



Fénicé



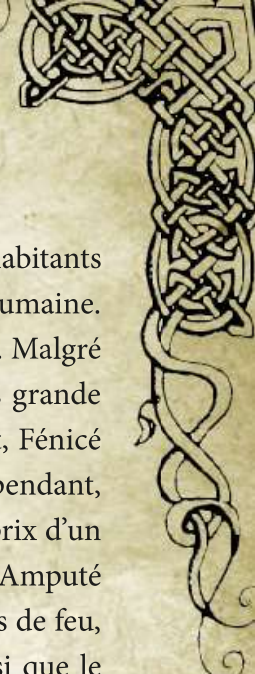
Continent: Xethalis
Pays: Fénicé
Capitale: Deltora
Religion: Klervienne (Zacharya)
Politique: Monarchie absolue
Langue: Commune

Espérance de vie: 50 ans

Taille moyenne: Humaine

Couleur de peau: Diverses





Résumé de la civilisation

Fénicé est un pays ancien, situé au sud du continent de Xethalis. On dit que ses habitants descendraient des premiers Hommes, ce qui explique que la population soit principalement humaine. Le pays est réputé pour être une puissance militaire et commerciale très raffinée mais stricte. Malgré la monarchie rigide et totalitaire qui le gouverne, le peuple vit dans l'abondance et la plus grande loyauté envers le pays, même si la guerre agite leurs terres depuis plusieurs années. En effet, Fénicé était autrefois une contrée qui s'étendait d'est en ouest sur toute la largeur du continent. Cependant, il y a près d'un demi-siècle, la région ouest du pays réclama son indépendance et l'obtint au prix d'un combat acharné. Désormais un pays à part entière, cette terre se nomme aujourd'hui Falco. Amputé des territoires de l'ouest riches en ressources et cerné par l'océan, des montagnes et les Terres de feu, Fénicé se retrouva sans grande possibilité pour subvenir à ses besoins essentiels. C'est ainsi que le Royaume se tourna vers le commerce.

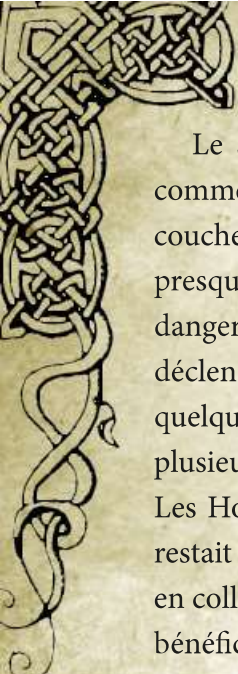
Aujourd'hui, Fénicé est connue pour être une des plus grandes puissances commerciales d'Algaroth. Les plus belles étoffes de soie et de laine proviennent de ses ports, ainsi que des peintures et encres des plus raffinées. En effet, bien que leur territoire soit en partie inhabitable à cause des Terres de Feu, région aride située au sud du pays, les habitants de Fénicé parvinrent à en tirer profit pour en extraire des pigments uniques au monde ! Ce qui avait manqué de mettre le peuple à genoux devint sa force, et ils surent l'exploiter au maximum pour en ressortir grands et influents. De nos jours, des lignes d'échanges commerciaux se font dans tous les pays et continents contre de l'or et des grains.

Origine du peuple

Le nom Fénicé vient de la légende à l'origine de ce pays. D'après ce mythe, avant que la civilisation n'existe sur cette terre, un phœnix gigantesque aurait habité en ces lieux. Il fut le maître de cette région, tant et si bien que le froid des steppes de glace lui-même ne pouvait pénétrer son domaine. Il devait faire face aux flammes cramoisies et à la chaleur infernale qui émanaient de l'immense oiseau. Rien ni personne ne pouvait approcher de cette région sous peine de sentir ses poumons se carboniser par l'air sulfureux, ou finir en cendres sur le sol désertique. Cela dura des années... peut-être même des siècles. Puis, sans que l'on sache pourquoi ou comment, le phœnix disparut.

Patients, attendant presque 20 ans que les nuages de cendres retombent au sol, les premiers Hommes réussirent à poser pieds sur cette terre. La nature commençait à repousser à l'ouest, bien que le froid y eût repris ses droits. À l'est, au contraire, régnait une chaleur constante, telle une séquelle inscrite dans la terre de cette région. Une cicatrice sulfureuse et ardente qui continuait de faire face au froid du sud, permettant à la côte ouest de ne pas succomber au gel.

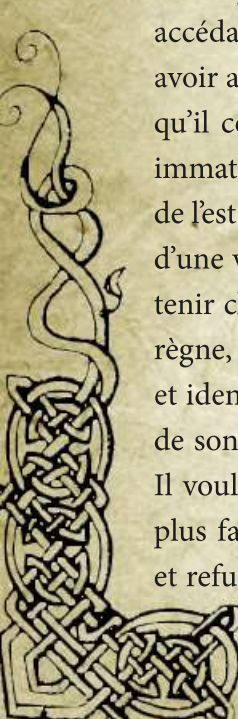
Les premiers Hommes décidèrent donc de s'y installer, profitant du climat plus chaud et clément de l'endroit. Curieux, ils tentèrent de l'explorer toujours plus au sud, à la recherche des traces de l'ancien phœnix, cet être mythique dont les légendes parlaient. Mais ce qu'ils découvrirent sur ces terres arides ne fit que montrer à quel point l'humain pouvait être petit face à la nature.



Le sol n'était qu'une étendue de cendres noirâtres, parsemées d'éclats d'obsidienne tranchants comme des rasoirs. Les quelques zones de terre désertique qui se frayaient un chemin dans cette couche poussiéreuse étaient craquelées de failles d'une profondeur insoupçonnée. Des fumées presque constantes s'échappaient du sol meurtri, répandant une odeur épouvantable aux effluves de danger mortel. Inspirer ces vapeurs pouvait enflammer les poumons de l'homme le plus robuste en déclenchant des quintes de toux si violentes qu'incapable de reprendre son souffle, il trépassait en quelques instants... littéralement. Des cratères laissaient jaillir des flammes imposantes, hautes de plusieurs mètres selon les endroits, et qui ne s'éteignaient pas plus d'un mois ou deux dans l'année. Les Hommes nommèrent ces plaines infernales les « Terres de Feu ». Heureusement, la zone aride restait restreinte sur le sud du territoire, arrêtée par les steppes de glace où les deux climats entraient en collision. Les premiers humains décidèrent donc de remonter plus au nord pour trouver une terre bénéficiant de la chaleur de ce désert dangereux sans en avoir le sol stérile et empli de danger.

Continuant d'explorer, perdant nombre de leurs gens lors de l'aventure, ils finirent par découvrir une zone insolite à l'est. Ils y trouvèrent une petite crevasse semblable à celle des Terres de Feu mais dont la flamme était moins haute et bien plus douce. Les Hommes construisirent leur capitale tout autour de cette magnifique flamme. Ils dressèrent au-dessus du foyer une statue aux allures de l'oiseau légendaire de telle sorte que le feu s'extirpe de son bec en un jet de flammes éternelles. Ce foyer chaleureux, bien différent de ses dangereuses jumelles du sud, servit de feu de joie et d'objet de culte pour cette nouvelle civilisation. Depuis lors, il symbolise le pays de Fénicé et compte dans les onze merveilles du monde. Les habitants s'autoproclamèrent les maîtres du feu, et commencèrent à bâtir leur royaume. Le premier souverain de Fénicé fut proclamé « Roi Phoenix », un titre hérité par tous les autres après lui.

a fracture d'un pays



Au fil des siècles, le Royaume prospéra sans peine. Le peuple apprit à s'habituer au climat parfois changeant de son territoire pour en faire sa force et sa réputation. Pendant plusieurs générations, rien ne vint perturber l'unité du pays, jusqu'au jour où l'un des descendants de la lignée de souverain développa une haine notoire envers les Fénicéens habitant la côte ouest. En effet, le Roi Phoenix XI accéda au trône très jeune suite au décès prématuré de son père (la rumeur parle d'étouffement après avoir avalé un pois de travers... la version officielle préfère l'empoisonnement). C'est à l'âge de 15 ans qu'il commença à régner aussi bien qu'il le put. Cependant, il gardait à cet âge une âme d'enfant immature et prompte au jugement. Il vit donc d'un très mauvais œil le clivage culturel entre le peuple de l'est et de l'ouest. L'un vivait sous la chaleur constante, l'autre dans le froid. Le premier était civilisé, d'une vie riche et colorée, tandis que le second travaillait la terre, portait des peaux de bêtes pour se tenir chaud et laissait pousser barbes et cheveux tels des barbares. Pendant ses premières années de règne, il tenta de trouver une solution qui permettrait aux deux peuples d'en devenir qu'un seul, uni et identique dans sa culture et sa manière de vivre afin de consolider les bases culturelles et sociales de son beau pays. Il envoya donc ses ministres sur place, ses hommes d'Église et ses académiciens. Il voulut éduquer la population de l'ouest à la vie que les Hommes menaient à l'Est, plus prospère, plus facile, plus joyeuse. Pourtant, les hommes et les femmes de l'ouest renvoyèrent ses émissaires et refusèrent d'embrasser la culture qui avait battit la grandeur de Fénicé, leur propre pays. Certains



villages commencèrent à refuser de payer leurs taxes, ne respectaient plus les Lois et, par ce biais, provoquaient directement la Couronne.

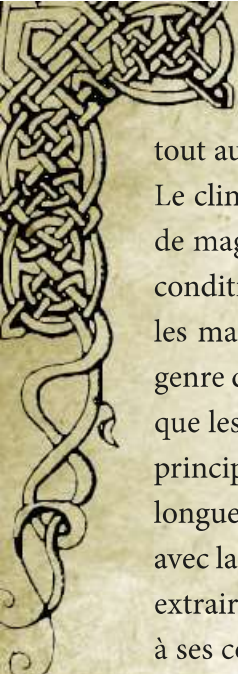
Le Roi Phoenix XI tenta plusieurs dialogues mais toutes ses tentatives de communication furent infructueuses. Au bout de plusieurs années, il dut se rendre à l'évidence : le peuple de l'ouest se rebellait et croyait avoir tous les droits. Il devait désormais remédier à leur insubordination par une méthode plus dure. Il développa une propagande contre cette partie de son peuple. Il félicita la civilité des habitants de l'est, pour écraser l'image et la réputation de leurs frères de l'ouest. L'image embellie des citoyens de haute civilité sembla plaire aux Fénicéens de la côte est, ce qui mena à un début de discrimination de tout homologue venant de l'autre partie du pays. Ce fut le point de départ d'une escalade que le Roi n'aurait pu prédire.

En tant que souverain implacable, il ordonna d'augmenter fortement les impôts des habitants de l'ouest, et doubla la dette du service militaire de leurs jeunes. Les Fénicéens de l'ouest était un peuple fier et, loin d'être passifs, ils se révoltèrent lorsqu'ils décrétèrent que les décrets royaux devenaient excessifs. Une guerre civile des plus violente éclata en 2442, d'abord sous la forme de raids contre des villages et d'attaques de guérilla, avant de rapidement escalader. Même certains des seigneurs locaux brisèrent leur serment de fidélité envers le Roi Phoenix. Cette guerre interne dura presque 5 ans, et des massacres eurent lieu des deux côtés tant et si bien que la Cour finit par donner aux prisonniers de l'ouest le même statut que les esclaves de commerce. C'est à partir de ce moment-là que Berwyn refusa de s'associer avec un « pays à l'éthique si dégradée ». Ils déclarèrent un embargo commercial strict qu'ils jurèrent de maintenir jusqu'à ce que le Roi Phoenix XI capitule ou cesse de martyriser ceux dont il avait la responsabilité. D'autres pays se joignirent à l'embargo, tels que Gilgelaid, Hollen, Gowan et Lothambyë.

Désespéré, le Roi Phoenix XI finit par céder face aux demandes des rebelles. Beaucoup de théories circulent sur le pourquoi de cette reddition : était-ce dû à l'embargo international qui commençait à se former et peser sur ce pays qui avait construit sa richesse sur les échanges ? Un levier que les rebelles auraient réussi à jouer pour faire chanter le Roi ? Où ne voulait-il tout simplement pas d'une guerre civile trop longue qui réduirait les ressources et affaiblirait le pays ? Quelle qu'en fût la raison initiale, le Roi Phoenix XI finit par admettre qu'il avait commis une erreur. Il passa un accord avec le chef des rebelles de l'ouest, Theric Anvorid, et accorda ce qu'il exigeait depuis le début du conflit : l'indépendance. En 2446, Falco était né. Le nom de ce nouveau pays s'inspira du mot local pour désigner le faucon, qui devint également son emblème.

énicéens: peuple de soie et de couleur

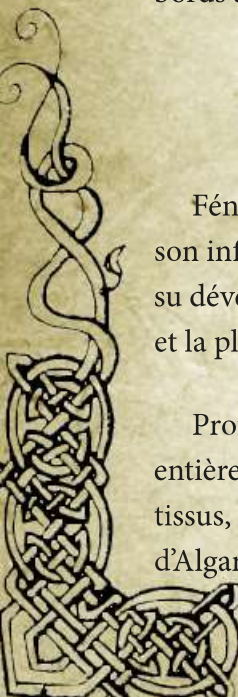
Comme précisé plus haut, le peuple de Fénicé est une civilisation humaine. Les exceptions sont rares et, en général, très mal vues par l'opinion publique. De taille humaine ordinaire, avec une peau allant d'un teint blanc à mat léger, ce peuple ne possède pas de particularités physiques remarquables. Leurs habitudes vestimentaires, cependant, font que l'on reconnaît un Fénicéen entre toute autre peuplade humaine. Le territoire de Fénicé est étendu mais le climat aride rend difficile toute forme de culture, hormis sur une très fine bande de terre dans le nord-ouest du pays plutôt réservée à l'agriculture. Ainsi, il n'est pas envisageable de dédier des terres cultivables pour les transformer en champs de coton ou



tout autre textile végétal, ne permettant pas au pays de produire assez de vêtements de cette origine. Le climat complexe n'aidant pas, les habitants durent se tourner vers une autre alternative : l'élevage de magnan. En effet, si la chaleur de Fénicé ne convient pas aux plantes céréalières, elle présente les conditions idéales pour le développement des mûriers blancs dans les forêts et plaines de Fénicé. Or, les magnans — petites chenilles blanches très présentes dans le pays — raffolent des feuilles de ce genre d'arbuste. En les mangeant, elles sécrètent un fil résistant pour former un cocon bien particulier que les habitants de la région ont appris à filer. Ainsi est née la soie. De fait, elle est devenue le textile principal du pays car la ressource se trouve en abondance et sa production est facile, bien que très longue. L'autre textile très utilisé est la laine car la soie demeure trop légère pour les hivers, même avec la proximité des Terres de Feu. Les tissus sont alliés aux nombreux pigments colorés qu'arrivent à extraire les habitants du pays pour créer des étoffes traditionnelles. On reconnaîtra un habit fénicéen à ses couleurs vives et uniques ! Des soies éclatantes, des assortiments de nuances colorées captivant les regards de chacun... La couture et la teinture sont deux domaines que les habitants de Fénicé ont appris à maîtriser et à mettre en valeur dans les tenues traditionnelles du pays. De fait, même le plus humble des artisans pourrait porter des vêtements de soie aux couleurs bariolées à Fénicé alors que cela lui coûteraient le prix de son atelier dans un autre pays.

Par habitude, les Fénicéens portent également des foulards de soie légère, toujours aussi colorés, pour se protéger de la chaleur. La nuque ou la tête ainsi enveloppée, les Fénicéens se protègent du soleil implacable de l'été et de sa chaleur étouffante... De plus, lorsque l'on transpire, le foulard absorbe l'humidité, ce qui permet de se rafraîchir à la moindre brise. Il arrive parfois que les habitants trempent leur foulard dans de l'eau avant de sortir pour affronter le soleil.

Bien entendu, il est possible de croiser des personnes portant du lin plutôt que de la soie, ou de larges chapeaux à plumes et décorum divers. Ce sont en général des nobles, seigneurs ou personnes issues de la bourgeoisie qui cherchent à exhiber leurs richesses de façon ostentatoire, sans non plus verser dans la faute de goût. En effet, le lin étant un textile végétal, il est principalement issu de l'importation depuis d'autres pays : il est donc très cher à acquérir. Il est rare de voir des personnes porter du coton, cependant, car les températures restent trop hautes pour en porter la journée. Pour ce qui est des chapeaux, il semblerait que la haute bourgeoisie se soit lassée des simples foulards de soie. Ils s'adonnent donc depuis quelques années à la mode extravagantes des coiffes à plumes, longs bords à perles et hautes calottes !



ulture et traditions

Fénicé est un pays ancien. Cela se ressent aussi bien dans son essor culturel et économique que dans son influence qui rayonne à l'étranger. Descendant des premiers Hommes, les habitants de Fénicé ont su développer une culture propre à leur peuple et bien inscrite dans leurs traditions. La plus ancienne et la plus renommée est sans doute celle des Étoffiers.

Professionnels travaillant la soie, depuis l'élevage des magnans au filage du textile, ils maîtrisent entièrement leur domaine, de la production de la matière première à la création des rouleaux de tissus, voire de vêtements. Les Étoffiers de Fénicé ont su mériter leur place sur les marchés de la mode d'Algaroth, aux côtés des fines étoffes créées par les Fulufaähs ou les artistes-modistes Nagais. S'ils



travaillent principalement à base de soie, ils savent également rendre la laine aussi belle et subtile par des motifs travaillés ou des couleurs uniques !

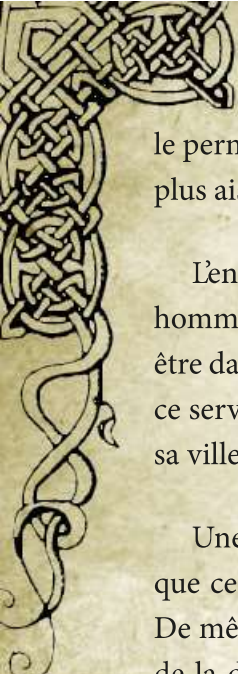
En effet, l'atout que les Étoffiers du pays ont par rapport aux autres concurrents étrangers est sûrement la collaboration conjointe avec les Barioleurs. Ces maîtres dans l'art des couleurs ont su développer toute une gamme de pigments à base de ressources minérales et végétales uniques au monde puisqu'elles ne se trouvent que dans les Terres de Feu. Grâce à des procédés dérivés de l'alchimie, ils ont pu développer des tons étonnants utilisés dans l'habillement, mais également des techniques de peinture. C'est d'ailleurs pour cela que les fresques murales de l'architecture fénicéenne valent le détour. Les artistes locaux sont des experts dans l'utilisation de la peinture à huile aux pigments éclatants.

Bien entendu, le peuple de Fénicé possède, comme tout autre pays, des loisirs propres à sa région et sa culture. Restant dans le domaine des arts et de l'esthétique, il existe une danse traditionnelle pratiquée par des artistes hommes comme femmes : la Sciarpas. Les danseurs qui la pratiquent sont appelés des « Nuances » et sont vêtus uniquement de voiles de soie. Les multiples couches de tissus colorés cachent les parties intimes tout en laissant deviner les formes et le corps en dessous. Ils tiennent en main d'autres foulards colorés, de tulle ou de soie où sont cousues des plumes, rappelant ainsi le plumage du majestueux phœnix. Jugée esthétique et gracieuse, il est rare — et mal vu ! — de sous-entendre que cette danse puisse être un acte sensuel ou de séduction.

Enfin, à chaque anniversaire du Couronnement du Roi Phoenix, est organisée la « Fête de la Renaissance ». Se déroulant à la capitale sur 3 jours, elle célèbre la perpétuité du cycle des Rois et l'abondance des ressources du pays. Les rues sont alors remplies de stands d'artisans, de nourritures et de boissons. Chaque habitant installe une table où il propose aux passants un plat cuisiné par ses soins ou exhibe des créations personnelles. Pendant les festivités, les animations les plus attendues sont les Jeux Ferroyias. Ces jeux permettent aux esclaves volontaires de se présenter pour tenter de gagner leur liberté par le sang et le feu. Ils sont confrontés à diverses épreuves et duels dans l'arène sous les acclamations des citoyens du Royaume. Sur une centaine de participants, seul le champion se voit offrir la liberté, voire parfois même la citoyenneté si le Roi Phoenix reconnaît la valeur de l'esclave. Une des épreuves les plus populaires de ces jeux est la salamachie où les participants doivent affronter une salamandre géante avec pour seules armes un drap de soie rouge et un trident.

Ses étapes d'une vie

La vie d'un Fénicéen est rythmée par différentes célébrations et cérémonies. Tout d'abord : la naissance. Lorsqu'un couple apprend que la femme est enceinte, il sélectionne des bandes de soies pour tresser un petit bracelet de tissu. Généralement de trois couleurs vives, il est placé à la cheville du nouveau-né à la naissance. En général, ce bracelet de tissu est remplacé par une vraie gourmette de métal à l'âge de 5 ans. Ce changement est motivé par deux raisons : premièrement, parce que la mortalité infantile fait qu'il serait cher pour les familles d'offrir directement une gourmette en métal alors que presque un enfant sur trois n'atteint pas cet âge. Du moins, c'est le cas dans les familles du peuple, car chez la haute bourgeoisie et la noblesse, les nouveau-nés ont souvent une gourmette dès leurs premiers jours de vie. Selon la tradition, un individu doit conserver sa gourmette durant toute sa vie. Elle est élargie au fil des années et peut être accompagnée du bracelet de soie originel, si son état




le permet encore. De plus, bien que les gourmettes soient généralement de laiton ou d'étain, les castes plus aisées de la société peuvent en porter en argent ou en or.

L'enfant grandit alors jusqu'à atteindre l'âge adulte à ses 16 ans. À ce moment-là, tout jeune adulte, homme ou femme, se doit de réaliser un service militaire d'un an auprès des armées du Roi. Cela peut être dans un régiment d'infanterie, de cavalerie, de magie de soin ou même administratif. À la suite de ce service, et après sa participation à son premier forum, le jeune citoyen est inscrit dans les listes de sa ville. Bien souvent, il est guidé par un parent qui se doit de l'accompagner dans son devoir.

Une fois que la personne fait officiellement partie du peuple, elle pourra mener la vie qui lui sied que ce soit en continuant l'armée après son service ou en pratiquant un autre métier de son choix. De même, si le citoyen souhaite s'unir avec une autre personne, il pourra le faire sous la bénédiction de la déesse Zacharia. En effet, Fénicé est un des pays sous l'influence de la religion klervienne et celle-ci tient une place très importante dans le pays. Bien qu'elle ne soit pas intimement liée au pouvoir dirigeant comme en Brocéliandre, elle occupe une place non négligeable dans le quotidien de chacun. C'est pourquoi les mariages se font dans les églises klerviennes.

La mort, triste mais imminente, est également liée à l'Église. Lorsqu'un décès survient, les traditions du pays veulent que le corps soit immolé au « Parvis des Éternels ». C'est une sorte de place publique, semblable à un amphithéâtre, présent dans chaque ville ou région. Au centre de la place siège un autel en pierre basaltique où est amené le corps pour être incinéré. On enroule le défunt dans les étoffes les plus précieuses qu'il a pu posséder durant sa vie avant de le brûler sous le regard des prêtres et des proches qui souhaitent assister à son élévation. Ce terme a été choisi à l'image des fumées qui s'élèvent au ciel, signe d'honneur après la mort et de repos auprès de la Déesse klervienne. Les cendres retournent ensuite à l'eau, Essence et élément de Zacharia. Pour le peuple fénicéen, être enterré vivant est un sort pire que la mort, car ce serait retirer l'honneur qui lui est dû, et condamner leur âme et corps à la pourriture. C'est d'ailleurs la place des miséreux et des esclaves dans les fosses communes en-dehors des villes.

Une fois le corps immolé, les proches peuvent malgré tout se recueillir dans les églises de Zacharia où chaque famille possède une stèle où sont gravés les noms de leurs défunts. L'avant-dernier jour de chaque mois est dédié aux morts. À cette occasion, les prêtres des églises allument une bougie devant la stèle de chaque famille grâce au feu du foyer sacré. La flamme est entretenue tout au long de la journée et toute la nuit jusqu'au lendemain de ce jour saint. Bien entendu, avoir sa stèle de famille dans une église nécessite une certaine richesse car l'emplacement a un coût et celui-ci n'est pas le même dans une petite église de campagne ou dans la grande cathédrale de Deltora.



'éducation d'un fénicéen

Les enfants de Fénicé font partie des jeunes populations les mieux éduquées d'Algaroth. En premier lieu, ils demeurent auprès de leurs parents jusqu'à leurs 7 ans. Il est du devoir de ces derniers de veiller à leur inculquer le respect, les bonnes mœurs et croyances klerviennes, ainsi que la loyauté envers la lignée des Rois Phoenix. C'est pourquoi les parents emmènent leurs enfants à la messe dès leur plus jeune âge et leur permettent de les accompagner dans les temples pour rendre hommage aux morts



ou encore d'assister aux jeux et célébrations culturelles.

Après cette enfance dans le foyer parental, les enfants passent à l'étape suivante de leur jeune vie et ont l'obligation d'aller à l'école tous les matins. Ils y apprennent alors à lire et à écrire, mais également l'histoire du pays et ses alliances politiques, l'arithmétique, la religion... Les après-midi, ils retournent auprès des parents ou vers la communauté, pour participer activement aux tâches de la vie (travail des champs, élevage, artisanat...). Cet apprentissage à deux facettes continue jusqu'à leur service militaire, à 16 ans. Le seul jour qui exempte les enfants de leurs devoirs d'école et travaux manuels est le mercredi. Jour de la Déesse, ils doivent aller remercier Zacharia à l'église le matin, puis profitent pleinement de la journée comme tout enfant innocent aimerait le faire.

Pour les enfants de noble lignée, il n'est pas rare que l'école soit remplacée par des précepteurs particuliers ou des écoles de renom réservées à une certaine classe sociale (et au budget correspondant). Il arrive même que le précepteur s'occupe de l'éducation de l'enfant à partir de 5 ans dans certaines familles. L'apprentissage sera le même que le reste de la population, bien qu'il puisse comporter des langues supplémentaires, des cours de gestion de domaine, de politique et de finances. Ces jeunes nobles ne sont en rien dispensés du service militaire à 16 ans, au contraire. Il n'est pas rare que ces derniers accèdent directement à un poste de soldat plus avancé, auprès d'officiers ou de généraux reconnus, pour finalement continuer leur carrière dans les armes si telle est leur destinée.

Sa langue

La langue parlée à Fénicé est bien entendu le commun. Descendants directs des premiers Hommes, les Fénicéens ont conservé cette langue très répandue parmi les différentes civilisations humaines anciennes. Il n'y a pas de dialecte reconnu dans le pays, bien qu'on raconte que certains de leurs voisins de Falco, à l'ouest, possédaient autrefois un patois campagnard assez marqué. Il est courant que les Fénicéens connaissent au moins deux langues puisque le commerce joue un rôle important dans leur vie. Les habitants du pays ayant accès à l'école dès leur plus jeune âge, les analphabètes sont peu répandus et plutôt mal vus car, normalement, seuls les esclaves ne savent ni lire ni écrire.

Une monarchie de pouvoir

Fénicé est un Royaume monarchique, dirigé par un roi nommé Roi Phoenix. Seuls les hommes de la lignée peuvent accéder au pouvoir. Une fois couronnés, les régents possèdent les pleins pouvoirs sur leur pays et leur peuple. Bien que seul et unique décisionnaire, ce roi ne dirige pas seul. Il est entouré d'un conseil de ministres (choisi par ses soins), qui lui est proche et fidèle. On y retrouve :

- > **Ministre de l'économie** (gilde marchande, trésor royal, commerce)
- > **Ministre de la Guerre** (Général décoré et ancien, encore actif)
- > **Ministre de la Culture** (Arts, Gestion des ressources etoffières, bâtiments)



> **Ministre des Sols** (Agriculture, Élevage, gestion des ressources alimentaires)

> **Ministre à la question Étrangère** (Diplomatie, discussion extérieure)

En plus de ces cinq ministres, le conseil du Roi invite un **représentant religieux**, haut dignitaire de l'Église klervienne de Fénicé, à donner son avis sur les différents sujets et questions d'État. Contrairement à d'autres pays, l'Église n'a aucun pouvoir sur les décisions, mais reste influente par son avis. Enfin, le **Chambellan** est le ministre le plus gradé, qui s'occupe principalement de l'aspect administratif et de la haute justice. Il est le bras droit du Roi Phoenix et la poigne de fer chargée de maintenir l'ordre dans le conseil.

D'un point de vue plus local, Fénicé est un royaume appliquant un système féodal. Les régions sont sous la responsabilité de seigneurs qui sont loyaux à la Couronne. Ils héritent en général de ce titre de naissance, mais ils peuvent également se le voir accorder au mérite par le Roi Phoenix pendant son règne. Le titre doit cependant être associé à la possession d'un domaine ou de terres, d'une richesse conséquente et de responsabilités, notamment en la charge de citoyens. Cependant, il existe quelques différences dans le système fénicéen par rapport à la féodalité classique.

En effet, dans les villes ou villages à la population importante, ce n'est pas toujours le seigneur local qui s'occupera de régler les affaires courantes. Trop occupé à gérer l'administratif, les taxes et les demandes militaires courantes des dernières années, ce genre de rôle a été confié aux tribuns. Ce sont des citoyens comme les autres, élus par les habitants d'un village ou d'un quartier d'une ville, qui sont désignés pour faire le point sur les doléances, conflits locaux, l'organisation, protection du quartier, etc. Le tribun a l'autorité suffisante pour traiter ces sujets et même prendre des décisions de justice mineures telles que des amendes, humiliation sur place publique ou travaux d'intérêts généraux. Cependant, si un habitant commet un crime grave comme un vol, une agression ou même un meurtre, la justice devra être appliquée par le seigneur local.

Le pouvoir souverain des Phoenix

Comme décrit plus haut, le pays est géré par un Roi souverain à l'autorité indiscutable. Bien que ce droit soit de lignage, la famille royale fénicéenne garde un fonctionnement qui lui est propre.

Premièrement, seul un homme peut prétendre au titre de « Roi ». De fait, même si elle devait être la première née, une femme ne pourra jamais accéder au trône ou à la Couronne. Ce sera toujours le Dauphin, premier-né, qui prendra la succession à la mort du souverain. Le Dauphin portera un nom de sa naissance à son Couronnement, mais ce dernier sera inconnu du public. En effet, il est presque impossible de savoir si le Roi Phoenix actuellement sur le trône a déjà eu ou non un fils pour hériter du titre. Par sécurité pour la perpétuité de la lignée, il a toujours été de tradition de cacher les enfants mâles du roi pour les élever dans le plus grand secret. Bien souvent, seuls le roi, la mère, le Chambellan et quelques très proches conseillers sont au courant de son existence. Par ailleurs, le nom du Dauphin importe peu car ce dernier le perdra à son Couronnement au profit du titre de « Roi Phoenix ».



Deuxièmement, il n'existe pas de reine à proprement parler à Fénicé. Le Roi s'accommode de plusieurs concubines durant son règne, avec qui il peut avoir un ou plusieurs enfants. À chaque solstice, la Cour organise un bal des débutantes ouvert à toutes les castes citoyennes. C'est l'occasion pour toutes les femmes du pays, hormis les esclaves, de venir flirter avec des nobles, des seigneurs... voire peut-être même d'attirer l'œil du Roi pour devenir une des concubines royales. Elles n'ont aucun rôle politique ou diplomatique, mais la Couronne s'engage à pourvoir à leurs besoins à vie, bien souvent richement. Leur seul rôle est de procréer pour la lignée des Phoenix. Cependant, elles ne pourront plus jamais quitter l'enceinte du palais. Le Roi peut donc avoir une à deux nouvelles concubines par an qu'il côtoiera plus ou moins selon son affection pour elles. Certains rois n'ont connu que quatre ou cinq concubines, tandis que d'autres ne se sont pas gênés pour en choisir une nouvelle à chaque bal. Quoi qu'il en soit, une fois « délaissées » par le régent, les concubines sont envoyées dans un secteur du palais nommé le « Haut Village ». Cet endroit est exclusivement réservé aux anciennes concubines royales : elles sont logées, nourries, habillées aux frais du trésor royal et finissent en général leur vie de manière très aisée.

Enfin, il est su que les Filles du roi ne peuvent hériter du trône, mais cela ne veut pas dire qu'elles ne possèdent aucun rôle dans la sphère politique du pays. À défaut d'avoir une reine, le Roi possède bien souvent des filles. Ce sont elles qui occupent les postes d'importance diplomatiques, militaires, mais également religieux. Leur influence est reconnue et le respect leur est tout autant dû qu'au reste de la lignée du Roi Phoenix. Par ordre de naissance, on verra souvent l'aînée devenir diplomate d'état et représentante de Fénicé à l'extérieur des frontières. La seconde est vouée à une carrière militaire de haut grade, alors que la troisième est envoyée à Klervy pour devenir une représentante fénicéenne de rang, et, si possible, monter en grade dans les castes religieuses. Si le Roi a d'autres filles, elles sont en général plus libres de leurs choix : elles peuvent soit reprendre un des rôles précédemment cités pour assister leur aînée, soit choisir de partir dans l'art, le commerce... Leurs conjoints sont en général des nobles ou personnes issues de la haute bourgeoisie, choisies lors de tournois faisant s'affronter les prétendants sur des épreuves variées (artistique, combats, éloquence...). Ils n'auront cependant aucun rôle politique auprès de la Cour ou même du pays.

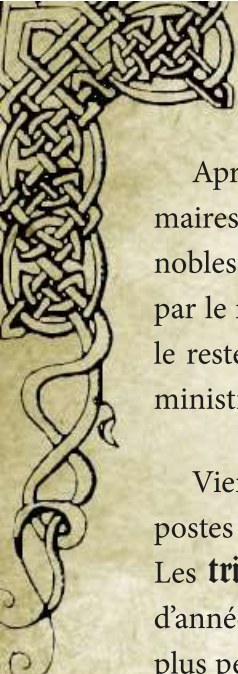
Pour ce qui est des autres Dauphins potentiels du roi, jamais personne ne pourra savoir avec certitude s'ils existent et leur nombre demeure par conséquent inconnu. Comme l'héritier au trône,

Détail des castes

Fénicé est un pays très riche et diversifié par ses castes, bien que la qualité de vie générale soit très aisée. Le respect de la hiérarchie des classes est très ancré dans la culture et personne ne se risquerait à la perturber (au risque de se voir rétrograder au rang le plus bas).

La plus haute et puissante des castes est bien évidemment la **famille royale**. Leur souveraineté est incontestée, leur richesse supposée sans limites, et leurs droits dépassent de loin ceux de tout autre seigneur du royaume. Au sein même de la famille, le Roi Phoenix reste toujours l'autorité suprême.





Après la royauté vient la classe de la **noblesse**. Elle regroupe l'ensemble des seigneurs locaux et maires des grandes villes fénicéennes. Ce sont tous des propriétaires terriens, pourvus d'un titre de noblesse. Comme dit plus tôt, ce titre est hérité par le droit de lignage, ou bien grâce à l'adoubement par le roi. Bien que seul le premier enfant d'une famille noble puisse hériter du titre de « Seigneur », le reste de la famille directe reste de rang noble. Seuls les nobles peuvent prétendre à devenir des ministres de la Cour ou participer aux tournois pour remporter la main d'une des princesses royales.

Vient ensuite la caste des **fonctionnaires d'État**. Hauts servants du royaume, ils occupent les postes d'importances de la justice, des guildes commerciales, ainsi que de l'administration citoyenne. Les **tribuns**, par exemple, peuvent prétendre à appartenir à cette caste après un certain nombre d'années de service. Principalement en ville, les fonctionnaires sont donc ceux qui vont régulariser à plus petite échelle l'aspect administratif et protocolaire de chaque domaine pour en faire un rapport détaillé et précis à la Cour et aux ministres. Ils sont en général très bien payés et le royaume leur assure un travail à vie, une diminution des taxes ainsi qu'une maison de fonction. Cependant, celle-ci reste en prêt : les fonctionnaires ne sont pas des propriétaires terriens, contrairement aux nobles.

Le pays étant très fier des domaines du tissage et de son commerce, qui font sa réputation, les habitants de Fénicé ont su rendre attractifs les métiers de ce domaine. C'est pourquoi il existe une classe de **petite bourgeoisie**, majoritairement composée de commerçants, Étoffiers ou Barioliers. Les taxes royales sur leurs produits et bénéfices sont légèrement amoindries et leurs accréditations commerciales généreusement offertes par les guildes du royaume. De fait, il est plus facile de faire fortune grâce à ces quelques avantages auxquels ils peuvent prétendre. C'est pourquoi les métiers du commerce et de la soierie sont souvent très convoités par la population. Mais seuls les meilleurs sauront tirer leur épingle du jeu, car se lancer dans ce domaine demande un talent certain, ainsi que de la détermination pour se procurer les ressources nécessaires qui sont aussi précieuses que difficiles à obtenir.

La caste la plus peuplée est celle des **citoyens** : ce sont toutes les personnes de Fénicé participant activement à la vie du royaume en travaillant. C'est un droit de naissance qui peut également être obtenu par un mariage avec un citoyen ou être accordé par le seigneur local suite à une demande ou en récompense de services rendus au pays. Devenir citoyen donne alors droit à une autorisation de travail sur le sol du royaume, le droit de participer aux élections du tribun et au forum du quartier (pour toute doléance, témoignage de justice, etc.). Cependant, ces droits s'accompagnent d'un devoir de taxes royales, qui doivent être payées sans faute auprès du seigneur à chaque changement de saisons. Elles concernent principalement le droit de logis, le droit du travail, l'utilisation des installations communales comme le four ou le lavoir, mais également la taxe d'Église, la dette royale et les tonlieux commerciaux.

Il existe cependant encore une caste plus basse sur l'échelle sociale, sans aucun autre droit que celui de la vie, et encore. Il s'agit de la large caste des **esclaves**. Très répandu dans le pays, le commerce d'esclave est ancré dans la culture fénicéenne. Qu'ils soient des prisonniers de guerre, achetés sur le marché aux esclaves ou des criminels purgeant leur peine, leur situation peut être plus ou moins aisée. Les plus chanceux seront serviteurs dans les grands domaines ou dans la maison d'un jeune fonctionnaire ou bourgeois, peut-être même paysan au service d'une famille citoyenne qui aura



économisé assez longtemps pour avoir une aide aux champs. D'autres seront embauchés par les guildes commerciales pour aider sur les docks ou les bateaux, à la préparation des marchandises, ou pour travailler dans les maisons de passe ouvertes aux marins et visiteurs. Enfin, certains des esclaves seront achetés par le trésor royal, pour devenir des esclaves d'états : ce sont en général les moins chers, et les moins chanceux... Ils serviront aux travaux de construction, au nettoyage des rues souillées par les pots de chambre, mais également dans les mines de Gurgh pour la récolte de matière première. La pire destination reste cependant les Terres de Feu où les plus récalcitrants des criminels ou les esclaves ayant tenté de s'enfuir sont envoyés pour récolter les ressources rares perdues au fond de cet enfer. Une grande majorité des esclaves finit par aller là-bas pour ne jamais en revenir.

Cependant, la condition d'esclave est toujours moins rude pour les malheureux issus de peuples humains. En effet, Fénicé est une nation très hostile aux créatures non-humaines, d'autant plus quand ces derniers sont vus comme une menace. Ainsi, tout comme les hommes de Brocéliandre, les Fénicéens sont hostiles aux elfes, Fulufaähs et autres créatures magiques. Les seules exceptions tolérées sont les Krarims de Berwyn, les plus grands commerçants d'Algaroth et des partenaires inestimables pour le trésor et les guildes de Fénicé. Depuis quelque temps, les guildes marchandes ont également réussi à obtenir des autorisations exceptionnelles auprès de la Couronne et de l'Église afin d'employer des esclaves gobelins et ainsi tenir des comptoirs commerciaux. Cependant, les Idduns doivent jurer fidélité et foi envers Zacharia sous peine d'être sommairement exécutés. De plus, ils sont consignés dans des quartiers spéciaux qu'ils ne peuvent quitter sous aucun prétexte.

a justice

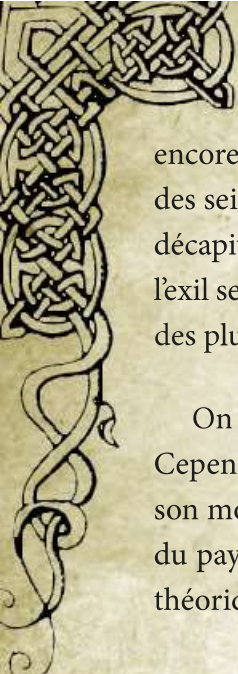
A Fénicé, la justice peut être gérée à plusieurs niveaux. Le premier, le niveau le plus bas, est celui du tribun. Ce dernier gèrera tous les problèmes de petite envergure, au niveau du quartier, comme les conflits entre voisins, disputes familiales ou malentendus. Les punitions seront mineures.

Si le crime est trop grave pour être géré par un simple citoyen, la justice sera rendue par le seigneur local. On parle alors de vols, meurtres, parjures à l'Église ou au Roi Phoenix, non-paiement des taxes... Le pouvoir seigneurial pourra alors appliquer des peines d'amendes plus lourdes, d'emprisonnement ou de punitions corporelles, comme le fer rouge ou les coups de fouet braisés. Si le crime est au niveau du meurtre, il peut également proposer l'indenture au criminel.

Cette tradition ancienne laisse le choix à celui qui a fauté de se soumettre au statut temporaire d'esclave le temps de purger sa peine. Ce dernier peut être amené à rejoindre les mines, les galères ou encore, s'il n'a pas de chance ou que son crime est particulièrement grave, aux récoltes de ressources dans les Terres de Feu. Lors du jugement, le temps d'indenture est fixé par le seigneur. Il arrive même que, en dehors de tout contexte de justice, une personne demande d'elle-même l'indenture. C'est souvent le cas face à une pauvreté extrême ou au désespoir. Une personne peut se vendre temporairement en tant qu'esclave, contre une somme d'argent suffisante pour faire vivre sa famille.

Enfin, si le crime est jugé trop important, la justice sera rendue par le Chambellan à la Cour royale. Sont généralement concernés les crimes de lèse-majesté, la haute trahison, les crimes militaires ou





encore les crimes seigneuriaux puisque seuls le Roi et ses nobles se tiennent en maîtres au-dessus des seigneurs. Le Chambellan est le seul juge pouvant demander la peine de mort (généralement par décapitation, écartèlement ou bûcher) ou l'exil. Ce dernier peut paraître plus clément si l'on oublie que l'exil se fait en relâchant le criminel à la frontière des Terres de Feu. Cette peine de mort dissimulée est des plus cruelles, car elle offre un trépas lent et horriblement douloureux.

On dit que le Roi Phoenix ne rend jamais jugement car il n'a pas à se salir des fautes d'autrui. Cependant, l'oreille d'un Chambellan est toujours attentive à l'avis de son souverain, il a donc bien son mot à dire de manière indirecte. De plus, bien que ce ne soit encore jamais arrivé dans l'histoire du pays, le Roi serait la seule autorité capable de juger les crimes de son Chambellan. Il peut donc, théoriquement, dispenser la justice par lui-même dans ce cas précis.

ommerce et échanges

Fénicé est un pays très riche jouissant d'une économie prospère. Utilisant la monnaie commune d'Ivoire, et ouvertement allié à cette nation de par des échanges commerciaux fructueux, les Fénicéens ne cachent en rien leur richesse. Ils gagnent une grande partie de cette dernière grâce à l'exportation de produits tisserands de luxe et, de façon plus exclusive, de pigments et de certains produits alchimiques. Fénicé n'apprécie pas le système de troc ni la nouvelle monnaie que ses voisins de Féru tentent d'introduire sur le marché du commerce international.

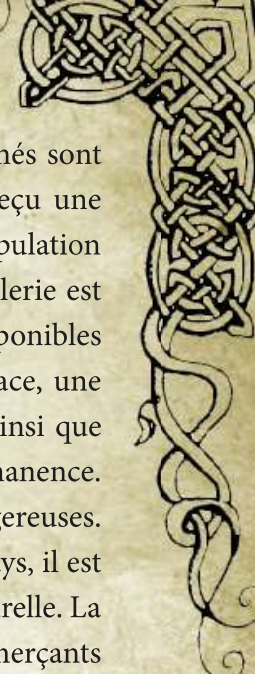
Son commerce se fait principalement par voie maritime, notamment grâce au port de Deltora. Bien que les Fénicéens effectuent également des échanges grâce aux routes qui relient le pays à Féru, des tensions remontant à la création des deux nations demeurent entre les pays. Les autres voisins directs étant Falco, avec qui Fénicé est en guerre, et Gurgh, qui est loin d'être une région limitrophe accueillante, les échanges par bateaux restent les plus courants.

Bien que leur richesse soit principalement fondée sur l'exportation de leurs produits, ou même des services et connaissances qu'ils peuvent prodiguer (érudits, peintres, architectes, danseurs...), le pays importe également beaucoup. Depuis que les terres de Falco, ancien grenier de Fénicé, sont devenues indépendantes, le manque de terrain a porté un coup violent aux réserves alimentaires du royaume. De fait, Fénicé est un gros importateur de céréales, fruits et légumes, mais également de papier, coton, lin et esclaves. Ils importent également beaucoup de matières premières telles que le bois, les fourrures ou le cuir.

'armée: organisation militaire

L'armée du royaume est placée sous l'autorité du Roi Phoenix, garant de la protection de ses terres et de l'autorité suprême martiale. Bien qu'il soit appuyé de son ministre de la Guerre, c'est le Roi qui décide si et quand elle doit être déclarée. À partir de là, la hiérarchie militaire est assez classique, allant du Général au soldat le plus simple, en passant dans l'ordre par le commandant, le sergent et l'officier.





L'armée de Fénicée est réputée pour son infanterie. Ses cohortes de soldats très disciplinés sont soutenues par des troupes de mages de feu dévastatrices. Après tout, chaque citoyen a reçu une formation militaire : l'armée est donc bien fournie et peut être rapidement suppléée par la population civile. Cependant, hormis ses troupes au sol, l'armée du royaume est assez pauvre. La cavalerie est minime, souvent réservée aux seigneurs et riches propriétaires à cause du peu de terres disponibles pour l'élevage des montures. Fénicé ne dispose cependant pas d'une flotte de défense efficace, une faiblesse navale qui peut s'expliquer par la présence des pirates Fergus non loin des côtes ainsi que de l'île de Penderyx, une terre ravagée par de violentes tempêtes où s'abat la foudre en permanence. De fait, les eaux autour du détroit, de l'île, mais également de Fénicé sont extrêmement dangereuses. Ce n'est cependant pas qu'un inconvénient, car s'il est difficile pour une flotte de quitter le pays, il est également ardu d'attaquer le Royaume par la mer, faisant de l'eau une barrière de défense naturelle. La Cour préfère ainsi louer les services de la flotte alliée d'Ivoire pour protéger les bateaux commerçants plutôt que de risquer hommes et ressources.

Fénicé n'est pas un pays très belligérant, privilégiant largement un temps de paix pour un commerce stable et propice qu'une attitude expansionniste qui pourrait lui nuire. La seule exception étant la reprise du conflit contre l'ouest pour la reconquête de Falco.

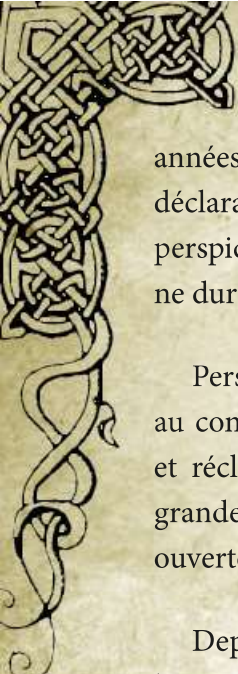
quipement et armement

Grâce au geyser de flamme maîtrisé par les habitants du pays, les artisans fénicéens ont appris à fabriquer des objets, armures et armes uniques en leur genre, très raffinés et magnifiques. Jouant sur les hautes températures de forge et l'ajout de pigments au métal, les forgerons sont capables de concevoir des attirails colorés aux allures d'or bien qu'ils soient en majorité faits d'acier. Cependant, certaines des armures de nobles sont réellement façonnées avec de l'or et incrustées de bijoux. Cela reste tout de même rare et son port a un but cérémoniel plutôt que guerrier.

L'élevage étant rare sur le territoire, les Fénicéens ne portent pratiquement pas de cuir, car il est plus difficile de s'en procurer que les minéraux riches en métal. Il en va de même pour l'utilisation des gambisons, puisque la culture du lin est coûteuse, rare et difficile. L'armure légère des fantassins est donc essentiellement composée de cottes de mailles, souvent associées à plusieurs couches de soies. Après tout, ce tissu est assez résistant contre le tranchant des lames. Toutes les armes fénicéennes sont façonnées à l'image de la puissance du pays. On trouve ainsi des masses de feu, des fléaux d'armes avec des plumes en acier effilé, des flèches avec des pointes en forme de plumes, des épées dorées, des haches gravées de motifs d'ailes sur la lame, etc. Les couleurs du pays étant d'or sur gueule, les armures de l'armée sont le plus souvent d'un métal doré scintillant, incrusté de plumes d'acier écarlate (même pour le plus humble des soldats).

olitique extérieure et diplomatie

Après la mort du Roi Phoenix XI, le Dauphin monta sur le trône comme le voulait la tradition, embrassant le titre de Roi Phoenix XII. Bien qu'assez jeune lors de son couronnement, ses premières



années de règne furent plutôt paisibles. Il avait malgré tout la tâche de redresser le pays suite à la déclaration d'indépendance de l'ouest, devenu la nation de Falco. Grâce à ses conseillers et une perspicacité peu commune, il réussit à maintenir la réputation de son pays à flots. Cependant, la paix ne dura que quelques années.


Personne ne sut vraiment pourquoi le Roi Phoenix XII revira ainsi son intention de paix propice au commerce. Certains prétendent qu'il n'avait pu supporter l'affront que son père avait subi jadis et réclamait vengeance. D'autres imaginent des manigances de ses ministres, qui rêvaient de la grandeur passée du royaume uni de Fénicé. Quel que fut la raison, en 2484, le Roi Phoenix XII déclara ouvertement la guerre à Falco au nom de la reconquête de ses terres.

Depuis, une guerre incessante fait rage et semble ne jamais vouloir se terminer. Fénicé et Falco se livrent un combat sans merci à la frontière des deux régions, sur une plaine désolée où la nature ne pousse même plus tant le sang et les flammes y ont été déversées. Coincée entre les montagnes de Gurgh au nord et les steppes gelées au sud, cette bande de no man's land représente pour les deux peuples la personnification de l'enfer.

En dehors de cette guerre incessante avec Falco, Fénicé tente de rester la plus neutre possible avec les autres patries. Son commerce pâtit bien assez d'une seule guerre. Il a déjà été évoqué la paix stable, mais parfois tendue avec Féruil. Cependant, les deux pays semblent accordés sur le fait qu'ils préfèrent des échanges commerciaux réciproques qu'un énième conflit. Les tensions se perçoivent principalement dans leur rivalité commerciale et dans l'affrontement de la monnaie émergente de la BBF face à la devise d'Ivoire, de grands alliés que Fénicé soutient assidûment.

Le royaume est également fortement lié à Klervy grâce à la religion, et donc par association, avec les nations de Brocéliandre et de Dilwen, mais aussi avec la Quête. Bien que Fénicé ne prenne aucunement parti dans les conquêtes du royaume cousin de Panadiah, il fait souvent front commun sur l'aspect du commerce et des croyances religieuses.

Enfin, Fénicé est particulièrement fâchée avec Berwyn et les elfes de Lune de Gilgelaid suite aux embargos qui leur avaient été imposés lors de la révolte de Falco. Gardant en travers de la gorge ce coup en traître qui aida sans aucun doute à signer le traité d'indépendance, le royaume de Fénicé essaie de traiter le moins possible avec ces pays. Cette rumeur constitue une raison de plus pour le trésor royal de lutter pleinement contre l'implantation de la nouvelle monnaie de BFF, dont Berwyn est un des principaux instigateurs.



a religion à Fénicé

Fénicé a depuis longtemps adopté une religion très répandue chez les peuples humains : le culte de la Déesse Zacharia, venu de Deiniolen. Depuis l'adoption de cette religion par le pays, les églises ont peu à peu poussé sur ces terres pour remplacer les temples qui promouvaient des croyances païennes centrées sur le feu, sur le Phoenix originel et des légendes transmises de bouche à oreille pendant des générations. De ces anciens cultes ne subsistent que des rites et routines que les habitants attribuent



à Zacharia, sans que la Déesse n'en soit à l'origine. Cela englobe notamment tous les rituels de vie et de mort ainsi que l'utilisation du feu dans la purification et les hommages aux anciens et à la divinité mère.

Zacharia est en réalité davantage une déesse liée à l'eau qu'au feu. À Fénicé, on explique ce paradoxe dans des réminiscences de la religion païenne. Bien des millénaires avant que les humains ne s'installent à Fénicé, un phœnix vivait sous les sols de ce vaste territoire. Un jour, pourtant, il sortit des entrailles de la terre, répandant sa chaleur partout autour de lui et laissant ses flammes naissantes à la surface de la planète. Les glaciers fondirent et s'effondrèrent alors pour laisser à la terre le temps de voir la lumière du jour et de verdier. Ainsi, Fénicé devint une terre habitable et les hommes purent, des siècles plus tard, s'installer. Le phœnix, lui, s'éleva si haut dans le ciel qu'il rejoignit les étoiles où demeure Zacharia. Elle l'accueillit auprès d'elle et le transforma en un astre que la plupart des civilisations nommèrent Anor : le soleil. Celui-ci grandit chaque fois que le Phoenix renaît et rapetisse lorsqu'il meurt.

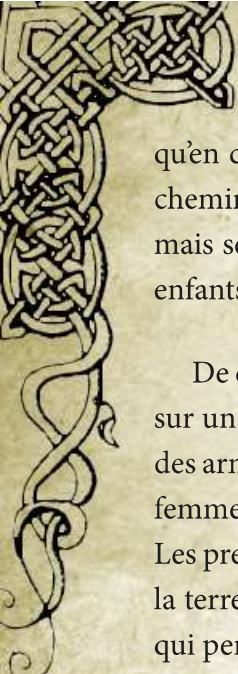
acharia: la grande déesse

Algaroth est née au centre d'un Univers liquide, capable de tout créer à partir de l'eau. Rare élément solide au milieu de cet Univers, Algaroth bénéficie d'air, d'eau, de feu et de terre : grâce aux quatre éléments est alors née la vie. Sont ensuite apparus les êtres aquatiques et les oiseaux, puis les mammifères, reptiles et insectes, qui n'étaient capables de vivre que sur terre. Une fois ses entrailles ainsi grandies, l'Univers donna vie à ses enfants : quinze hommes et femmes, tous remplis de son Essence — son sang. Chacun d'entre eux vivait sur le même pied d'égalité, ainsi créés parfaitement de la volonté de l'Univers. Dans les premiers temps, la paix régna sur Algaroth, mais les saisons passèrent et les Hommes commencèrent à s'envier les uns les autres. Alors, ils se mirent à chercher, sur Algaroth, ce qui leur permettrait de devenir plus forts que leurs frères et sœurs. Certains cherchèrent l'immortalité et créèrent les vampires, d'autres voulurent trouver la magie et se transformèrent en Dragons, en Elfes, en Narials et Fulufaähs. Pour ce faire, et sans scrupules, ils creusaient la terre, salissaient les eaux, dérangent l'ordre des choses. Ils parvenaient alors à changer leur nature, corrompant ainsi la noble Essence de l'Univers qui leur avait accordé l'honneur d'exister. Algaroth fut alors déstabilisée : le feu surgit des entrailles de la terre, la foudre zébra l'air, d'immenses vagues s'élevèrent des Océans, les montagnes gelèrent et le ciel se mit à pleurer.

Parmi les Hommes, une seule personne avait choisi de garder sa nature originelle, bien décidée à honorer l'Univers. Il s'agissait d'une femme, Zacharia, et elle s'adressa à ses frères et à ses sœurs en ces mots : « Vous avez arraché au Tout, à l'Univers, à la Nature, des pouvoirs qui lui étaient propres et que vous ne pouvez maîtriser. Vous avez ainsi bouleversé l'équilibre du monde : revenez en arrière et acceptez votre nature parfaite ainsi que l'Univers vous l'a accordée et Algaroth, de nouveau, sera en paix ».

Ses quatorze frères et sœurs ne voulurent pourtant rien savoir et manquèrent de la tuer. Alors, Zacharia n'eut d'autre choix que de quitter la terre de sa famille. Elle partit sur les Eaux et, là, elle entendit une voix, la sienne, qui raisonnait dans sa tête : « Toi, Zacharia, tu es la seule qui a compris





qu'en ce monde, nul être que l'Homme n'était plus parfait. Tes frères et tes sœurs se sont perdus en chemin : c'est à toi que revient la tâche de les guider vers l'harmonie du monde. Il te faudra de l'aide, mais seuls tes enfants seront capables de le faire. De tous les êtres, tu seras la seule immortelle et tes enfants écouteront ta parole».

De cette manière, Zacharia tomba enceinte et donna la vie au moment où son embarcation s'échoua sur un continent neuf. Ainsi les Hommes nés de son ventre battirent sur Deiniolen des forteresses et des armes capables de vaincre les responsables de la désolation du monde. Pour gonfler leurs rangs, les femmes leur donnèrent des fils et des filles, tous capables d'aimer, de se battre et d'enfanter à leur tour. Les premiers actes sacrés relatés par écrit furent à Dilwen, et les hommes et femmes se répandirent sur la terre pour enfanter encore. À travers le monde, ils apportèrent aux autres peuples la connaissance qui permettrait aux hommes de vaincre le Mal que leurs ancêtres lointains avaient engendré.

Si l'enveloppe charnelle de Zacharia finit par mourir, tous ceux qui croient en elle sont capables de la voir et de l'entendre. Au-dessus de tous, depuis sa résidence étoilée, elle guide les hommes de sa voix et les plus purs d'entre eux reçoivent le Don : eux seuls sont capables d'utiliser la magie à bon escient, sans déséquilibrer l'Univers, car ils ne font qu'emprunter ce que leur Déesse, devenue Régente de l'Univers, accepte de leur prêter.

rganisation de la caste religieuse

La religion klervienne est ainsi arrivée à Fénicé et a séduit les Hommes. Ils se sont inclinés devant la Déesse Zacharia et ont embrassé son amour pour ramener sur Algaroth la gloire et la paix d'un âge perdu. Ils ont battit des églises et cousu des emblèmes, arpenté leurs terres pour les purifier de tout mal. C'est de cette manière qu'ils ont intégré la Quête, autrefois composée des pays de Lachlan, de Dilwen et de Klervy.

Le but de la Quête n'est pas de tuer les créatures magiques ou impies pour les exterminer purement et simplement : au contraire, son but est de les délivrer de leur enveloppe charnelle et de la purifier dans l'eau — l'Essence de Zacharia. Comme les Humains, les créatures magiques sont des Enfants de l'Univers, mais ils sont corrompus, imparfaits, et dérèglent l'équilibre du monde par leur usage abusif de la magie, par leurs pensées impies, par leur colère provoquée par leur jalousie dérangée, par leur violence qui chaque jour tue et blesse ceux qui désirent vivre dans la paix.

Pour se débarrasser de ce mal, Klervy chapeaute la Quête, ainsi présente dans trois pays en particulier : Dilwen, Klervy et Fénicé. Les Brocéliands l'acceptent également comme une partie de leur culte, mais pas de la même manière car, chez eux, la religion fait partie intégrante de la politique. De plus, elle accueille, aux côtés de Zacharia, un autre Dieu.

Si, à Klervy, la religion est la politique, à Fénicé, c'est le roi qui prend les décisions, assisté par ses conseillers. Cependant, un conseiller religieux siège toujours à la cour du Roi et son avis est écouté. En effet, s'il a théoriquement le même pouvoir que les autres ministres, il est aussi tenu d'envoyer des comptes-rendus en Terre sainte, à Klervy, dirigée par une descendante de Zacharia capable d'entendre



sa voix et de la restituer. Si une décision du Roi Phoenix ne lui plait pas, elle peut alors s'opposer à ses ordres. Une telle situation n'est jamais arrivée, car personne ne contredit la Grande Prêtresse, auquel cas, elle pourrait envoyer sa Quête purifier ceux qui ne suivent pas la parole de Zacharia.

À Fénicé, le culte de Zacharia est très important et il est géré par la Quête, divisée en deux ordres principaux : l'Ordre de l'Apprentissage, qui s'occupe de l'école et des messes données dans les églises, et chapeaute également l'ensemble de la vie religieuse (vie, mariage, fêtes, mort, etc.); et l'Ordre des Compatissants qui s'occupe de purifier les âmes corrompues, les créatures magiques, les êtres monstrueux et de remettre les hommes qui se sont éloignés de Zacharia sur le droit chemin. Ce dernier Ordre est composé de plusieurs sous-ordres organisés pour mener à bien la Quête de Zacharia.

éographie du royaume: un climat conflictuel

Les terres de Fénicé possèdent une topographie hors du commun. Le tiers inférieur du pays est entièrement occupé par les fameuses « Terres de Feu ». Cette zone aride, qui n'est plus à décrire, se poursuit le long de la côte est jusqu'aux pieds de la grande barrière de glace qui traverse toute la partie sud de Xethalis.

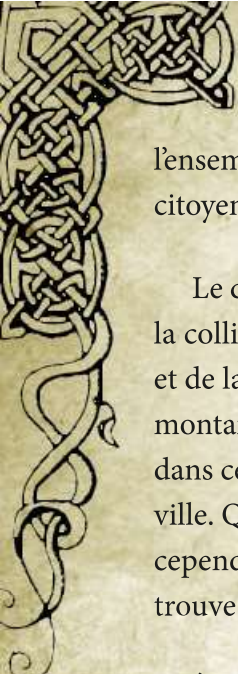
Grâce à la proximité de cette zone ardente, le reste du territoire de Fénicé est principalement tempéré. Le climat est continental, assez sec et froid en hiver, mais agréable en été. Il se refroidit au fur et à mesure que l'on se rapproche de la frontière de Falco, et s'adoucit en allant au nord, jusqu'à Féru. Les montagnes de Gurgh représentent le dernier territoire limitrophe du royaume, rempart naturel contre un danger sans pareil : celui des géants.

La majorité du pays est donc composé de plaines, de collines et de forêts éparses. L'essentiel des forêts étant à Falco, le royaume manque continuellement de bois pour ses infrastructures : d'où l'architecture majoritairement à base de pierre. Les arbres principaux poussant à Fénicé sont d'ailleurs des mûriers, peu adéquats pour les constructions, mais propices pour l'élevage des magnans.

eltora: capitale et siège du pouvoir

Deltora, première ville érigée sur ce territoire hostile par la bravoure et la sueur des premiers hommes, est devenue la capitale de cet incroyable royaume. Proche de la côte pour permettre pêche et commerce, on la reconnaît facilement par ses habitations peintes avec des pigments d'ocre rouges, jaunes ou orangés. Celles-ci sont dominées par le plateau où siège le grand palais royal et ses annexes, comme le village des concubines.

La ville fut construite autour du premier foyer doux trouvé à distance des Terres de Feu. Celui-ci continue d'ailleurs à cracher ses flammes au travers de l'immense statue du Phoenix, l'une des 11 merveilles d'Algaroth, située sur la Place du Souvenir. Cette place se trouve au quartier royal, sur le plateau, en face du palais. Le foyer du phoenix est alimenté naturellement et réchauffé presque



l'ensemble du quartier à lui seul. C'est d'ailleurs le seul endroit du **quartier royal** accessible aux citoyens lambda qui peuvent venir se recueillir ou rendre hommage à leurs ancêtres.

Le quartier royal dominant la ville est succédé par le **quartier des Hautes**. Situé sur les pentes de la colline, il rassemble les bureaux administratifs, les demeures des membres de la haute bourgeoisie et de la noblesse de la cité. Le quartier est traversé par la Grande ascendante, qui est la rue principale montant de l'intersection des quartiers des Basses jusqu'au quartier royal. On peut également trouver dans ce quartier quelques rares auberges dont l'accès est restreint aux plus grandes fortunes visitant la ville. Quelques fonctionnaires hauts placés peuvent avoir leur logement dans ces quartiers qui restent cependant très prisés. Après tout, dans l'idée commune de la populace de Deltora, plus la demeure se trouve haut sur la colline, plus la position sociale de la personne est estimée et influente.

À la base de la colline s'étend le reste de la capitale. Au plus proche du quartier des Hautes, à l'est en direction du littoral, se trouve le **quartier des Changes**. Cet endroit rassemble l'ensemble des guildes marchandes influentes, des zones de distributions de monnaies ivoiriennes et des rares comptoirs gobelins installés en ville. Dans la continuité, toujours en se rapprochant du littoral, les Changes se poursuivent jusqu'au **quartier des Étoffiers**. Étant l'un des quartiers les plus connus de la ville, il est décoré entièrement de maisons aux pigments divers et variés, sortant de l'ocre presque ordinaire du reste de la cité. Des tissus sont tendus entre les bâtisses pour abriter les rues du soleil, et l'odeur des pigments soufrés ne semble même plus déranger les habitués des lieux. On y trouve les meilleurs Barioleurs et Étoffiers, ainsi que les plus grands entrepôts de la ville. Enfin, ce quartier se termine sur le **port**. Accessible, actif de jour comme de nuit et extrêmement bien surveillé, il est situé à proximité du quartier des Étoffiers pour des raisons purement logistiques.

De l'autre côté de la colline, s'étendant plus au sud-sud-ouest, se trouve le **quartier des Arts**. Il regroupe l'ensemble des artisans, peintres, architectes, mais également médecins de la ville. Les écoles et académies de ces domaines sont réparties un peu partout dans ce vaste quartier. Fénicé ne possède cependant pas d'académie de magie, celle-ci étant très contrôlée par l'Église.

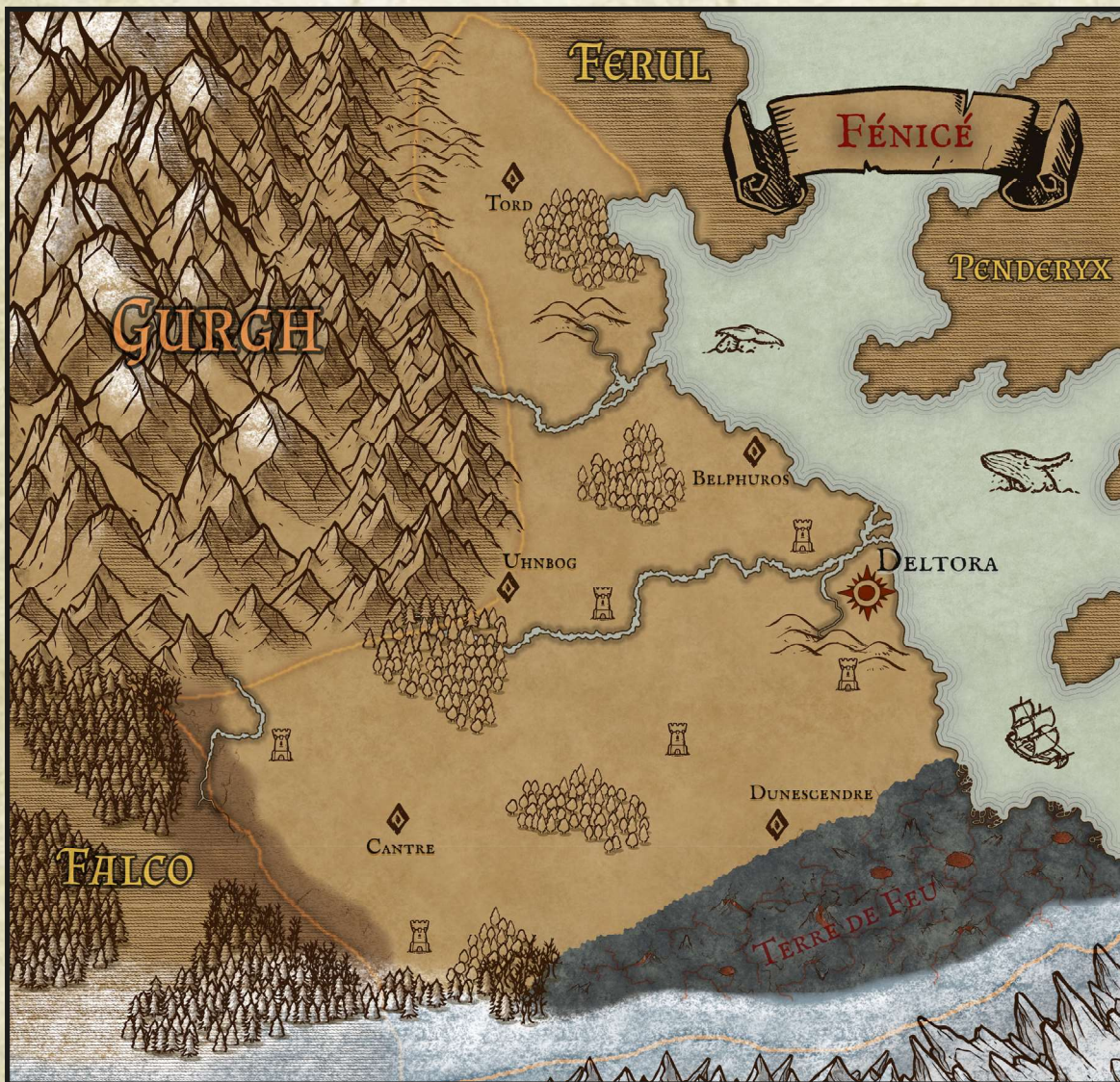
Plein ouest, et descendant au sud le long des remparts, se trouve le **quartier des Condottieres**. Il n'est pas recommandé d'aller causer quelques larcins dans ces environs, car c'est ici que se trouve le gros des casernes des forces de l'ordre de Deltora. Bien que les patrouilles parcourent l'ensemble de la ville, les casernes et armureries majeures se trouvent là-bas, à la base ouest de la colline et derrière les remparts de basalte noir. Cependant, il existe des casernes secondaires dans tous les quartiers afin de permettre le relai des patrouilles et des gardes. Après tout, le port et le quartier des Changes font partie des zones les plus surveillées de la cité. Bien entendu, le quartier Royal l'est également, mais dépend de la garde royale qui est une section bien différente de la garde de ville. La première est une section d'élite de l'armée, choisie personnellement par le ministre de la Guerre.

Enfin, dernier segment de la ville, mais pas des moindres, se trouve le **quartier des Basses**. Ce dernier s'étend sur tout le sud de la cité, d'est en ouest. Bien que le nom semble très péjoratif, il n'est en rien un endroit de pauvreté ou délaissé. Comme chaque citoyen garde un niveau de vie relativement confortable, le quartier des Basses reste un endroit agréable et bien entretenu où il y fait bon vivre tout en étant facile d'accès. On y trouve les demeures des citoyens ordinaires, des petits commerces



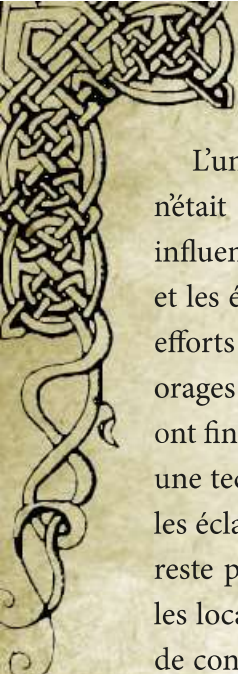
locaux, une grande majorité des auberges... mais également les lieux de plaisirs comme des thermes, les maisons closes ou des salles de jeu.

Il n'y a pas de quartier clérical à Deltora : les églises sont nombreuses et disséminées un peu partout dans la ville. Cependant, le grand Monastère de Klervy se situe à la jonction entre le quartier des Hautes et le quartier Royal, donnant directement sur la Grande ascendante. Après tout, le lieu se devait d'être accessible au Roi Phoenix pour toute cérémonie, mais également au plus humble des citoyens qui voudrait s'y rendre pour une prière. Ce monastère, qui rivalise avec les plus grands édifices religieux de Klervy, domine donc, proche de la Place du Souvenir, à côté de la symbolique statue du Phoenix.



Les villes majeures

Le territoire de Fénicé est une terre que la guerre civile a amputée d'une grande partie de son patrimoine. De fait, nombre de ses villes et ressources ont été récupérées par le jeune pays indépendant de Falco. Grâce à ce remaniement, de nouvelles cités ont su prendre leur essor pour pallier le manque de ressources, notamment agricoles et alimentaires, et subvenir aux besoins de la population.



L'un des meilleurs exemples serait la cité de **Belphuros**, au nord-est de Fénicé. Cette ville côtière n'était jusque-là qu'une simple cité portuaire parmi d'autres. Elle n'était même pas une des plus influentes, car sa proximité avec Néozial, le détroit redouté qui le sépare de Fénicé, rend la navigation et les échanges particulièrement ardues. Cependant, à la suite de la guerre, la ville a su mobiliser ses efforts pour développer de nouvelles techniques de pêche, notamment en profitant des violents orages venus de Néozial. De nombreuses expériences, soldées par des morts et des échecs cuisants, ont finalement mené à des résultats surprenants. Depuis, certains pêcheurs semblent avoir développé une technique unique : ils utilisent des minéraux venus du sud de Fénicé pour rediriger la foudre et les éclairs vers les eaux plus profondes. Une fois l'œuvre de la force destructrice accomplie, il ne leur reste plus qu'à ramasser les poissons à la surface. Le système en lui-même est encore très secret et les locaux le gardent jalousement. Après tout, c'est sûrement la seule raison qui permet à Belphuros de conserver son influence actuelle. Le seigneur du domaine, matriarche de la famille Trevier, veille personnellement à ce que personne ne vienne regarder de trop près ces découvertes.

Un peu plus au nord encore, plus proche des frontières avec Féru, se trouve la ville de **Tord**. Désormais nommée le « Grenier de Fénicé », c'est là que transitent 70 % des ressources agricoles et d'élevage du pays. Cette région étant beaucoup plus tempérée, il est facile d'y cultiver toute sorte de céréales et légumes — contrairement aux régions sud. C'est d'ailleurs pourquoi les routes de commerce entre Tord et Deltora sont très bien entretenues et surveillées : beaucoup jalouent les ressources alimentaires du nord, et pourraient tenter d'en dérober une partie sur la route. Le seigneur local est donc un des plus influents du pays, et la lignée régente — les Fariutti — est en général celle destinée à devenir les ministres des Sols.

Longeant les contreforts des montagnes de Gurgh, à l'angle de la frontière avec Féru, se dresse à flanc de montagne la grande cité d'**Uhnbog**. Taillée à même la roche, elle est le berceau du domaine des Glenn. Cette famille seigneuriale aurait acquis ses titres lors d'anciens conflits contre Féru et aurait perpétué sa richesse grâce à l'exploitation minière. Les tunnels des mines sont assez sécurisés, car ils sont hors de portée des géants qui peuplent Gurgh et sont sous la surveillance constante des soldats du domaine. De plus, la forteresse de Jarodh se trouve à peine plus au sud-est de la ville. Elle peut rapidement compléter la défense des mines en cas besoin.

Il est rare de voir des citoyens s'approcher des mines : ils occupent généralement les postes de contremaître, surveillant ou coordinateur. Les mineurs sont soit des esclaves, des criminels ou quelques rares Féruiliens en indenture.

Un peu plus au sud-ouest, à la limite de la zone de guerre constante avec Falco, se trouve la forteresse de **Cantre**. Première base forte du front ouest, elle possède une des garnisons les plus imposantes de tout le pays. Sous la gestion implacable de la famille Profuntis, elle est le centre névralgique de la reconquête de Falco. Historiquement, ce domaine appartenait à une ancienne famille seigneuriale. Cependant, cette dernière n'a pas su mettre fin aux attaques constantes des rebelles de la région lors de la guerre civile. Au contraire, c'est une inconnue au gant de fer qui a su couper court aux révoltes et régler les problèmes laissés par son seigneur. En récompense, le Roi Phoenix XI lui accorda le titre de seigneur. Depuis, c'est toujours la fille aînée Profuntis qui se retrouve à la tête de la forteresse et du domaine.



Cette région étant principalement militaire, il ne reste que peu de civils dans les campagnes. Ils se sont réfugiés à l'intérieur des forteresses par souci de protection et pour trouver du travail. La spécialité de Cantre est donc bien la gestion militaire et la forge intensive des éléments qui y sont nécessaires. La forteresse est d'ailleurs entourée de deux autres forts plus petits, appartenant à des seigneurs moins influents. Il y a celui de **Monts-Pourpres** au nord, domaine de la famille Dalord, ainsi que le fort de **Gromnyor** au sud. Ce dernier est cependant sans seigneur depuis presque 30 ans car les membres de l'ancienne famille régente sont morts les uns après les autres dans des circonstances mystérieuses. Depuis, il est à l'abandon, sûrement occupé par quelques bandits. Fénicé semble avoir autre chose à faire que de s'en soucier...

Enfin, à la limite sud du pays juste avant les Terres de Feu, se trouve la redoutée **Dunescendre**. La ville fut bâtie sur un sol rocailleux de basalte noir, dans une atmosphère lourde d'un brouillard constant et d'un ciel assombri par les fumées volcaniques venant des terres sud. L'image semble peu attirante en soi, pourtant c'est la ville la plus riche après Deltora. Siège de la famille Sanari, une des plus anciennes de Fénicé, la cité s'est construite une fortune sur l'exploitation des Terres de Feu. Les membres de la famille furent au début traités d'inconscients et de fous de tenter de s'aventurer si loin au sud pour en récolter les ressources. Cependant, en usant de leur ambition et de nombreuses vies esclaves, ils réussirent à exploiter cet endroit si hostile. Depuis, ils ont construit leur ville à la limite des zones habitables et des plaines de cendres volcaniques. La vie de tous les jours dans la cité elle-même reste malgré tout paisible, car les murs très hauts des remparts protègent d'une grande partie des vents soufflés venant des Terres de Feu. Les mages de feu des Sanari ont d'ailleurs su mettre en place un rituel magique permettant de repousser les courants chauds et les retombées de cendres volatiles dans la ville. De fait, les réserves d'eau sont claires, l'air respirable et bien que la température soit toujours assez élevée (autour de 30°C en moyenne sur l'année), il peut y faire bon vivre. Les habitants sont principalement des commerçants exploitant les ressources récoltées par les esclaves, comme les pigments, éléments alchimiques ou épices uniques. Ceux qui se risquent à venir vivre à Dunescendre sont promis à une grande fortune, mais à un cadre de vie moins reluisant.

Les compétences raciales



◇ **Compétence raciale culturelle:** Royaume de commerçant

De part leur forte présence sur les voies commerciales, et leurs guildes marchandes commerçantes, il semble normal qu'une partie de la population fénicéenne soit éduquée à ce métier de relation et d'argent. De fait, cette compétence offre l'accès au métier «Commerçant», sans avoir à dépenser d'XP.

◇ **Compétence raciale culturelle:** Don de Zacharia

Cette compétence permet de sortir une personne du coma en lui rendant 2 PV, en effectuant une prière à la déesse. La cible sera en état de convalescence comme une sortie de coma classique. La prière devra durer au moins 1 sablier, au calme. **Utilisable une fois par jour.**

