

Les Brocéliands



Continent: Panadiah
Pays: Brocéliandre
Capitale: Agadrech
Religion: Elzéar et Zacharia
Politique: Royaume centralisateur
Langue: Commune

Espérance de vie: 70 ans

Taille moyenne: Humaine

Couleur de peau: Blanche



Introduction

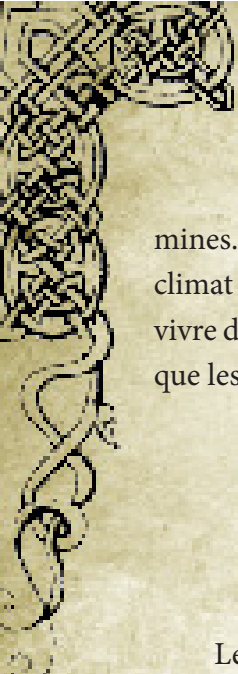
Descendant des premiers hommes, le Royaume de Brocéliandre est un peuple très fier et très respecté dans le monde entier. Il forme l'un des pays le plus en expansion de son temps. En effet, si les premiers rois étaient plus ou moins pacifiques et conquéraient les terres petit à petit pour modeler le pays tel qu'il est maintenant, l'avant-dernier roi, Anderaï III, quelque peu atteint de folie (puisqu'on soupçonne son père, le roi Andéraï II, d'avoir violé sa sœur et adopté l'enfant une fois mis au monde, cachant la grossesse de la mère), décida d'envahir le monde. Jugeant les elfes de lune plus détestables que tous ses autres ennemis, il entra en conflit avec eux, et leur prit un peu de terrain, mais les frontières se stabilisèrent et il n'existe aujourd'hui qu'une tension certaine où chacun reste sur ses gardes. Il mena également un double front avec les elfes sylvains, et les frontières sont aujourd'hui encore instables. Cependant, le Roi fut assassiné par l'une de ses filles de joie qu'il avait fait amener dans sa chambre et celle-ci fut lapidée sur la place publique avec le propriétaire du bordel. Selon la rumeur, les catins sans travail furent achetées par l'armée afin que les soldats puissent se détendre un peu...

Suite à la mort du roi, son fils Anderaï IV et actuel roi prit le pouvoir, âgé de onze ans. Si dans les premiers temps ses conseillers crurent pouvoir user de son bas âge pour diriger le pays, ils s'aperçurent vite qu'il n'en était rien car l'enfant était habile, bon combattant et fin stratège. C'est grâce à lui que les conflits avec les elfes de lunes et sylvains cessèrent plus ou moins car, inspiré par ses ancêtres qui étaient allés jusqu'à Ikebaya pour ramener les Audrack, il avait trouvé un autre potentiel à son pays : la voie maritime. C'est sous son règne que le monde entier constata que son pays était devenu la plus grande force militaire aussi bien maritime que terrestre.

Le Roi envoya des flottes sur les îles Merzimar qu'il conquiert en grande partie. Seule l'île de Melchiar, habitée par des créatures nommées « toraks » par les Brocéliands, est encore libre de l'influence du pays. Aujourd'hui, Anderaï IV n'a qu'une vingtaine d'année et est craint par ses ennemis. Sa dernière action fut d'envoyer des troupes sur Linovpach pour aider Ditmar, un pays pacifique et sans défense, qui font face à des créatures diaboliques que seule la force du Dieu Elzéar est capable d'aider.

Géographie du pays

Brocéliandre est un pays traversé par des plaines très vertes et faciles à cultiver. Le pays ne manque donc pas de vivres et la population ne subit pas de famines. C'est surtout le cas dans les vastes régions Est et Ouest puisque le centre du pays a plus de relief, modelé par des plateaux peu élevés et un petit massif du nom d'Elzéar. C'est un centre très religieux, mais peu habité. Il existe quelques petits villages qui peuvent accueillir les pèlerins, mais ce sont essentiellement les Copistes (voir religion) qui vivent là. Il y a également des carrières qui acheminent les pierres jusqu'aux villes, mais également des



mines. En effet, Brocéliandre est un pays qui possède beaucoup de ressources, notamment de l'or. Le climat est doux partout sauf dans le Nord, à la frontière des terres elfiques. En effet, ces êtres aiment vivre dans le froid et leur pays est caractérisé par la glace. Pour Brocéliandre, les elfes de lune sont pires que les autres elfes car ils bafouent leurs Dieux en envahissant le Nord du pays de froid et de glace.

a capitale


Les premiers rois ont fait construire la cité principale avec des pierres trouvées dans une carrière avoisinante, et la rendirent aussi raffinée que possible. La capitale fait office de grand port : elle donne directement sur l'Océan Guaew et se trouve être un point stratégique important. Des remparts se dressent tout autour de la cité et plongent dans l'eau salée afin de ne laisser qu'une ouverture au port, rendant ainsi les contrôles plus aisés.

Pour ce qui est de la ville, elle est composée de nombreuses rues étroites, toutes en pierre, qui s'élèvent jusqu'à un haut château. De celui-ci sortent de multiples tours avec désordre puisque chaque roi, lors de leurs différents règnes, a voulu apporter sa touche personnelle à l'édifice Royal. La pierre est d'une couleur grise et les habitations s'élèvent généralement sur deux ou trois étages. Au-dessus de chaque rues et ruelles flottent de beaux étendards rouges et blancs représentant l'emblème du pays. Les habitants sont poussés au patriotisme et arborent au moins l'une des couleurs du drapeau sur leur vêtements dans la vie de tous les jours.

Hors des remparts continue de s'étaler la ville, mais elle n'est pas fortifiée et les maisons et appartements sont généralement en bois. En cas d'attaque, les villageois peuvent aisément se protéger en entrant dans l'enceinte des murs de la cité. Les seuls bâtiments vraiment remarquables sont les églises et le château : ces monuments arborent en effet des vitraux religieux et historiques finement ouvragés et des sculptures et bas-reliefs aux détails remarquables.


Les églises sont généralement assez spacieuses pour recevoir la population lors des messes quotidiennes et sont également présentes, en pierre, hors des murs de la ville. Elles sont généralement sculptées dans une pierre rouge trouvée dans les carrières de granite au sud-est du pays, et les artisans travaillent à représenter les deux Dieux et leurs aventures afin que tous puissent les voir depuis l'extérieur. À l'intérieur de cet édifice se trouvent de multiples peintures qui rendent hommage à ceux que le peuple vénère. L'église est composée d'une seule et unique pièce vide, ce qui permet aux partisans de s'agenouiller devant les Dieux durant toute la durée de la messe. L'Abbé, celui qui fait la messe, fait face au peuple vêtu de rouge et de doré. La religion de Brocéliandre, sans doute influencée par la religion klervienne, a en effet repris les couleurs de la déesse Zacharia, vénérée par beaucoup de peuples humains.






Leur pouvoirs

Les Brocéliands sont de très bons combattants et même s'ils ne battent guère les elfes en combat singulier, ils forment l'armée la plus redoutable du monde d'Algaroth. Audrack étant leur allié et se mêlant constamment à leur troupes, l'armée de Brocéliandre est accompagnée de multiples élémentaires et mages du feu dont la puissance n'a nulle autre pareille. Ils ont également des Salvateurs, des religieux vouant un culte à leur Dieu Elzéar qui leur confère alors ses pouvoirs de feu. En matière de soin, il existe des Prêtres assez compétents vouant leur culte à leur déesse Zacharia.



Leur équipement

Principalement protégés par de lourdes armures d'acier, les soldats de Brocéliandre impressionnent et ne possèdent presque pas de points faibles. Bien sûr, étant donné qu'ils ne sont pas très forts en matière de forge, ils commandent tout ce dont ils ont besoin (autant les armes que les armures) à Gowan, le pays de la Forge. Aussi forgent-ils uniquement ce qui est utilitaire puisque les épées fabriquées dans leur pays ne sont ni solides, ni vraiment tranchantes. Or, une bonne armée est avant tout une armée bien équipée.



Un royaume centralisateur

Le Royaume de Brocéliandre se caractérise par l'absence de petits seigneurs dévoués au Roi. En effet, tout le Royaume est directement sous ses ordres et il n'y a pas de bannerets. Les châtelainies, contés ou duchés n'existent pas puisque tout le commandement vient de la capitale, Agadrech. Bien entendu, le roi, Anderaï IV, est aidé par des personnes de confiance : les Conseillers. Ce sont ceux qui sont le plus proche du Roi et habitent dans le château, à la capitale, avec lui. Ils sont au nombre de douze et font les lois avec le Roi.

Le gouvernement possède également des Guides. Eux aussi sont des hommes et des femmes de confiance. Ils ont fait leurs preuves auprès du Roi et lui sont dévoués corps et âmes. Ce sont eux qui régissent chaque région du Royaume sous les ordres du Roi, et s'appliquent à faire appliquer la loi. Ils vivent dans des Ministères présents dans les plus grandes cités des régions. Les Ministères sont de grands manoirs où toutes les personnes qui gèrent l'administration du Royaume se rendent pour travailler. Les Guides vivent dans ces Ministères et gèrent tout le personnel administratif, juridique et social. Même l'église doit venir l'informer de ce qu'il se passe et aucune condamnation à mort n'est possible sans l'accord du Guide. Il y a dix-huit Guides disséminés dans tout le Royaume : soit un par région.



Les différentes régions

Comme évoqué plus haut, le Royaume de Brocéliandre est divisé en dix-huit régions gérées par les Guides, les Généraux et les Cardinaux. Le Guide est celui qui a le plus de pouvoir même s'il doit tenir compte des avis de son Cardinal dont l'un des rôles est de rapporter ses différents faits et gestes au Feu Primordial. Le Guide est souvent l'ainé mâle de la famille qui a régné avant lui, mais il peut arriver qu'il soit une femme, ou que la famille soit supplantée par une personne plus compétente ou pour faute grave.



La région d'Agadrech

Malgré le fait que le Roi habite la capitale, il existe, au sein même du château, une partie consacrée au Ministère et à son administration. En effet, le roi Anderai IV est un guerrier et un fin stratège qui apprécie participer aux différentes campagnes militaires qu'il lance. De plus, c'est un roi proche du peuple : il est sans doute le roi qui correspond le mieux à l'idée de communauté que le Royaume a mis en place depuis des centaines d'années. De ce fait, il est souvent en déplacement et un Guide s'occupe donc de la capitale et de sa région homonyme en attendant son retour. Contrairement aux autres régions, le Guide d'Agadrech n'est pas issu d'une lignée familiale mais est directement nommé par le Roi puisqu'il doit être, plus que tout autre, un homme de confiance. La région d'Agadrech est



la capitale du pays, mais est aussi un centre culturel important : des artistes talentueux ont forgé la ville et de nombreux étrangers aiment à visiter la région pour en apprendre plus sur les différents arts maîtrisés par sa population. C'est aussi la capitale commerciale car Agadrech est le principal port du pays et échange avec des pays du monde entier, à commencer par Ferul, Cadfan, Berwyn et Fénicé.

La région Dudoré

Cette région est la plus vaste de toutes pour la simple raison qu'elle est la plus fertile. Dudoré est, de ce fait, le grenier de Brocéliandre. Principalement peuplées de prisonniers de guerre ou d'esclaves, ces terres sont cultivées par une main-d'œuvre pas chère qui permet à la stratégie expansionniste de Brocéliandre de fonctionner. Les esclaves et les prisonniers de guerre sont tous des êtres humains, et ils sont de ce fait traités comme tel car ils sont des êtres créés par les Dieux. S'ils ne sont pas libres, ils ont tout de même une certaine valeur et un esclave peut devenir libre, gagner de l'argent ou même fonder une famille s'il se montre digne de confiance.

La région Rose

Nommée ainsi pour la couleur de son sol, la région Rose est un site connu pour son sol entièrement formé en granite. Si peu de personnes y habitent en raison de sa proximité avec Audrack, il s'agit là d'une région utilisée comme ressource principale pour les bâtiments. Ainsi, les villes et villages d'Agadrech, de Dedoré et de Cabale sont principalement construits en pierre rose qui a l'avantage d'être à la fois esthétique et résistante. Il existe également des carrières de granite rouge, principalement utilisée pour la capitale du pays. La région Rose est, tout comme la région Dedoré, principalement peuplée d'esclaves.

La région Cabale

La Région Cabale est connue pour être à la frontière d'Onodrim, un pays qui fut autrefois une partie de Brocéliandre et qui prit son indépendance avec à sa tête l'auto-proclamé roi Héaras, le frère du roi légitime nommé Andéraï – ce nom fut d'ailleurs repris des centaines d'années plus tard par le roi Anderaï II. Ainsi s'ensuivirent des siècles de rivalité et de guerre qui menèrent bien souvent Onodrim à perdre du terrain et à être asservi par Brocéliandre. Parfois, il arrivait que ce soit l'inverse, mais des siècles de batailles et de politique finirent par tracer les frontières actuelles de Brocéliandre. Aujourd'hui, une certaine tension règne alors même que la paix s'était faite pendant plusieurs années.



La région Stella

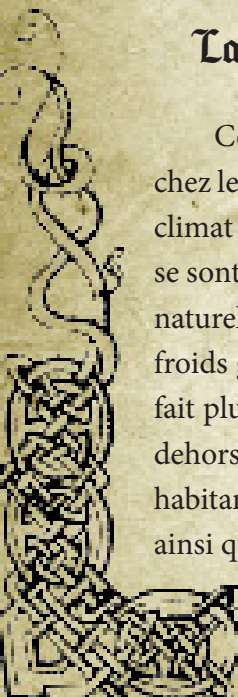
Comme la région Cabale, Stella est une véritable mine d'or, mais elle contient également de nombreux gisements d'ambre qui ont permis à la population locale de développer des bijoux sertis de ce matériau très prisé. La découverte d'insectes à l'intérieur de ces pierres rend également ces produits uniques et sont rachetés par des collectionneurs dans le monde entier, bien que la manière dont ces animaux se sont retrouvés dans la pierre reste obscure.

La région Milal

Entièrement gérée par la famille De Milal, une branche cousine de la famille du roi, la région Milal est sans doute la région la plus disciplinée de toutes. Elle gère sa population d'une main de fer et encourage l'esprit communautaire plus que partout ailleurs. Cet esprit est à tel point développé que certains villages éloignés des autres régions n'utilisent même plus la monnaie et vivent avec un système de troc qui met en avant le caractère essentiel de chaque individu dans la communauté. Les ressources premières de cette région sont la pêche et l'agriculture, bien que celle dernière s'avère beaucoup plus compliquée en hiver, lorsque les glaces elfiques s'attaquent aux terres. Avec la région de Saman, Milal est la région la plus touchée par les guerres avec les elfes du nord et voue à ces créatures une haine féroce.

La région Saman

Peu peuplée, la région Saman est principalement menée par des militaires qui surveillent la frontière du pays jour et nuit. Pour eux, les elfes du nord représentent une menace sérieuse dont il faut se méfier. D'ailleurs, le Guide ainsi que le Général de cette région font partis des rares personnes qui se sont opposées à l'expansionnisme de Brocéliandre, jugeant que le nord devait rester la priorité de l'armée.



La région d'Aigremont

Cette région est séparée à l'Ouest de Saman par une chaîne de basse montagne qui vient du nord, chez les elfes lunaires où se trouvent d'importants gisements de fer, et se termine au sud. En-dehors du climat annuel très peu agréable, la région reste peu accueillante en raison des tensions militaires qui se sont installées avec les elfes lunaires. Les hommes de Brocéliandre ont cependant trouvé un moyen naturel de se protéger de ces créatures maudites : en effet, Elzéar les aurait aidés à repousser ces êtres froids grâce à des geysers bouillants qui surgissent des glaces. La légende raconte que leur activité se fait plus intense lorsque les elfes préparent des plans belliqueux ou qu'ils se préparent à attaquer. En dehors de cette défense naturelle, les geysers représentent une importante source de chaleur pour les habitants qui ont pu trouver des sources d'eau chaudes et ainsi installer le chauffage dans les villages, ainsi que des thermes.



La région Haute

La région Haute est, comme son nom l'indique, la région la plus haute de toute. Elle est presque entièrement composée de basse montagne et, comme Aigremont, utilise les sources d'eau chaude naturelles pour chauffer les maisons et entretenir le corps des travailleurs. Les pâturages qu'offrent les montagnes font que la région est plus peuplée de moutons que d'hommes. Ainsi, la laine de cette région est très prisée et les femmes des bergers ont appris à tisser de magnifiques ceintures de laine qui sont parfois associées à celles de Torlak.

La région de Marle

Cette région se trouve au centre du pays et c'est là que se trouve le mont d'Elzéar, la plupart des Copistes, ainsi que les haut-plateaux où les premiers nés de toutes les familles du pays se retrouvent pour effectuer leurs entraînements. Il existe également des civils qui, à l'instar des régions Cabale et Stella, profitent des ressources minières pour vivre.

La région d'Arthois

Cette région, située à l'orée de la forêt d'Epone - sur le territoire des elfes sylvains -, est sans doute la plus récente et la plus boisée de toute. Contrairement aux autres régions, les hommes décidèrent d'entretenir la forêt au lieu d'en faire des champs cultivables. Ainsi, la région est peuplée de charpentiers, ébénistes, menuisiers, bucherons et gardiens forestiers qui entretiennent un art du bois peu courant à Brocéliandre. Cependant, la région n'est pas très grande et a été endommagée par les guerres contre les elfes sylvains. C'est en partie pour agrandir ce territoire que les récentes batailles dans la forêt d'Epone ont été mises en place par le gouvernement, bien que cette tentative se soit révélée être un échec. La dernière bataille en date déplore la mort du Général Virbrack, un talentueux guerrier qui aurait pu mettre fin au règne inhumain des elfes sylvains.

La région de Keranflech

Après Agadrech, la région de Keranflech et sa capitale Liry forment le port le plus important et le pôle commercial le plus influent du pays. Cette région permet l'export, mais aussi l'import, de marchandises notamment dans les différents pays de Deiniolen. L'océan est également une ressource alimentaire importante pour les hommes de la région qui ont pour spécialité le poulpe sous toutes ses formes et qui est considéré comme un plat raffiné par les plus hautes sphères de Brocéliandre.

La région de Kermel

Si des paysans y cultivent la terre à l'aide d'esclaves, tout comme dans la région Dudoré, ce n'est pas là la spécialité de la région. Les vivres sont certes utiles aux régions de l'ouest, mais c'est aussi là que sont forgés la plupart des outils militaires brocéliands qui subsistent dans les rangs de l'armée. Comme expliqué tantôt, l'armée est fournie en armes par Gowan au port de Liry. Cependant, les Brocéliands ont des armes de réserve de piètre qualité qui ont cependant plus d'une fois sauvé la mise aux soldats. Bien sûr, la région ne se contente pas d'armes et d'armures, mais se spécialise dans les objets de tous les jours : rivets, clous, lames de couteaux et de haches, etc. Si la qualité du métal reste médiocre, ces forges ne sont pas moins utiles à la population.

La région de Léandre

Cette région est située au sud-ouest du pays et a connu la guerre contre les elfes sylvains. Au même moment, des turbulences politiques et religieuses ont quelque peu ébranlé la région : en effet, la rumeur raconte que les enfants de l'ancien Guide auraient un lien avec des créatures magiques féroces, ce qui expliquerait la disparition des villageois autour de la ville principale de la région. Certains pensent que ces créatures étaient commandées par les elfes, ou qu'elles étaient les elfes eux-mêmes, venues contre-attaquer sournoisement en se prenant directement à la population frontalière. Quelques années après le début des disparitions, l'héritière légitime a disparu avec son frère jumeau et le Guide, leur père, fut destitué de son poste pour n'avoir pas su préserver ses gens des attaques d'origine inconnue, et pour avoir peut-être aidé ses enfants à s'enfuir, si toutefois les rumeurs étaient vraies. Une nouvelle lignée de Guides s'est mise en place et l'histoire mystérieuse a été peu à peu oubliée. Aujourd'hui plus ou moins en paix, la région est très connue pour son vin goûteux et son climat généreux où il y fait bon vivre.

L'île d'Artheis

C'est en 2498 que cette première île de l'Archipel Merzimar a été conquise. Autrefois habitée par des créatures étranges décrites par les écrits des conquérants comme « des petits êtres sournois dont la peau sombre apparaît à peine sous leur pelage noir », elle n'est aujourd'hui habitée que par les colons. En effet, le peuple qui vivait sur cette île s'est longuement battu contre les envahisseurs et n'a jamais capitulé. Il ne reste plus aucune trace de cette civilisation, éteinte il y a de cela seulement quelques années. L'île d'Artheis fut nommée ainsi en l'honneur du Général Nicolas Artheis qui l'a conquis et qui fit d'elle ce qu'elle est à présent. Cette île sert de base militaire à l'armée maritime de Brocéliande mais est aussi un passage important pour le commerce entre les différents continents. Artheis joue donc un rôle de douane où Brocéliandre fait payer des taxes de marchandises à tous les marins qui engagent cette voie. Grâce à la protection royale et son pied-à-terre au milieu de l'Océan, beaucoup empruntent ce chemin, et ce malgré les taxes. La forêt tropicale qui se trouve sur l'île regorge également de



richesses que les Brocéliands se sont dépêchés d'exploiter. Certaines parcelles de forêt ont également été détruites afin de permettre une agriculture originale avec la plantation de fruits exotiques, plutôt rares dans le monde d'Algaroth.

L'île de Polyphème

Conquise un peu plus tard, Polyphème est une île nommée ainsi par le Général Ulysse Polyphème qui est maintenant en charge de sa maintenance. Peuplée par des cyclopes, l'île fut plus difficile à conquérir qu'Artheis. Cependant, contrairement aux indigènes de l'île d'Artheis, les cyclopes ne furent pas exterminés et furent enrôlés dans les rangs de l'armée de Brocéliandre, ce qui en fait un atout remarquable. L'île est également surplombée par une montagne qui regorge de minerais précieux et qui ont, à eux seuls, dédommagé l'ensemble des coûts liés à cette conquête des îles. Ces pierres et cristaux sont extraits de la montagne par des esclaves du désert de Teriel que les Brocéliands sont spécialement aller chercher : il s'agissait en effet de la main-d'œuvre la plus proche des îles.

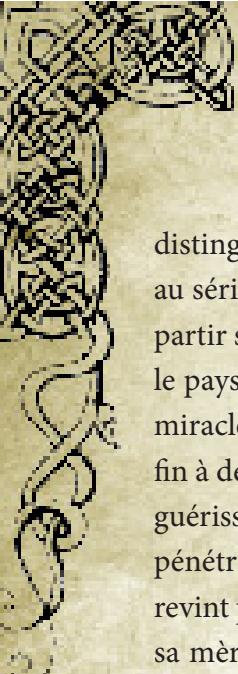
La région de Tyekanik

L'île de Tyekanik est une île aux côtes hautes et tranchantes difficile d'accès. Les Brocéliands parvinrent à y entrer au bout de plusieurs expéditions qui fit perdre de nombreux hommes aux troupes d'Artheis. C'est lors de la dernière expédition menée par la Générale Fleurona De Milal que l'île fut conquise, sauvant au passage le seul rescapé des expéditions précédentes : le Général Arne Aparion. L'île était en réalité peuplée d'un seul individu qui possédait le pouvoir maléfique d'ensorceler les hommes. La région de l'île de Tyekanik regroupe également plusieurs autres îles où les Brocéliands ont retrouvé des tribus autochtones. S'accaparant de cette main-d'œuvre peu chère, ils envoyèrent ces différentes tribus sur l'île de Tyekanik afin d'exploiter la forêt tropicale et de construire un avant-poste qui permettra d'accueillir des colons dans un futur proche.

La religion

Les Brocéliands vénèrent le dieu Elzéar, dieu créateur du monde, combattant hors pair et protecteur de la vie. Ce dieu est vêtu de rouge car la pureté des flammes rouges qu'il manipule permet à l'âme des mortels de trouver leur chemin dans l'au-delà. C'est au nom de ce dieu que les combattants brocéliands vouent leurs vies et leurs morts et il ne faudrait d'ailleurs pas s'attirer les foudres de ce dieu tant vénéré.

Elzéar était autrefois un mortel plein de convictions qui désirait sauver la terre des créatures maléfiques. Il prétendait descendre de la déesse Zacharia, dont le culte était porté à Klervy. C'était une personne noble dont les paroles étaient emplies de sagesse et de bravoure. Il avait réussi à se



distinguer des meilleurs combattants et ses paroles, d'abord moquées, furent de plus en plus prises au sérieux, d'autant plus qu'il ne semblait avoir aucune famille en Brocéliandre. Un jour, il décida de partir seul en guerre contre les elfes, ces êtres monstrueux qui nuisaient aux hommes. Il traversa ainsi le pays, avançant sans se retourner vers la frontière du nord. Il traversa nombre de villages et fit des miracles : les malades guérissaient, l'eau se purifiait, les champs saccagés refleurissaient. Seul, il mit fin à des états de sièges, vainquit de nombreuses armées et libéra les civils des oppresseurs. Alors qu'il guérissait les lépreux d'une maison recluse qui en était pleine, il fut appelé à la forêt. Lorsqu'il y pénétra, les témoins affirment qu'une lumière aveuglante en surgit, et que depuis ce jour, Elzéar ne revint plus sur cette terre. En effet, après avoir agi avec tant de bonté et de courage, la déesse Zacharia, sa mère, l'avait élevé au rang de dieu. Dès lors, Elzéar veille sur le peuple brocéliand, leur prête ses pouvoirs de feu purificateur et accueille auprès de lui les âmes défuntes afin de les réinsérer dans le monde.

Zacharia, la mère d'Elzéar, est donc une déesse originaire de Klervy. Elle fut dès lors adoptée dans la religion des brocéliands, convaincus de sa puissance après qu'elle ait engendré en fils tel qu'Elzéar. Il s'agit pour le peuple de Brocéliandre de la déesse de la fertilité, du foyer et de la guérison. Ses adeptes l'habillent d'or, comme la Quête, à laquelle Brocéliandre participe d'ailleurs. Même si ses relations avec les autres pays humains adeptes de la déesse Zacharia et membres de la Quête sont quelque peu conflictuelles à cause de la volonté de Brocéliandre à réduire la place de Zacharia – parce qu'il est impossible qu'une entité féminine ait plus de place que celle du bon Elzéar –, Brocéliandre est l'un des pays fondateurs de la Quête qui est une organisation respectée grâce à sa force de frappe. Les mages médecins sont habillés en doré sur le champ de bataille à cause de cette déesse, ou alors tout en rouge si ce sont des médecins combattants. Afin de préserver la parole d'Elzéar et de la répandre, certaines personnes ont pris l'initiative de créer un ordre religieux imposant, qui fut par la suite accepté et adopté par le gouvernement. En effet, cet ordre est non seulement un bon atout pour tenir la population dévouée au Roi, mais c'est aussi une religion qui forme des Prêtres et des Salvateurs. Il est alors possible de contrôler au profit du gouvernement.

Cet ordre est géré par le **Feu Primordial** qui siège d'ailleurs au Conseil du Roi. Il s'agit de la personne la plus importante dans l'ordre et à qui tout le monde obéit. Elle est présente lors de toutes les cérémonies religieuses capitales. Toutes les personnes qui désirent entrer dans l'ordre du Feu Primordial doivent se rendre à Agadrech pour prouver leur valeur et obtenir son approbation.

Le Feu Primordial est secondé par des **Cardinaux**. Ils sont au nombre de vingt-neuf. Dix-huit d'entre eux sont répartis dans les dix-huit régions du pays et les onze autres siègent au Conseil du Roi aux côtés du Feu Primordial. Ainsi, aucune décision n'est prise sans l'approbation de l'ordre religieux. En effet, même si le Roi est tout-puissant, il est essentiel pour lui d'être en accord avec l'église car c'est elle qui gère en partie la population de son Royaume et qui la fait avoir foi en lui.

Après le Feu Primordial et les Cardinaux qui le secondent, l'ordre religieux est divisé en deux. D'une part se trouve le Foyer, et d'autre part le Flambeau.



Le Foyer

Il est constitué d'Abbés, de Copistes, de Prieurs, de Maîtres et de Doyens. Il s'agit de la partie de l'ordre religieux qui est passive : elle s'occupe de tous les papiers administratifs, de l'enseignement et de la promulgation religieuse.

Les Abbés sont les religieux qui gèrent toute la vie sociale des personnes dans les cités. Ils sont sans doute les plus nombreux car ils prennent une place très importante dans la vie de tous les jours. En effet, ce sont eux qui tiennent les messes, prennent les confessions, promulguent la religion aux plus jeunes, convertissent les différents individus, etc. Ce sont également eux qui vont s'occuper de purifier les âmes mauvaises en exécutant le jugement de Dieu par le feu. Ainsi, dans chaque ville et village, il existe une place où des bûchers sont régulièrement montés afin d'enflammer les mauvaises gens. La population est conviée à cet exorcisme, ce qui renforce encore plus leur foi envers le Dieu purificateur. Les paroles de l'Abbé accompagnent les cris du condamné et aident son âme à retrouver le droit chemin afin qu'elle soit élevée et bonne lors de sa prochaine vie sur terre.

Les Copistes, quant à eux, vivent reclus et ne discutent pas avec la plèbe. Leur souci n'est pas celui de la promulgation des paroles des Dieux, mais leur conservation. Ce sont des personnes érudites et ils s'occupent ainsi de coucher par écrit tout ce qu'il y a à savoir sur la religion, et de multiplier les exemplaires afin que chaque région du Royaume en soit dotée. Ils vivent reclus dans des habitations loin de la population et prient pour elle matin, midi et soir.

Les Prieurs sont des religieux chargés de tous les papiers administratifs des Cardinaux et du Feu Primordial. Ils sont chargés de la communication entre les différents personnages et ordre religieux. Ce sont eux qui distribuent et gèrent le flot d'information qui vient des Copistes, en accord avec le Feu Primordial, évidemment.

Le Maître est celui qui donne des cours de magie du feu pour les nouveaux Salvateurs (voir l'ordre du Flambeau). Il est chargé de former ces nouveaux religieux afin qu'ils puissent entrer dans le Primat (voir l'ordre du Flambeau). Le Maître est généralement une personne qui a été blessée à la guerre ou qui a atteint un âge avancé et qui ne peut plus aller au front. Il doit également avoir atteint le rang d'Archevêque (voir Flambeau) afin de pouvoir éduquer les nouvelles recrues de manière expérimentée pour les rendre fiables.

Le Doyen est quant à lui comme le Maître, mais il donne des cours sur la magie de soins afin de former de nouveaux Prêtres. Il est dévoué aux deux Dieux mais tire son pouvoir de Zacharia. Comme le Maître, le Doyen a atteint le rang d'Archevêque avant de pouvoir enseigner son savoir aux nouvelles recrues.

Le Flambeau

C'est le second ordre religieux Brocéliand. Contrairement au Foyer, le Flambeau est actif, puisqu'il se bat aux côtés de l'armée. Il est composé d'Archevêques, d'Archiprêtres, de Moines guerriers eux-mêmes divisés dans deux escouades : le Fiacre et le Primat.

L'Archevêque est le religieux le plus important du Flambeau car il gère son organisation. C'est lui qui décide de la répartition des escouades à travers le pays, et c'est lui qui décide quel Moine guerrier part en guerre, et quel Moine guerrier reste dans les villes pour aider la population dans leur quotidien.

L'Archiprêtre se charge quant à lui de faire exécuter les ordres de l'Archevêque. C'est un chef d'escouade et doit donc veiller au bon déroulement des opérations. **Les Moines guerriers** sont quant à eux des soldats formés par le Doyen ou le Maître et qui sont sous les ordres d'un Archiprêtre. Ils sont divisés en deux escouades différentes.

Le Fiacre

Il est composé de **Prêtres**. Ceux-ci sont spécialisés dans la magie de soin, même si les brocéliands ne parlent pas de soins. Ils sont donc dévoués au culte de la déesse Zacharia qui leur confère ses pouvoirs bénéfiques et purifiants. Les religieux sont en effet, dans la religion de Brocéliandre, des catalyseurs. De fait ils sont très respectés par le peuple car pour devenir un catalyseur, il faut être pur et bienveillant afin que les Dieux accordent leur confiance. Le Fiacre peut donc être envoyé au front afin de soutenir les soldats blessés, mais il s'occupe également de la santé de la population. Les Prêtres secondent ainsi le rôle peu important des médecins. Ils s'occupent également de l'assainissement des points d'eau, de la purification de la terre, etc.

Le Primat

C'est la seconde escouade. Elle est composée principalement de **Salvateurs**. Ceux-ci sont surtout présents dans l'armée mais peuvent également seconder la garde dans les villes et villages. Les Salvateurs sont les catalyseurs du pouvoir du Dieu Elzéar et maîtrisent le feu purificateur. Le Primat s'occupe donc de protéger la population et aide la garde et l'Abbé à capturer et brûler les hérétiques.

Cette religion est très stricte et dicte toute la vie des hommes de ce pays de la naissance jusqu'à la mort, cadencant toutes les étapes importantes de leurs vies. Il est d'ailleurs conseillé de prier souvent dans la journée à la gloire du pays – à Brocéliandre, on pense effectivement dans la collectivité. Ainsi, chaque habitant doit se confesser au moins une fois par semaine et des messes ont lieu tous les matins avant que tout le monde ne parte travailler. Ne pas aller à la messe écouter l'Abbé est une offense aux



Dieux. Bien sûr, si cela est très occasionnel, il n'y aura pas de conséquences, mais si cela devient trop répétitif, l'Abbé pourra considérer que le brocéliand s'écarte du droit chemin. Aussi a-t'il été mis en place des punitions de purification, plus ou moins poussées selon le délit qui a été commis. Cela peut se résumer à un jeûne forcé, un séjour silencieux auprès des Copistes afin de demander par la prière le pardon des Dieux, où, si cela est plus grave, le brocéliand recevra une punition par le feu. Il ne s'agit pas ici du bûcher, mais plutôt d'apposer sur le corps (une partie ou tout entier, selon le délit) une marque purificatrice du Dieu Elzéar. Après quoi, la personne est envoyée prier dans un cloître durant plusieurs jours, voire semaines. Il est parfois possible qu'elle n'y survive pas, aussi considérera-t-on que son âme était impure et que le Dieu Elzéar n'a plus voulu lui conférer la vie. Le corps est ensuite brûlé afin de purifier l'âme du défunt, car la punition de purification n'avait pas suffi.

La religion dicte également des dogmes très arrêtées : elle proscriit toutes les créatures magiques (mais celles pratiquant l'art du feu sont tolérées, comme les Audrack) et toutes les pratiques peu usuelles (pratiques hérétiques, homosexualité, adultère, etc.) ou honteuses (égoïsme, couardise, trahison, etc.). On brûle vive une personne décrétée non pieuse ou non conforme aux dogmes afin de purifier son âme. Il en va de même pour les créatures non humaines dont l'âme pourra se réincarner dans un corps humain où elle pourra se racheter de sa vie passée.

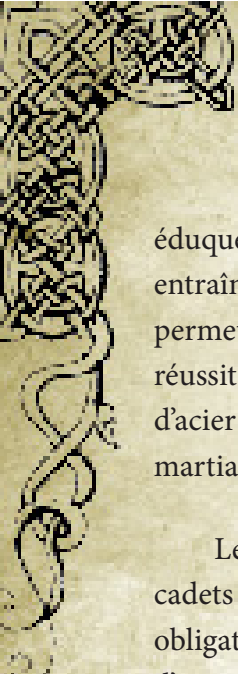
Les Brocéliands ne croient pas en la vie après la mort. Cependant, ils croient en la réincarnation. Selon la qualité de vie qu'ils ont menée, ils pourront accéder à une meilleure vie dans la prochaine. Cela peut se manifester par la naissance dans une famille aisée, par l'arrivée au monde en étant le premier enfant, ou par un don ou un talent. Aussi la population veille-t-elle à se conduire au mieux afin que tous les problèmes qu'elle rencontre dans sa vie actuelle ne la poursuivent ou ne s'empirent pas dans la prochaine vie.

ducation d'un brocéliand: de la naissance à la mort

Ce n'est pas pour rien que tant de louanges sont portées aux forces armées de Brocéliandre, car c'est à l'âge de quatre ans que tous les premiers nés de sexe masculin - et normalement constitués - sont arrachés au sein de leur mère qui secrètement prie pour mettre au monde une fille. En effet, une fille restera avec elles jusqu'à l'âge d'être mariée.

Les aînés sont donc, dès leur plus jeune âge, éduqués de manière intellectuelle (savoir lire et écrire parfaitement leur langue), mais aussi de manière religieuse, car c'est aux noms des Dieux et du Roi que plus tard chacun partira à la guerre. Ils sont emmenés sur les plateaux de Brocéliandre, au centre du pays, pour venir vivre dans des casernes proches des monastères des Copistes. Les Abbés s'occupent de leur apprendre la culture religieuse et historique tandis que les Copistes viennent quelques fois leur apprendre à lire et écrire. Lorsqu'ils atteignent leurs huit ans, on leur apprend l'art de la bataille en commençant à les entraîner avec dureté. Avant que le côté militaire n'intervienne, ils sont entièrement





éduqués par le Foyer. Il est possible qu'une fille, ou que les fils cadets d'une famille, puissent suivre cet entraînement prestigieux. Cependant, cela est onéreux, et seule les plus riches familles peuvent se le permettre. Entrer dans l'armée est un don du Dieu Elzéar, et une famille est fière lorsque son enfant réussit à terminer la formation. Malheureusement, ce n'est pas toujours le cas puisqu'il faut des nerfs d'acier et une très bonne constitution. Aussi, certains enfants se voient obligés d'arrêter la formation martiale, retournant ainsi chez leurs parents.

Les enfants qui reviennent chez leurs parents ou qui ne les ont pas quittés, comme les fils cadets ou les jeunes filles, doivent tout de même suivre une formation. Après la messe du matin, obligatoire pour toute la population, les enfants restent dans les églises et les Abbés s'occupent d'eux toute la matinée pendant que les parents retournent au travail. On leur apprend les bases de l'écriture et de la lecture, et on leur inculque surtout le culte religieux et l'histoire prestigieuse des Rois de Brocéliandre. Le midi venu, ils retournent chez leurs parents et apprennent leurs métiers. La plupart du temps, en effet, ils suivent leurs parents et reprennent l'entreprise familiale. Il existe de nombreux artisans à Brocéliandre, surtout en ce qui concerne le tissu car celui-ci est richement brodé et fait le prestige du pays. Beaucoup de Brocéliands sont également des mineurs, et ils extraient de l'or des carrières depuis longtemps implantées avec l'aide des esclaves. Cet or leur permet d'importer de nombreux produits puisque malgré leurs terres cultivables, les brocéliands sont essentiellement des guerriers, ce qui ne laisse pas assez de paysans pour nourrir tout le pays. Grâce aux prisonniers des colonies, cependant, ces terres sont aujourd'hui mieux exploitées.

Lorsque les enfants atteignent leurs dix ans (dans la formation faite loin des parents), un Doyen et un Maître vient assister aux leçons et entraînements des enfants. À la fin de l'année, ils choisissent certains d'entre eux qui présentent une ferveur particulièrement poussée pour les Dieux et leur font suivre une nouvelle formation. Ainsi ces enfants apprennent dès leurs onze ans à maîtriser la magie qu'ils exercent via des psaumes et sutras.

Pour les hommes arrivant à seize ans (majorité), ils choisissent quel sera leur avenir : ils ont ainsi trois choix. Le premier est de se faire érudit et d'entrer dans le Foyer en devenant Abbé, Prieur ou Copiste. La formation est assurée sur quatre années supplémentaires et c'est à l'âge de vingt ans qu'ils sont acceptés ou non par le Feu Primordial dans le Foyer. Le second choix est de devenir fonctionnaire : ils ont ainsi deux ans supplémentaires de formation pour travailler dans l'administration. Avec cette formation, les jeunes adultes sont destinés à entrer dans la politique et peuvent même devenir des Guides ou des Conseillers. Enfin, la dernière formation est celle de l'armée. Les jeunes hommes partent alors en mer ou restent sur terre pour faire des missions de routine afin d'apprendre le métier. Ils sont réellement intégrés à l'armée à l'âge de dix-huit ans. Dès lors, leurs missions peuvent être périlleuses.

Quelle que soit l'éducation des enfants de Brocéliandre, ils sont très tôt conditionnés à la collectivité. En effet, l'individualité est mise de côté pour le bien commun. Tous doivent penser pour la société, et non de manière égoïste. D'ailleurs, l'égoïsme, avant même la couardise, est un péché punissable de mort.



Pour ce qui concerne le mariage, c'est une cérémonie sacrée. L'adultère est absolument proscrit. Le mariage doit se faire dans le cas d'un amour (arrangé ou non) entre un homme et une femme. Les mariés sont dès lors vêtus de doré puisque c'est devant la déesse Zacharia que l'on s'unit. Le divorce n'existe pas. Lorsqu'une femme se marie avec un homme qui a choisi de travailler dans l'armée, elle ne le voit pas beaucoup puisque le mari est souvent en mission, se battant pour protéger le pays et le renforcer.

Les naissances sont toujours heureuses. Les enfants sont baptisés très vite et leurs noms est inscrit dans les registres du Royaume. Le baptême se fait à l'Eglise, puis devant un Ministère ou le château du Roi, car ce sont les deux endroits à qui le nouveau-né devra consacrer sa vie. Cette cérémonie est sacrée car l'enfant entre dans le monde religieux mais aussi dans le Royaume. Avant cela, il n'est pas considéré comme vivant. La joie d'avoir un enfant se fait donc au baptême et non pas après l'accouchement.

Une fois mort, les hommes, les femmes ou les enfants sont incinérés dans la ville où ils travaillaient. Généralement, les parents n'assistent pas aux funérailles car ils en sont rarement informés en ce qui concerne leurs enfants qui sont entrés dans l'armée ou dans les ordres religieux. En effet, l'enfant ne conserve pas beaucoup de liens avec sa famille après ses quatre ans. Sa vraie famille devient alors le Royaume et les hommes d'Eglise. C'est donc généralement le conjoint, qui est lié à lui par le mariage, qui récupère les cendres. Il doit alors cheminer seul, en pèlerinage, jusqu'au massif d'Elzéar, le point culminant du Royaume. Là, le conjoint devra laisser aller les cendres au vent, puisque c'est le seul moyen pour que l'âme du défunt entre en contact avec les Dieux. L'âme est ensuite réincarnée dans un autre corps. Pour les personnes qui n'ont pas de famille, ou qui ont été condamnés à mort, leurs cendres sont récupérées par les Abbés. Une fois par mois, des charrettes traversent le pays tout entier pour amener les cendres jusqu'au Massif, car conserver les cendres dans le pays reviendrait à laisser les âmes errer parmi les vivants sans l'accord des Dieux.

Les compétences raciales



◇ **Compétence raciale culturelle:** Lire et écrire

Le peuple de Brocéliandre fait parti des plus éduqués d'Algaroth, d'où le taux très bas de personnes analphabètes. Cette compétence permet au personnage de lire et écrire une langue connue. Il est recommandé d'avoir son propre matériel d'écriture en jeu (parchemin, carnet, fusain, plume...)

◇ **Compétence raciale culturelle:** Résistance à «Peur» (2/jour)

Permet de résister aux annonces «Peur», en exprimant «Résiste» lors d'un combat. Cette résistance n'est possible que deux fois par jour.

