme une déviation sinistre mais inévitable. Un assassin est toujours un Partisan de la Mort, ce n'est pas un simple marginal ou un être dangereux, c'est une aberration vivante, un être qui a cessé d'être humain, une parcelle de Mortfolie. En choisissant de donner la Mort, il n'a pas juste pris un risque calculé pour atteindre ses objectifs, il ne s'est pas entouré d'une noire aura, il s'est voué à la déchéance, à la folie, à l'abandon pur et simple de tout libre arbitre. Il s'est en effet inévitablement engagé sur la voie de sa propre destruction. Avant peu, il ne sera plus qu'une loque, une épave, déjà plus bestiale qu'humaine. Et il continuera à semer la Mort, car qui a tué retuera, telle est la logique de la Mort. Et finalement, le désir insatiable de Mort le poussera inexorablement à s'ôter sa propre vie.

Le Culte de la Vie vénère trois déesses, servies par les Sardriss (les prêtres).

Sénéris représente la grandeur et la force de la Vie. C'est elle qui inspire ceux qui luttent contre la Mort, c'est elle qui rappelle que la Vie doit être défendue, aussi bien moralement que physiquement.

Jayma représente l'insouciance et la créativité de la Vie. C'est elle qui engendre le rire et tous les moments qui rendent la vie agréable, c'est elle qui fait tourner le monde, sans questions.

Danaïs enfin représente le souvenir et l'espoir. C'est elle qui veille à ce que personne n'oublie les enseignements de la Mortfolie et la victoire de la Vie, c'est elle qui dans le malheur rassure et conforte.



Les trois Déesses sont parfois assimilées respectivement au soleil, à la lumière et à la lune, qui brille même au cœur de la nuit. Elles sont aussi fréquemment représentées sous les traits d'une mère bienveillante qui surveille une jeune enfant en train de jouer, tandis qu'une vieille femme file tranquillement au coin du feu.

Il existe aussi des divinités mineures, le plus souvent à forme humaine, qu'on appelle les Fils et Filles de la Vie. Leur culte est souvent très localisé ou très spécifique, mais il est néanmoins très bien enraciné parce que ces Fils et Filles de la Vie sont moins abstraits et beaucoup plus proches des préoccupations quotidiennes des habitants du Haut Royaume. On peut citer Brumeline, Fille des Sources et des Eaux vives ; Ombrage, Fille des Arbres et des Forêts ; Arpentin, Fils des Voyages et des Marchands…

Parmi les Sardriss, certains appartiennent à des Fraternités, qui se vouent à un objectif particulier. Les Sardriss de la Fraternité de l'Arbre (appelés aussi les Fraternins de l'Arbre), branche combattante, luttent contre les Partisans de la Mort. La fraternité du Renard veille à ce que personne n'offense le Culte de la Vie et démasque les blasphémateurs.

Dans le Haut Royaume, les personnes qui ne respectent pas les règles essentielles sont marquées sur la joue. La marque de Partisan de la Mort dénonce celui qui a tué. Elle est appliquée par le fantôme de sa victime, qui doit accomplir ce rite pour revenir à la Vie. Elle fait du morfou un paria à jamais. Empreinte d'Arcande, elle ne peut être retirée par quiconque.

La marque du Blasphème signale à tous qu'une personne, par ses actes, a offensé le Culte, que ce soit en prêtant assistance à un Partisan de la Mort ou en empêchant des Sardriss d'officier. Même si l'Arcande l'empêche de s'effacer, celle-ci peut être retirée par un Sardriss.

Us, coutumes et légendes

A- L'obligation

Un service rendu ou une faveur accordée exigent toujours un paiement. La plupart du temps, ce paiement ne se fait pas en paroles ou en pièces de monnaie, mais en service retourné. Nul n'est en théorie exempt de cette coutume, soit-il Seigneur, Sorcier, mercenaire ou Guérisseur, noble ou roturier, au service du Haut Roi, de sa Maison ou au sien propre.

"Je suis votre obligé" ou toute autre phrase de ce genre est le signe que celui à qui on a rendu service reconnaît sa dette et accepte de l'acquitter lorsque son débiteur le jugera utile. Il est indispensable pour quiconque

Le débiteur n'est pas non plus exempt de tout devoir. Il est certes de son ressort de juger de l'importance du service rendu en premier lieu, et de fixer le ou les services qui libéreront l'obligé de sa dette. Il lui appartient d'être équitable et de ne pas demander trop, sous peine de voir diminués son prestige et sa réputation. Il est une qualité que l'on nomme "largesse" et qu'il est toujours populaire de montrer.

Évidemment, en fonction de l'origine et du rang du personnage, l'interprétation donnée à cette coutume varie. Par exemple, vous pouvez donner une pièce à un soigneur qui vous a relevé après un combat, en remerciement de ses services, mais si un guérisseur fait usage de ses dons sur votre personne, il est préférable que vous déclariez son obligé.

Au niveau des Maisons, les membres de MaisonLame sont les tenants les plus extrémistes dans le respect de cette coutume, alors que ceux de Cendre acceptent plus facilement parmi eux des gens à la limite de l'ingratitude. Quant aux membres de MaisonD'Estre et Maison- Haute, ils sont passés maîtres dans l'art d'utiliser le lien d'obligation à leurs fins, les premiers en demandant plus que ce qui leur est dû, et les seconds en offrant plus qu'ils ne devraient, se créant ainsi d'utiles soutiens.

B- Titres et formules

A partir du moment où une personne possède un certain statut social (si elle est membre d'un Ordre, d'une Famille, de l'élite dirigeante d'une Maison...), le vouvoiement est obligatoirement de mise, même de la part de ses pairs.

Outre les formules pour s'adresser aux nobles et aux personnes du commun, qui ont déjà été notée plus haut, il est de bon ton de nommer les personnes en fonction du titre honorifique le plus élevé qu'elle possède :

- Les dirigeants au plus haut degré des Maisons portent le titre général de Seigneur, accolé au nom de leur Maison (SeigneurOmbre, SeigneurDragon, DameNeige…) Ainsi le Haut Roi est aussi SeigneurHaute,
- Les Seigneurs propriétaires terriens portent le titre de Seigneur, mais accolé au nom de leur Fief ou de leur Cité. Ainsi le SeigneurBleumonte dirige le Fief de Bleumonte, le SeigneurRilande la Cité de Rilande. Si c'est une femme qui reçoit cette charge, elle devient une Dame, selon les mêmes règles (DameBleumonte, DameRilande).

- Toute personne possédant une fonction est appelée Seigneur (ou Sir), ou Dame. Par exemple, on s'adressera à un chancelier en l'appelant Seigneur Chancelier, ou a une mage Dame Mage.

C- Les heures de la journée

L'HEURE DU PHÉNIX 07H AU LEVER DU SOLEIL	
le 1er Solume	08h
le 2ème Solume	09h
le 3ème Solume ou quartjour	**10h**
le 4ème Solume	11h
le 5ème Solume	12h
le 6ème Solume ou mijour	**13h**
le 7ème Solume	14h
le 8ème Solume	15h
le 9ème Solume ou anténocte	**16h**
le 10ème Solume	17h
le 11ème Solume	18h

L'HEURE DU SANG 19H AU COUCHER DU SOLEIL	
la 1ère Nocte	20h
la 2ème Nocte	21h
la 3ème Nocte ou quartnocte	**22h**
la 4ème Nocte	23h
la 5ème Nocte	00h
la 6ème Nocte ou minocte	**01h**
la 7ème Nocte	02h
la 8ème Nocte	03h
la 9ème Nocte ou antéjour	**04h**
la 10ème Nocte	05h
la 11ème Nocte	06h

D- Les mois de l'année

Janvier	Jinambre
Février	Fringeambre
Mars	Miambre
Avril	Avriambre
Mai	Mainambre
Juin	Joambre
Juillet	Jellande
Août	Ambre
Septembre	Septande
Octobre	Octambre
Novembre	Novande
Décembre	Déciande

E- Les années

Le Haut Royaume vit actuellement dans le Deuxième Age du Monde, le premier s'étant achevé par la grande catastrophe connue sous le nom de Mortfolie.

Le deuxième Age est découpé en ères, de 77 années, portant le nom d'une Maison. Nous sommes dans l'ère du Dragon, qui a succédé à l'ère de la Licorne. Pour désigner la 15ème année de l'ère du Dragon, on parle de 15 Dragon. Et si l'on veut parler du 25 mai de la 15ème année de l'ère du Dragon, on nomme cette date le 25 Mainambre 15 Dragon.

Les Elferins

Ils furent longtemps une légende, mais depuis quelques années, les Elférins, appelés aussi Être-Fées, ont bel et bien montré qu'ils sont réels.

Il existe de nombreux Elférins, que ce soient les étranges femmes pâles des bords de l'eau, les nobles seigneurs aux atours Splendides et aux longs cheveux d'or qui galopent parfois le long de sentes inconnues, les petits gnomes difformes des régions montagneuses, ou bien encore les féroces créatures trapues, sanglées de cuir et d'acier, qui parcourent les bois au bruit des tambours et des trompes de guerre.

Leur royaume est au cœur des bois, dans tous ces endroits où les hommes ne se sentent jamais tout à fait à l'aise : c'est là le Royaume d'Elférie, et malheur à celui qui y entre par mégarde...