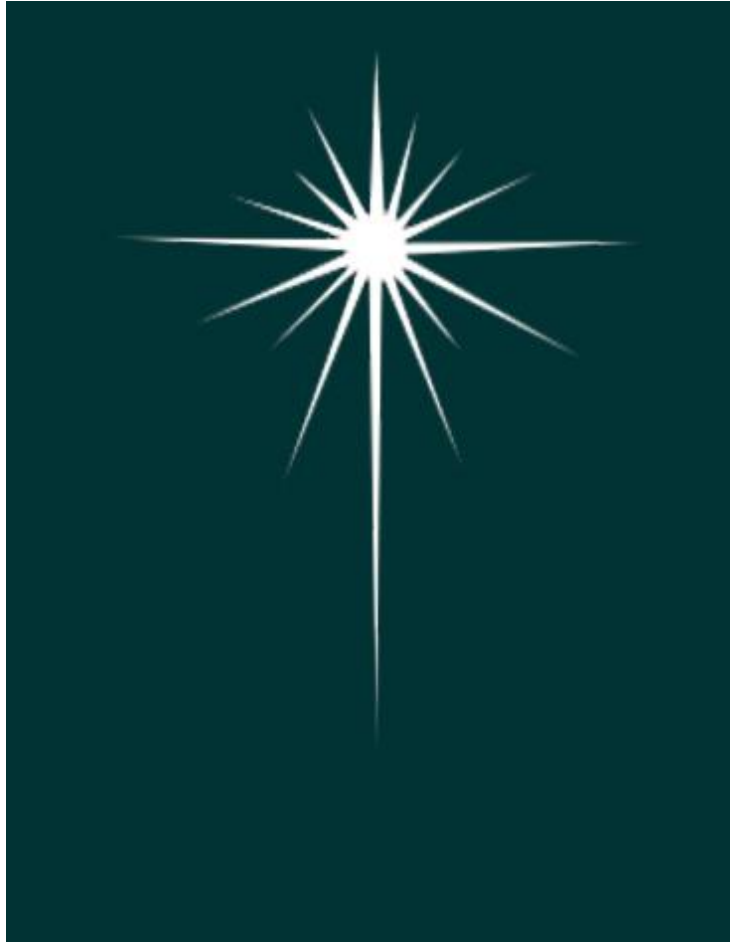


LE ROYAUME DE SYSTAR

(Édition 2019)



- LES ORIGINES
- LES US ET COUTUMES
- LES LOIS
- LA POLITIQUE
- LES PROVINCES

SYSTAR – ORIGINES

Le royaume de Systar fut fondé environ 50 ans après la chute de Thanagar par Osago de Longcourt, un descendant supposé de la famille impériale thanagaroise qui avait connu sa part de combat et de misère.

Inspiré des légendes que les anciens racontaient au sujet de l'invasion, et écœuré du contraste des gloires anciennes avec la misère dans laquelle vivaient les siens, Osago prit un rôle autant de guerrier que de rassembleur.

Il considéra le fait que, malgré que l'empire de Thanagar fût considéré comme l'apogée de la civilisation connue, le confort et l'allégresse que l'empire avait connus avaient endormi sa vigilance, le rendant inapte à répondre adéquatement aux attaques maléfiques et inattendues des forces sombres. Il prit donc la responsabilité d'unir un peuple dans la lucidité et la rigueur.

Il réunit premièrement les peuples qui avaient encore quelques connaissances et la philosophie des temps glorieux. Pour la plupart, les peuples nordiques qui révéraient encore les Dieux d'antan.

Ensuite, Osago s'employa à fédérer le maximum de clans indépendants ayant une prédisposition à sa philosophie. En unifiant ces clans dans une fédération unique, Osago put donc former un ordre organisé autour du respect, de l'honneur, de la sagesse et de l'équité tout en prônant une vigilance militaire constante contre les forces maléfiques.

Grâce à ces actions, Osago de Longcourt devint le Roi Osago du royaume de Systar.

Systar devint donc une société polythéiste dont la croyance la plus populaire se fonde sur Vilaw, accompagnée de plusieurs autres Dieux issus des diverses cultures qui se sont fondues en une seule et même bannière lors de la fédération.

La séparation du royaume

Le temps passa et Systar grandit. Alors que les descendants d'Osago restèrent sur le trône, en 204, la guerre contre les créatures mort-vivantes faisait toujours rage en Dolormie. Le Seigneur-Baron Léon Belmont réclama une aide militaire de plus grande envergure de la part du roi Caedmon, qui le lui refusa. Cet appui aurait pu épargner ses hommes dans la mission, désormais suicidaire sans aide militaire, qu'organisait le Baron en Dolormie. Cette décision fut reçue avec colère. Les soldats du roi furent rudement chassés de la province sombre de Dolormie, qui se ferma comme une huitre. Cette révolte ne put être étouffée, bien que le roi somma le Seigneur-Baron Belmont de se présenter à la Capitale pour s'expliquer. À ce moment, le roi le chassa de son conseil et il fut banni du royaume. Mais tous savent très bien que le peuple de Dolormie s'est séparé lui-même de Systar.

La chute d'un roi.

Les mois passèrent et le peuple de Systar devint de plus en plus mécontent. La royauté ne cessait les excès, soirées mondaines et autres excentricités, pendant que le peuple devenait de plus en plus seul. Malgré plusieurs manifestations et actes pour montrer à leurs dirigeants que la populace était malheureuse, rien ne changeait. C'est alors qu'en 205, un groupe formé de Seigneurs-Barons, dont le Seigneur-Baron exilé Léon Belmont, passa de la parole aux actes et décida d'aller rencontrer le roi. Jamais le peuple ne se serait attendu des nouvelles qui allait circuler dans les journaux partout sur Nassir le lendemain.

Voici l'article paru :

À LIRE : LA FIN D'UNE ÈRE, LE ROI DE SYSTAR EST MORT!

Nous apprenons ce mois-ci la mort du Roi de Systar, Caedmon Saradas 1^{er}. Celui-ci est mort des mains de son fils, le prince Vacor.

La presse Systaroise relate qu'un groupe rassemblé à la demande du Prince a accédé à la capitale d'Oretani pour rencontrer le Roi. En effet, la situation civile était dans un état critique, un état de crise près des affrontements armés.

Le groupe du prince, composé de l'Archdruide Kendrick Snowleaf, du Seigneur-Chevalier Victor Selidur, d'Angus O'Brennan, fils du Seigneur-Baron Conroy O'Brennan et du Seigneur-Baron Léon Belmont de la Dolormie, se rendaient à la rencontre du Roi pour lui faire entendre raison et le libérer de l'emprise d'Hector de Brèmes, l'Archevêque au centre

d'une toile de manipulation ignominieuse depuis le début, manipulant le peuple et faisant croire que tous leurs soucis étaient causés par les excès du Roi.

Une fois arrivés dans les appartements du Roi, une vision d'horreur s'offrit à eux. Hector était en plein rituel qui semblait se concentrer sur la personne du Roi lui-même. La cérémonie fut interrompue et le prince Vacor n'eut d'autre choix que d'achever son propre père, incapable de l'arrêter dans sa folie furieuse et meurtrière résultant de la cérémonie. Le Seigneur-Baron Belmont mit fin, quant à lui, à la perfide vie d'Hector de Brèmes. Ainsi s'acheva le règne du roi Caedmon Saradas 1^{er} de son nom, dans les ténèbres et le sang.

Par la suite, à la surprise de tous, Vacor Saradas renonça au trône de Systar. Dans un discours teinté d'émotions, il informa tous les gens présents que sa lignée avait failli et avait apporté presque la ruine du Royaume en ayant été incapable de se dresser contre le pouvoir du mal. Que l'idéologie même de Systar, basée sur les préceptes de l'empereur Vilaw, avait été souillée et qu'un meilleur candidat que lui devrait prendre la position de Roi. Il prit ensuite entente avec le Seigneur-Baron Belmont afin d'aller, avec les hommes qui voudraient bien le suivre, dans les terres bordant la pyramide du Pharaon Noir en Dolormie, de la cité Valaris jusqu'à l'orée des bois de Samar.

Ces terres dévastées par la guerre, théâtre d'affrontement constant entre les forces de l'humanité et des Titans, furent appelées les Marches de la Dolormie et Vacor Saradas en fut nommé le Marquis. Pour racheter l'honneur de sa lignée, il se consacrerait à la défense du bien commun au combat contre les engeances du mal, pour le reste de ses jours.

Un gouvernement provisoire fut instauré pour le royaume réunifié de Systar. L'Archdruide Kendrick Snowleaf en fut nommé régent afin d'administrer le royaume jusqu'à ce qu'un Roi légitime reprenne la position. Celui-ci est épaulé par le Seigneur-Baron Léon Belmont 12^e du nom et le Seigneur-Baron Conroy O'Brennan, comme conseillers. Le Seigneur-Chevalier Victor Celidur devint Général des armées de Systar.

La guerre et le couronnement

Le peuple resta sur le gouvernement provisoire pendant quatre années. La Dolormie était de plus en plus prompte aux répercussions de la pyramide du Pharaon Noir qui trônait au centre de l'ancien territoire de la Sionide. En 209, le monde entier se préparait à la guerre, uni sous la bannière de la Sainte-Mirielle. Systarois, Kaldosséens, Tyraëlois, Nomades du Hibou, Pirates et héros de tout genre affluaient vers le continent systarois, dirigés par le Premier Templier de la Sainte-Mirielle, Draknalb de

Monterne. Le résultat de la guerre est aujourd'hui inscrit dans les livres d'histoire et fut gagné au profit de tous les habitants de Nassir. Pour Systar, ce fut aussi l'occasion d'un couronnement.

Le Seigneur-Baron Belmont fit appel à une vieille loi systaroise, datant d'avant Caedmon et ayant été mise en place par Osago de Longcourt lui-même. Celle-ci permettait, en temps de crise et en l'absence d'un monarque pour veiller sur le Royaume, d'appointer un nouveau roi. Accompagné de l'Archdruide Kendrick Snowleaf, ils s'agenouillèrent devant la Parangon Istazel. Par cet acte, celle qui était aimée du peuple et héritière de Sainte-Katharine fut couronnée. La Parangon Istazel fut nommée Reine de Systar, ce qui fut rapidement acclamé par tous les troupes systaraises dans les heures qui suivirent.

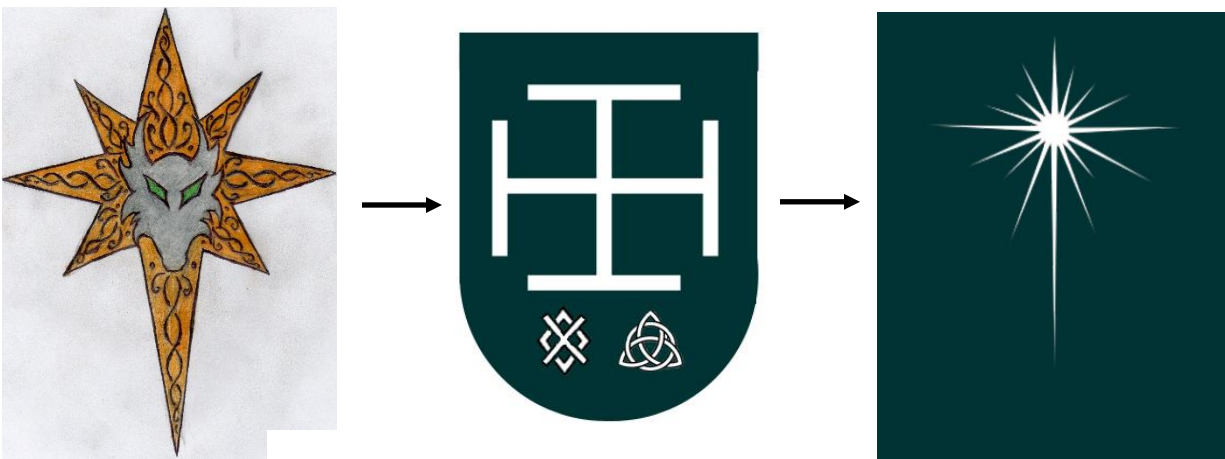
Le nouveau Systar

Depuis la guerre, la reine accompagnée des druides et du peuple fit beaucoup de changements à la structure du peuple Systarois. En plus d'y accueillir une nouvelle province habitée par les elfes d'Îchard : Hibernia.

SYSTAR –US ET COUTUMES

Le symbole

Systar eut plusieurs symboles représentant le peuple dans son histoire. L'étoile de Vilaw et la tête de loup fut celui le plus longtemps utilisé. Vint ensuite le symbole créé lorsque la Dolormie quitta le peuple par l'acte de Caedmon. Finalement, depuis le couronnement de la Reine Istazel et l'ajout de la nouvelle province elfique à Systar, la reine déclara que le nouveau symbole systarois serait un emblème qui ferait honneur à la culmination du passé du peuple et au futur. Le symbole serait vert foncé, couleur installée par le dernier symbole mis en place par le conseil, mélangé avec l'étoile de Vilaw, base idéologique du peuple de Systar qui suit les enseignements de Vilaw lorsqu'il était Empereur. Cependant l'étoile fut revue de manière plus fine par la reine, inspirée de Sainte-Katharine, pour différencier le nouvel envol du peuple à son ancien.



La religion

Le royaume de Systar croit en le fait que, lors de la grande guerre qui amena la chute de Thanar, l'empereur Vilaw fut déifié par le panthéon divin. Il prit ainsi place aux côtés des Dieux et devint Vilaw, étoile polaire et symbole de l'espoir, patron de l'humanité. Le Royaume de Systar, est donc une société polythéiste, dont la croyance la plus populaire se fonde sur Vilaw, accompagnée des autres dieux, et ce depuis sa fondation.

La foi prend une grande place dans le cœur des gens de Systar, car à leurs yeux un guerrier qui combat sans foi n'est rien de plus qu'un barbare sans vergogne et sans principes.

Les célébrations

Forts de coutumes, les Systarois célèbrent les fêtes liées aux changements d'années et de saisons, principalement liées à la déesse Déméter et de son amoureux impossible : Azraël.

21 juin : Fête du crépuscule

-Premier jour de l'année

-Rituel théâtral démontrant la passation des pouvoirs de Déméter à Azraël. Début du raccourcissement des jours. Cycle de la vie et de la mort et du cercle inlassable des amoureux impossibles. On honore notre mort future et les morts de nos proches dans une fête célébrée à la tombée du jour.

-Jour de la mémoire : chute de l'Empire de Thanar.

21 septembre : Fête du feu

-On célèbre les récoltes dans le partage. On sacrifie par le feu, de façon symbolique, un être fabriqué de bois mort, de fagots et des rejets de la récolte. De cette façon, on redonne à la terre les cendres qui nourriront les prochaines saisons.

21 décembre : Fête de l'aube

-Rituel théâtral démontrant la passation des pouvoir d'Azraël à Déméter. Début de l'allongement des jours. Cycle de la vie et la mort et du cercle inlassable des amoureux impossibles. On célèbre la vie et la plénitude dans une fête donnée à partir du lever du soleil, au cours de laquelle le vin et les bonnes chairs sont opulentes.

21 mars : Fête de la fertilité

Célébration pendant laquelle les hommes non-mariés sont appelés à faire la cour aux dames sans époux, afin d'encourager de nouveaux couples et la reproduction de ceux-ci. Encouragée par l'État, qui organise des fêtes un peu partout, elle permet d'assurer le renouvellement de la population de façon efficace, ce qui contribue à son épanouissement. Les traditions diffèrent légèrement selon les provinces. En Araceli, on donne des bals dans les palais où sont invités même les paysans. Au Samar, les druides mènent des célébrations en plein cœur de la forêt où le jeu de séduction prend des allures de chasse.

Les ordres et confréries

L'Ordre de Sainte-Katharine



On dit que l'Empereur Vilaw étendit son pouvoir très loin des deux côtés de l'océan. Alors qu'il faisait campagne dans le continent, il arriva un jour dans une petite bourgade nommée Essemar. Il y rencontra la fille d'un forgeron, du nom de Katharine. La fougue de cette jeune fille, qui s'employait à chasser les bêtes sauvages et les barbares de son village, alors que les gardes étaient occupés à dormir ou à boire. Son caractère de feu, qui se reflétait dans ses yeux verts, et le regard de défi qu'elle levait vers Vilaw entre ses mèches d'un blond de cendre, eurent tôt fait de gagner son cœur. Vilaw invita la jeune dame à se joindre à son armée, et ils furent compagnons d'armes durant plusieurs saisons, pour enfin l'épouser et en faire sa reine. On raconte qu'elle donna sa vie lors de la Grande Guerre, afin de sauver un village entier. Après sa mort, les villageois firent un culte à sa mémoire, l'appelant désormais La Sainte.

Dirigeant : Seigneur Chevalier Victor dit le Lion

L'Ordre du Chêne Blanc



On ne se rappelle pas quand a été fondé cet ordre... En fait, ses adeptes prétendent qu'il a toujours été là. Tissé de mythe et de magie, né dans les forêts profondes du Samar, nourri par la sagesse ancienne des elfes et

baigné dans la tradition, l'Ordre du Chêne Blanc a toujours eu une place spirituelle et politique de choix au cœur du Samar et même du Royaume en entier. Jusqu'au jour où vint un homme vêtu de métal, brandissant les armes et réclamant au nom de l'espoir de l'humanité que l'on rejoigne ses rangs et que l'on embrasse sa cause... Mais même après la fédération du Samar par Osago de Longcourt, les druides de l'ordre du Chêne Blanc avait toujours un droit de parole pour le peuple et la nature entourant le Royaume.

Dirigeant : l'Archdruide Kendrick Snowleaf

La Confrérie du Soleil Ardent



Cette organisation vouée à occire les morts-vivants sévissant en Dolormie a vu le jour il y a déjà plusieurs années. C'est Christophe de Boisnoir, un humble chasseur, qui fut le membre fondateur de l'ordre. Comme plusieurs bonnes gens de cette province systaroise, Christophe perdit sa famille entière aux griffes des hordes nécromantiques qui hantent continuellement les terres dolormiennes. Plutôt que de s'apitoyer sur son sort, il prit la résolution d'user de ses années d'expertise comme traqueur de gibier pour retracer les aberrations qui enlevèrent la vie à ses proches.

Le fait de tuer ces êtres infâmes lui prodigua non seulement une vengeance amère, mais surtout un sentiment encore inconnu : la satisfaction d'être utile et de pouvoir faire une différence, aussi infime soit-elle.

Son exploit sanglant devint rapidement le centre des discussions au sein des chaumines environnantes et en peu de temps, plusieurs hommes et femmes n'ayant plus rien à perdre commencèrent à l'imiter. Certains décidèrent même de rejoindre Christophe. Sa soif de vengeance était devenue un symbole d'espoir pour les pauvres résidents de la Dolormie. La croissance de la cohorte de Boisnoir fut d'ailleurs remarquée par un haut-prêtre de Vilaw qui déclara que cette nouvelle faction, se spécialisant dans la traque de morts-vivants, était un rayon de soleil

brillant ardemment à travers les brumes dolormiennes. Il alla même jusqu'à pétitionner son altesse pour qu'une place-forte soit édiflée et placer sous la tutelle des chasseurs afin que ceux-ci puissent avoir un bastion où ils pourraient étudier, s'entraîner et recouvrer leurs forces. Le prêtre fit un si beau discours que le Roi lui-même consentit à non seulement construire la forteresse, mais aussi à reconnaître la Confrérie du Soleil Ardent comme étant une force d'élite potentielle. Le haut-prêtre quitta donc son temple afin de vivre aussi la rude vie des chasseurs de Dolormie.

Alors que la réputation, les effectifs et l'expertise des frères et sœurs du Soleil Ardent allèrent en augmentant, la demande pour leurs services alla de pair avec eux et ce, même au-delà des frontières de la Dolormie. Malheureusement, les individus qui naissent en Dolormie ne peuvent quitter ses terres maudites sans en être marqués par des visions effroyables... Le haut-prêtre entama des études sur ce phénomène. Les détails sont vagues mais un jour, après des mois de travail et d'études, il arriva avec un rituel qui pourrait potentiellement régler ce problème, mais qui amenait un coût dramatique...

Dirigeant : William de Boisnoir, descendant direct de Christophe de Boisnoir, fondateur de l'ordre.

L'Ordre de la Lyre Argentée

L'Ordre de la Lyre Argentée est un des Ordres les plus récemment créés. Il n'existe que depuis les quelques années suivant la création du Royaume de Systar, après le cataclysme. Cet Ordre fut mis en place après avoir réalisé l'étendue de la quantité d'informations qui fut perdu dans l'événement fatidique. Tellement de merveilles et de développement qui avait servi à bâtir l'utopie de Thanagar avaient disparu et la civilisation peinait à se relever de cette situation.

Alors que Systar mettait en place les piliers de sa société comme étant le royaume qui était le successeur philosophique de Thanagar, il devint clair que cette prétention se devait d'être appuyé par une grande connaissance de l'histoire passée et des connaissances de cette époque perdues.

C'est face à ce besoin que cet Ordre fut fondé. Les chevaliers de l'Ordre s'approprièrent la quête de découvrir les légendes passées, découvrir les connaissances secrètes de l'Âge passé afin d'aider à rebâtir le nouveau royaume. De plus, ils consignent les hauts faits et les événements glorieux

de la chevalerie, toute ordre confondu, et de Systar afin de s'assurer que l'histoire qui est en train de se bâtir ne soit pas à nouveau perdue pour les générations futures.

Les chevaliers de l'Ordre de la Lyre Argentée ont aussi compris qu'il n'est pas suffisant de consigner les faits marquants de notre génération dans les gros tomes qui pendent à leurs ceintures. Les tomes et papyrus se perdent facilement, c'est pourquoi ils vont parfois raconter des histoires aux masses, ou chanter des chansons relatant des hauts faits. Car malgré que les chansons de geste relatant les accomplissements glorieux des chevaliers ne soient pas nécessairement consignées nulle part, elle s'immisce dans la conscience commune et sera passée d'une génération à l'autre au fil du temps. Car après tout le passé est garant de notre avenir.

Il va sans dire que les chevaliers de l'Ordre de la Lyre Argentée sont définitivement les plus connaissant et érudits des chevaliers. Ils sont les plus aptes à être au courant d'évènements plus obscurs ou au moins des bribes d'informations sur des quêtes, objets, légendes, etc.

L'Ordre de la Lance Rouge

Cet ordre de chevalerie aurait été fondé à l'époque de Thanar. Elle serait plus ancienne encore que l'Ordre de Sainte-Katharine. Cet ordre aurait été fondé par des hommes ayant vu Tyrael, l'ange de feu, se battre sur le champ de bataille. Ces chevaliers ont pris comme modèle Tyrael, se battant avec toute la fougue du feu, pour fonder leur ordre de chevalerie. Les chevaliers de cet ordre représentent une figure de perfection des compétences martiale et la capacité à exterminer un adversaire dans une bataille rangée.

Le niveau d'efficacité de cet Ordre lui a d'ailleurs valu, au fil du temps, une réputation parfois peu enviable, les gens référant à l'Ordre sous le nom de «Lance Sanglante» à mots couverts pour éviter d'attirer leur attention. Car parfois les exploits de l'Ordre, dépendamment de la perspective de l'observateur, peuvent sembler plus comme une boucherie qu'une victoire martiale.

Mais il va sans dire que L'Ordre est efficace dans son domaine. Il n'est pas inhabituel que des chevaliers de l'Ordre prennent le commandement lors d'escarmouches sur des champs de bataille tout en étant le fer de lance d'une charge vers l'ennemi. Leur témérité n'a d'égale que leur

capacité à se sortir des situations de combat épineuses dans lesquelles ils se lancent.

De plus, les chevaliers de cet Ordre accordent un respect sans bornes aux histoires relatant les hauts faits d'armes des chevaliers. Car quand ils ne prennent pas part activement à une bataille, ils aiment se retrouver dans des tavernes ou des lieux de fraternité afin de faire bombance et ripaille, tout en chantant et fêtant les victoires passées digne de mention. Il va sans dire que les retrouvailles entre une bande de chevaliers de la Lance Rouge avec une bande de la Lyre Argentée dans une taverne seront le summum d'un événement festif.

En bref, tout comme les chevaliers de Sainte-Katharine démontrent leur pureté et humilité, les chevaliers de la Lance Rouge ont conservé toute la fougue et l'habileté de leur père spirituel, Tyrael, qui sacrifia sa vie en tentant de défendre Katharine.

L'Ordre de la Griffe d'Acier

Alors que la plupart des chevaliers appliquent des règles strictes du décorum relativement à l'apparence et au comportement, l'Ordre de la Griffe d'Acier est l'ordre le plus hétéroclite de Systar. La raison de cette différence est majoritairement due au fait que les personnes qui composent cet ordre proviennent de plusieurs sources différentes au sein du royaume et ont eu des entraînements assez spécifiques en fonctions de leurs régions.

Il n'est pas inhabituel que les bandes de chevaliers soient composées d'anciens chasseurs du soleil ardent, de héros du Ghaedes, de sentinelles du Samar, etc. Ces chevaliers vont souvent avoir des apparences qui témoignent de leurs accomplissements des différentes provinces du Royaume. Ce qu'il fait qu'il est parfois difficile de bien discerner leur statut au sein de Systar.

Mais cet état de fait est tout de même voulu au sein de l'Ordre, car grâce à cette diversité d'expérience, de techniques et de culture, l'Ordre s'est acquis la réputation d'être l'entité par excellence du royaume de Systar à faire la chasse aux créatures surnaturelles au service des Titans. En combinant cette expertise commune, les chevaliers de la Griffe d'Acier mettent en application des siècles de perfection de la technique de chasse des créatures des Titans. Cela fait d'eux une force de frappe redoutable, quoique non conventionnelle, mais terriblement efficace.

L'Ordre du Temple Sacré

L'Ordre du Temple Sacré est un ordre très orienté vers la révérence des Dieux. Datant d'avant le cataclysme, certains chevaliers se vouaient à une révérence plus grande envers la vocation ecclésiastique. La piété était très présente auprès de certains d'entre eux qui se fiaient beaucoup à l'Église des Dieux sur les actions qu'ils devaient poser et de demander faveur dans l'accomplissement de leurs missions.

Il advint que via les prêtres et les oracles, des messages et des capacités étaient octroyés à certains chevaliers en provenance des Dieux auquel leur façon de les révéler s'acclimatait le mieux. Cela a fait en sorte que certains chevaliers avaient plus d'affinités avec des cultes de dieux précis et se mirent à exhiber, via la prière, certaines capacités qui d'habitude sont démontrées par des prêtres dédiés aux Dieux.

C'est ainsi que les chevaliers de l'ordre devinrent des guerriers bénis des dieux à qui ils démontraient leur plus grande dévotion. C'est pourquoi aussi cet ordre déroge aux règles habituelles et nomme sept Parangons, un par Dieu, au sein de leur ordre. D'ailleurs l'ordre est aussi plus près de la charge ecclésiastique ce qui a causé un incident malheureux lors de la tentative d'usurpation du trône par l'Archevêque Hector de Brèmes, car l'ordre fut manipulé par l'Archevêque.

SYSTAR – LOIS

Tout manquement à ce code est passible de jugement devant une cour et de peines allant de concert avec l'offense.

Citoyenneté

Est considéré comme citoyen Systarois :

- Tout Systarois de naissance n'ayant pas commis un crime passible d'exil ou n'ayant pas rejoint une faction ennemie.
- Tout résidant Systarois ayant juré allégeance à la Reine.
- Tout fils, toute fille, toute épouse d'un Systarois de naissance.

1. Le citoyen Systarois a le devoir de faire respecter la loi dans sa maison.
2. Le citoyen Systarois a le droit de demander audience devant son seigneur pour toute doléance jugée pertinente. Ledit seigneur pourra ensuite la rapporter à son Seigneur-Baron, si nécessaire.
3. Le citoyen Systarois a également en tout temps le droit de demander la protection de la milice systaroise s'il voit sa vie ou ses biens menacés, et le droit de demander asile s'il se trouvait sans logis.

Honneur

Pour tout Systarois, il est requis de ne pas compromettre son honneur, ainsi que celle de sa patrie. Ainsi :

1. Le mariage est une chose sacrée qui ne peut pas être brisée. Tout individu trouvé coupable d'adultère, de bigamie ou de débauche sera passé en procès. Tout époux qui abandonne sa femme se verra traité comme un exilé.
2. La descendance est l'avenir de notre partie, et devrait être traitée avec égards. Tout parent trouvé coupable d'avoir abandonné ou malmener un enfant sera puni. Aussi, tout parent est responsable des agissements de son enfant, et subiront les conséquences des gestes posés par leur progéniture jusqu'à leur maturité (16 ans).
3. Il est formellement interdit de mettre en péril de façon consciente (à part dans un contexte de manœuvre militaire) la vie d'un autre Systarois.
4. Tout Systarois pris à espionner à la solde d'une faction ennemie sera puni par les Druides et exilé.

5. Il est interdit, même dans un contexte de guerre, de tuer des enfants (sauf si ceux-ci sont une menace contre la vie du guerrier concerné), de commettre des actes de basse vertu sur les citoyens ennemis et de causer des dommages inutiles.

Foi

Le peuple de Systar obéit aux principes de Vilaw et au panthéon des Sidéraux, respectant la volonté des Dieux, ainsi :

1. Au nom de Déméter, il est interdit de prendre la vie sans raison. Les raisons valides pour occasionner la mort sont se nourrir ou se défendre. Tout meurtre gratuit est formellement interdit.
2. Au nom de Bérékiel, tous devront apprendre un métier, apprendre les rudiments de l'écriture et rechercher la connaissance. Tous doivent respect à ceux qui détiennent la connaissance.
3. Au nom de Pallas, chaque citoyen doit apprendre les rudiments du maniement d'une arme et voir à la protection des siens. Aussi, il est formellement interdit de refuser son aide à un autre citoyen Systarois dans le besoin (blessé, en danger de mort, etc.)
4. Au nom d'Astrée, chaque citoyen devra respecter et considérer la parole des sages et des druides. Le peuple Systarois demande de toujours porter réflexion avant de poser une action et d'y considérer les répercussions.
5. Au nom d'Azraël, chaque famille est tenue d'offrir une sépulture décente à leurs défunts. Il est interdit de disposer d'un défunt ailleurs qu'aux endroits prévus à cet effet par les rites religieux. Il est interdit de violer le repos des défunts. Ainsi est passible d'une amende ou d'une peine d'emprisonnement : tout grabuge dans un cimetière, profanation, exhumation non autorisée, acte de basse vertu avec un corps ayant trépassé.
6. Au nom d'Artémis, il est interdit de prendre part à toute activité servant à la cause de Titans. Tout citoyen étant témoin d'actes servant la cause des Titans a le devoir de dénoncer les fautifs ou de les arrêter le plus rapidement possible.
7. Au nom de Vilaw, tout citoyen Systarois donnera la même importance à toute race ou tout être vivant ayant été accepté par l'Empereur Vilaw dans la fédération de son empire de Thanagar.

SYSTAR-POLITIQUE

Le royaume de Systar consiste en une union de provinces et de clans, fédérés sous la bannière du Roi Osago, et par la Reine Istazel qui a fédéré la nouvelle province d'Hybernia, peuplée par des elfes. Les occupations, les métiers et les cultures sont multiples.

Chaque Systarois a une place importante dans la société, autant le chevalier qui guerroie et fait régner la justice que le paysan qui cultive et nourrit le peuple. Chacun d'eux contribue à la prospérité de ses pairs, tous ont leurs tâches à accomplir au bénéfice du Royaume.

Organisation hiérarchique

Le régime de pouvoir de Systar est une monarchie. On dit que le flair de la Reine est juste. La légitimité de sa position, qui lui a été accordée par le peuple et officialisée par les Seigneurs-Barons, lui donne le droit de veto sur toute décision.

Domaine politique

La gestion politique est étroitement liée avec la division géographique du pays, anciennement en quatre provinces aussi appelées baronnies : Araceli, Samar, Dolormie et Ghaedes. Le Royaume en compte maintenant six avec l'ajout de la province d'Hybernia et de la Brise-Étoilée (province éloignée, sur l'île de Simora). Celles-ci sont gérées par cinq **Seigneurs-Barons** et le Maa'tin, titre équivalent à un Seigneur-Baron dans la province elfique d'Hybernia.

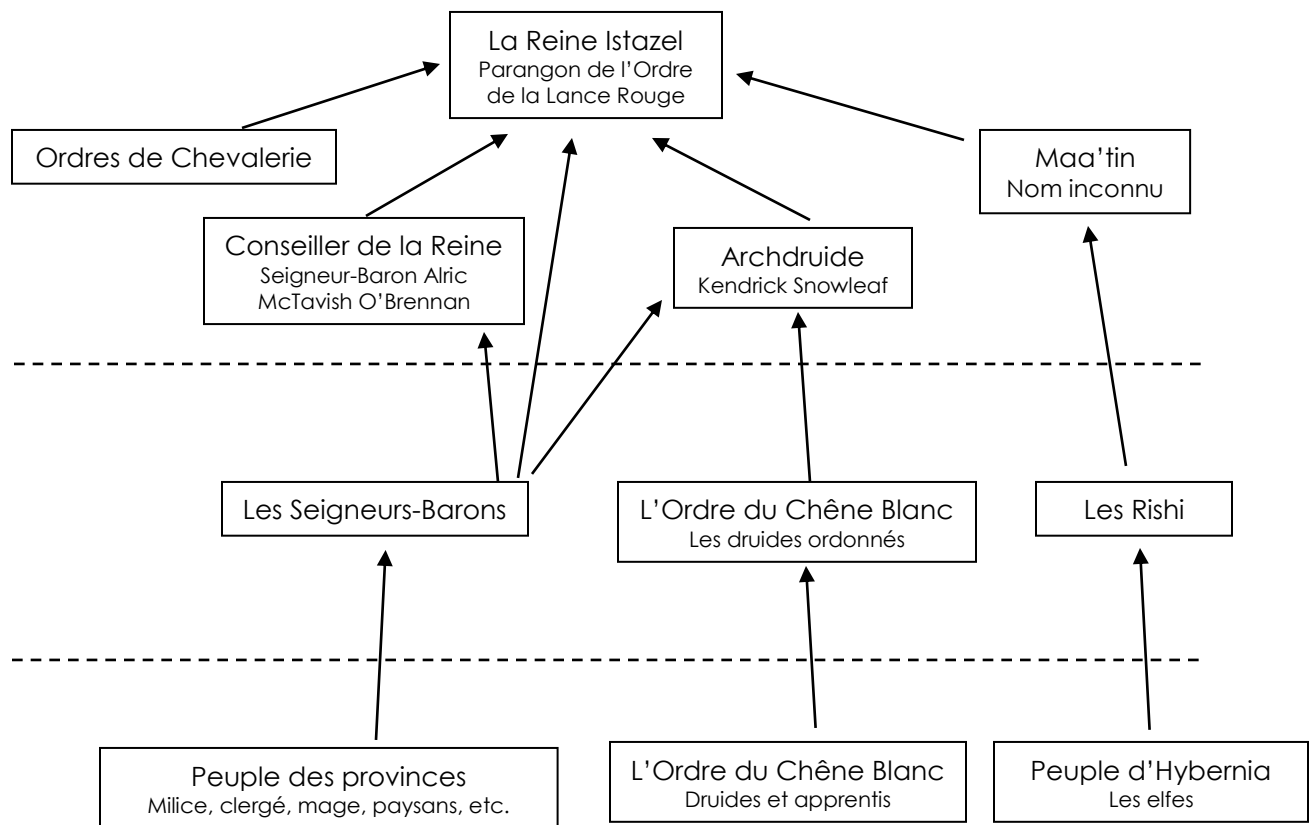
La Reine s'occupe des législations globales du peuple de Systar, qui s'étendent sur toutes les provinces, et s'assure de vérifier chacune des législations mises en place par les Seigneurs-Barons. Elle n'est pas, à proprement dit, responsable elle-même d'une province en particulier. Elle est appuyée par son Conseiller, un Seigneur-Baron élu par les autres Seigneurs-Barons.

De la division interne des baronnies découle toute une hiérarchie et une organisation interne en fonction de paliers de gouvernement, établie dans chacune des provinces que nous ne détaillerons pas ici. En ce qui

consiste le Royaume de Systar, les Seigneurs-Barons ont principalement deux rôles à jouer : un rôle militaire pour la protection de leur province et un rôle diplomatique interne pour le fonctionnement de la vie au sein de celle-ci et des législations provinciales. Ils doivent rendre des comptes à trois niveaux :

- Un compte rendu militaire, fait au Conseiller de la reine.
- Un compte rendu économique et législatif à chaque mois lors d'un conseil avec la Reine.
- Un compte rendu envers l'ordre du Chêne Blanc, quant au bien-être de leur population.

Domaine politique, le schéma



Domaine militaire

Tout comme le pouvoir politique au sein des provinces, le pouvoir militaire est attribué aux Seigneurs-Barons. Fins stratèges, ils connaissent leur territoire et servent de conseillers à la Reine en temps de guerre. Le rôle de supérieur hiérarchique dans cette sphère d'action est relatif à la situation politique ambiante. En temps de paix, les artisans du domaine militaire se contentent de faire respecter les lois systaraises, telle une milice répartie dans les diverses divisions territoriales. En temps de guerre, le pouvoir militaire prend davantage d'ampleur que le domaine politique. Dans ce cas, la hiérarchie militaire domine : les seigneurs, comtes et ducs sont alors soumis aux hommes de guerre.

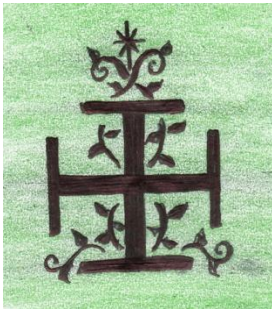
La Reine, chef de l'armée, est assisté des Seigneurs-Barons et de tout ceux découlant hiérarchiquement de leur contrôle. Elle sera, de plus, épaulée par les Ordres de chevalerie et l'Ordre du Chêne Blanc.

Domaine religieux

Sur le plan religieux, le système systarais a beaucoup évolué depuis l'arrivée de la Reine Istazel. Les cultes religieux sont aussi libres qu'avant, mais n'ont plus aucune attache au système politique. Seulement l'Ordre du Chêne Blanc prend une place beaucoup plus grande envers le peuple pour en assurer son bien-être. Les druides étaient déjà, depuis plusieurs années même avant l'arrivée de la Reine, ceux qui avaient la confiance inébranlable du peuple.

SYSTAR – LA GÉOGRAPHIE

Comme nous l'avons précédemment mentionné, le royaume de Systar, qui consiste en la fédération de plusieurs états indépendants, unis autant dans des buts de survie que dans une optique plus philosophique, est maintenant divisé en six baronnies qui sont dirigées par un Seigneur-Baron (ou Maa'tin dans le cas d'Hybernia). Le titre de Seigneur-Baron se passe de père en fils, ou est élu par le peuple de la province-baronnie, si le besoin s'en fait sentir.



L'Araceli

Capitale : Oretani, abrite le château du Roi

Seigneur-Baron : Eugène D'Ellewick

Organisation principale : Ordre chevaleresque de Sainte-Katharine

L'Araceli, ou Autel des Cieux, comme plusieurs l'appellent, est la province mère de la nation systaroise. Le cœur de sa foi, de son économie, et

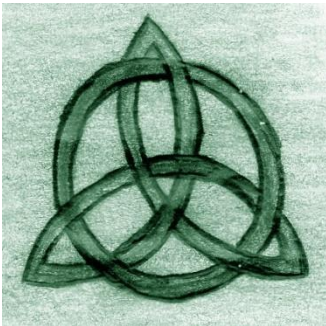
l'endroit où se tournent tous les regards lorsque le besoin d'un quelconque espoir se fait sentir.

Bien que l'Araceli soit la mère patrie de Systar, le Roi fondateur de Systar était natif de Caryssa. Harassé par la pauvreté de son peuple, il partit un jour en quête de gloire, et la trouva à l'ouest, au-delà des glorieuses prairies. On dit qu'Osago de Longcourt arriva en Araceli un an jour pour jour après le début de sa campagne pour assembler son armée. Il y rencontra quelques petits villages où régnait la pauvreté et la désolation, spectacle familier dans cette époque post-cataclysme.

Osago monta un jour sur une falaise, et contempla en contrebas une vallée ensoleillée. Il sut ce glorieux matin que cet endroit était fait pour prospérer. Il redescendit au camp, fit marcher ses hommes jusqu'à la vallée, puis déposa ses armes et dit : « Messieurs, vous pouvez déposer vos paquetages, bander vos chevaux et ranger vos attelages. Nous sommes arrivés! » Bien sûr, les hommes rirent, car ils ne voyaient que de la pierre, mais au regard d'Osago ils comprirent alors qu'il était sérieux et que cet endroit allait devenir leur capitale. À peine quelques années plus tard, les paysans et villageois des bourgades avoisinantes ayant tous prêté serment et main-forte à la cause, la ville d'Oretani commençait à s'élever pour rejoindre les montagnes voisines, puis, le ciel. Osago y fût couronné dans la Cathédrale de la Nébuleuse. Et ainsi Systar était née.

Les gens de l'Aracelli sont bien assurément très fiers de vivre dans le berceau de leur nation. Ce sont des gens civilisés, cultivés, et pour la plupart, agréables à côtoyer. Parfois leur rigidité laisse les aires des régions plus sauvages légèrement refroidies. Les citoyens d'Oretani sont des gens pieux, aussi dévoués à leur Dieu (car la majorité s'est convertie au culte de Vilaw, laissant les « autres "Dieux légèrement de côté) qu'à leur bien-aimé souverain. Si plusieurs sont friands de potins, de rumeurs et de ces choses qui animent les soirées de l'aristocratie et de la haute bourgeoisie, il n'en demeure pas moins que même ces ragots savent demeurer dans les limites de la politesse et du bon goût.

La capitale de L'Araceli est Oretani, qui est en fait la capitale même du pays, et qui habite le château de la Reine Istazel. Cette dernière a toutefois cru bon de laisser en place la délégation du pouvoir à un Seigneur-Baron pour occuper la charge qui se veut plus administrative, en relation avec les besoins du peuple de l'Araceli. Il s'agit donc toujours de la tâche d'Eugène D'Ellewick, qui est nommé comme Seigneur-Baron d'Araceli.



Le Samar

Capitale : Malloran

Seigneur-Baronne : Maureen O'Ferrain

Organisation principale : Ordre du Chêne Blanc

Situées à la pointe nord-orientale du territoire systarais, les forêts anciennes du Samar recèlent de nombreux mystères. Le Samar est souvent au cœur des légendes ou des rumeurs qui circulent au sein de la nation de Systar. Et pour cause! Cette région

boisée est le domicile de l'Ordre du Chêne Blanc, qui consiste en l'élite druidique de Systar.

La capitale du Samar, Malloran, est une ville assez qui se mêle à la forêt luxuriante qui l'entoure, surplombé du château de l'ancien Seigneur Baron Angalor Moramdir. La ville est plus dense autour du centre, mais totalement intégrée à la forêt, en harmonie, vers son pourtour.

Le Samar fut dirigé dernièrement par l'Archdruide Kendrick Snowleaf, qui avait été élevé au rang de Seigneur-Baron. Depuis l'arrivée de la Reine Istazel, il a renoncé à ce titre pour se consacrer seulement à l'Ordre du Chêne Blanc. Après les élections hivernales, c'est maintenant la Grande Druidesse Maureen O'Ferrain qui fut élue Seigneur-Baronne par la quasi-unanimité du peuple du Samar.

Les habitants du Samar sont en général très instruits, même en ce qui concerne les paysans, et pourtant assez superstitieux et ritualistes au quotidien. Ils sont de natures discrètes, mais ne refusent jamais le savoir à ceux qu'ils jugent bien intentionnés. Souvent élevés dans la tradition druidique, puis fortement influencés par la culture systaroise, les habitants du Samar en sont venus à un équilibre religieux, considérant Déméter comme leur mère, nourricière et généreuse, et Vilaw comme leur père, protecteur et bienfaiteur.



Le Ghaedes

Capitale : Stonehaven

Seigneur-Baron : Conroy O'Brennan

Organisation principale : Clans des Beathans

La baronnie des hautes terres du Ghaedes (prononcé ga-è-d) est habitée par le peuple des Beathan. Sa capitale, Stonehaven, est un heureux mélange des anciennes méthodes de construction et des nouvelles, alliant l'art ancien des bâtiments semi sous terrain et l'art nouveau de l'élévation vers les cieux, mariant la pierre et l'acier. À la tête du Ghaedes préside le Seigneur-Baron Conroy O'Brennan.

Les Beathan :

Lorsque furent unifiées les petites baronnies ou seigneuries sous la grande bannière du royaume de Systar, un peuple parmi tant d'autres qui répondit à l'appel fut celui des Beathan. Ces hommes ont conservé un peu de leur identité culturelle et sont encore reconnus aujourd'hui en tant que Beathan ou « petits frères du Nord ». Ce peuple est vigoureux, courageux, bien que sensible et jovial. Les familles Beathan sont tricotées très serrées, les femmes étant souvent aussi courageuses et vigoureuses que les hommes, bien que plus élégantes (mais aussi portées sur la bouteille, parfois...). Les Beathan sont très attachés à leur folklore, et certains disent d'eux qu'ils sont superstitieux. N'allez pas leur dire par contre, car ils pourraient y voir là un défi qui se réglerait sûrement en concours de boisson, en duel d'honneur, ou simplement en bonne engueulade. Malgré leur caractère assez flamboyant, qui s'harmonise d'ailleurs avec la chevelure rousse de beaucoup des leurs, les Beathan sont travailleurs et mettent entièrement leur cœur dans ce qu'ils entreprennent. Les femmes Beathan ont une aptitude naturelle à la magie, à l'herboristerie et à la guérison, et leur sourire a la réputation de faire tomber tous les hommes. Bien qu'ils soient membres à part entière du peuple de Systar, les « petits frères » ont conservé les blasons des anciennes familles de leur peuplade et obéissent à leur chef de clan.

Voici quelques clans qui font partis des Beathan :

Les O'Brennan : Chef de Clan Angus O'Brennan (fils même du Seigneur-Baron Conroy)

Ce clan est sans doute celui qui se fait le plus remarquer dans les rangs de l'armée et dans les tavernes! Ces gens sont fort, dotés pour la plupart d'une santé physique hors pair et d'un courage sans borne. Ils font pour la plupart carrière comme soldat ou garde du corps. Certains étant portés aux excès, ceux qui se font évincer de l'école militaire à cause de leurs « débordements » (batailles, beuveries, etc.) finissent souvent comme mercenaires. Leur tartan est rouge, jaune et blanc.

Les Fraser : Chef de Clan Ron Fraser.

Les Fraser sont les gardiens du folklore et de la mémoire par les voies des arts et de la tradition orale. Comme dit précédemment, le folklore est très présent chez les Beathan. Les soirées au coin du feu, à se raconter les batailles épiques et les légendes mystérieuses du passé, agrémentées par les chants envoûtants des femmes et le son des tambours et des harpes abondent, surtout durant les longues nuits d'hiver. Les Fraser occupent donc souvent le poste de barde, conteur, archiviste, peintre, etc., dû à leur talent inné, dont plusieurs croient qu'il est héréditaire. Leur tartan est bleu, jaune et vert.

Les Lokhart : Chef de Clan Neil Lokhart

On reconnaît les Lokhart à leurs chevelures sombre et leurs petit regard espiègle. Ce clan aime être le centre de l'attention, que ce soit lors d'un duel, d'une rencontre politique ou d'un événement important. Ils savent mettre de l'ambiance partout où ils mettent les pieds, qu'elle soit bonne ou mauvaise. C'est par leur prestance et leurs paroles que les Lokhart sont reconnus, ne vous engagez pas dans un débat contre un de ses membres, vous n'aurez pas le dernier mot. Quoique hautain et très bavard, ce clan est difficile d'approche. Mais lorsque vous apprenez à les connaître, ils sont de précieux alliés. Leur tartan est bleu marin, or et brun.

Les Wallace : Chef de Clan Murdoch Wallace

Les Wallace sont un clan fier, têtu et on le cœur sur la main. Ils sont comparables aux O'Brennan pour ce qui est du combat, très vif et veilleront à la protection des femmes et des enfants avant tout. Le clan Wallace est reconnu pour son étonnante patience, malgré leur habileté au combat et leur physique carré. Ils n'aiment pas être le centre de l'attention comme les Lokhart, ils sont habituellement assis près d'une porte ou d'une fenêtre, prêt à réagir face à n'importe quelle situation. Leur tartan est brun, turquoise et gris

Les Mac Árdghail : Chef de clan Rhoswen Mac Árdghail

Ce clan singulier est d'abord et avant tout axé sur la transmission de connaissances magiques et occultes, qui s'effectue plus souvent qu'autrement de mère en fille. Les hommes occupent des emplois divers et ont pour mission de subvenir au besoin de leurs mères, épouses et filles, car ils savent bien que de leur ventre naîtra l'avenir de leur clan. Leur tartan est bleu foncé, blanc et noir.

Les O'Fearrain : Chef de Clan Ewen O'Fearrain

Les O'Fearrain sont un clan amoureux de la nature, de la terre, de tout ce qui y pousse et de tout ce qui y vit. Ces gens sont cultivateurs, herboristes, élèvent des animaux, les dressent, certains font d'excellents forestiers, d'autre des fermiers à grand succès. Beaucoup de Beathan vont voir ce clan pour demander conseil et appui lorsqu'ils ont de la difficulté avec leurs fermes, jardins, onguents et autres petites potions bien utiles. Leur tartan est vert, brun et rouge.

Les Tuama : Chef de Clan Kerrin Tuama

On ne sait trop d'où viennent les Tuama ou quelle est exactement leur histoire. De tous les temps, ils furent présents et de tous les temps ils furent discrets. Excellents espions à la solde de la Reine, on n'ose pas trop se fier à eux si on ne les paye pas nous-mêmes, car il est toujours impossible de savoir de quel côté est vraiment un Tuama et pour qui il travaille. Ce clan a de quoi alimenter les rumeurs et les légendes, qui vont même jusqu'à dire qu'ils pactisent avec les fées ou les démons pour protéger leurs secrets. Leur tartan est mauve, noir et jaune (ou gris).



La Dolormie

Capitale : Doloris

Seigneur-Baron : Léon Belmont

Organisation principale : La Confrérie du Soleil

Ardent

Autrefois, alors que la paix régnait encore au sein de l'empire de Thanagar et que l'humanité était à son apogée, la Sionide, maintenant nommée Dolormie après la fédération du Roi Osago, était un petit pays allié qui prospérait dans l'harmonie quasi-insouciantes propre aux siècles de tranquillité du passé. C'était un endroit d'art, de musique et de lumière. Les rayons dorés du soleil éclairaient les fins d'après-midi d'été où les rires d'enfants se mêlaient aux chants et à la musique des kiosques

aménagés dans les rues pour le plaisir des passants. Le parfum des dames s'harmonisait à l'odeur des pommiers en fleurs et du bon pain qui cuisait dans les villages. Tous vivaient au rythme de ceux qui n'ont rien à craindre de demain. Beaucoup de demi-elfes, qui étaient venus en Sionide pour affaires, y étaient restés et s'étaient établis en périphérie des villages, pour le simple plaisir de voir évoluer ces petits bijoux humains et de se mêler à loisir à l'agitation des mortels.

Avec la chute de l'empire de Thanagar, la Sionide vit le support de ses alliés disparaître. Un support non seulement économique, mais également militaire. À mesure que les frontières rétrécissaient, les problèmes au sud se multiplièrent, et virent les pires ennemis qu'un peuple pourrait imaginer en pareille situation : des hordes de morts-vivants. Les non-morts s'installèrent au sud et firent tranquillement reculer les frontières jusqu'au cœur même des villages de la Sionide, ravageant sans pitié ceux qui s'opposaient à leur venue. La noble famille des Belmont en fut une de celle qui s'opposa à l'envahisseur.

Aujourd'hui, la Dolormie n'est plus que le reflet gris de ce qu'était auparavant la Sionide. Cependant, ces habitants n'ont rien perdu de leur arrogance, de leur lumière, de leur vivacité d'esprit et de leur finesse.

La capitale, Doloris, est un chef-d'œuvre d'architecture. Son château principal ressemble plus à une cathédrale qu'à un bâtiment politique ou habité. Ses grands halls de pierre grises sont décorés de quelques velours rouges usés. On y voit plus que rarement des étrangers, qui sont d'ailleurs accueillis avec méfiance par la population locale.

Notons que récemment, la politique de la province fut ébranlée. Les excès de l'ancien Roi, Caedmon 1^{er}, forcèrent le Seigneur-Baron Léon Belmont à la révolte. La province prit son indépendance pour un temps, avant de rejoindre le Royaume à nouveau, sous le règne d'un conseil de régence, la mort du roi.

Note sur les territoires adjacents :

Au sud du territoire se trouve une frontière commune avec la ville tyraëloise de Nuria, qui se trouve hors du territoire actuel de Tyraël (continent ouest, au sud de Kaldos). Les relations entre Systarois et Tyraëllois sont excellentes, étant donné le combat perpétuel contre des hordes de morts-vivants émergents des terres de Dolormie.

Au sud-ouest se trouvent des terres agricoles parcourues principalement par des clans nomades non-affiliés.



Hybernia

Capitale : Îchard

Maa'tin (Équivalent au Seigneur-Baron) : Nom inconnu, appelé par son titre.

Organisation principale : Université du culte de Bérékiel

C'est seulement en 209, pendant la guerre contre la Pyramide du Pharaon Noir, que la cité d'Îchard fut libérée. Un équipage de la Confrérie du Sabre, aidée par le Maruāpō, réussirent à libérer les Rishi enfermés dans les cercueils et étudiés par le Pharaon Noir, sauvant ainsi la population elfique qui était emprisonnée.

Leurs premiers contacts avec le nouveau monde et le nouveau statu quo d'après Thanar se passèrent bien. Heureusement pour eux, des visages familiers visitèrent la cité d'Îchard dans les jours suivant la victoire sur le Pharaon Noir, allant de de la Générale Mitzrael, au Cardinal Nathaniel de Lioncourt, qui connaissaient tous deux déjà les Rishi et le Maa'tin. Ensuite vint la nouvelle Reine de Systar, Istazel, accompagnée du Seigneur Baron Belmont.

Le conseil d'Îchard se réunit pendant plusieurs jours, parlant à tout un chacun et virent à une conclusion.

La cité de Îchard, collée aux frontières du royaume systarois, devint une nouvelle province attachée à celui-ci : la province d'Hybernia. Îchard nécessiterait plusieurs années à refaire ses forces et elle ne pourrait pas y arriver seule dans un monde où les Titans sont si présents. Cependant, la cité accorda à la Confrérie du Sabre la protection de ses eaux et une alliance, conditionnelle à la rencontre de chacun des capitaines, avant de décider si un bateau y serait admis ou non. Les membres de l'équipage de la Confrérie du Sabre ayant défendu le royaume et l'ayant sauvé sont considérés comme membres honoraires de la Cité et y auront toujours asile tant et aussi longtemps qu'ils n'en défieront pas les lois et les principes.

Des envoyés furent dépêchés aux portes de Blanche Muraille pour obtenir une rencontre diplomatique, mais jusqu'à ce jour encore aucune rencontre n'eut lieu.

Quoi que les elfes d'Îchard ne se mêlent pas encore à la population extérieure, sauf pour le Maa'tin qui a intégré la hiérarchie systaroise, ceux-ci ont lancés un appel d'ouverture et d'aide aux quelques rares elfes de la nation systaroise qui ne sont pas des Dromi'laert. Ceux-ci se voient offrir de l'aide pour garder toute leur tête et résister à la folie de leur nature

elfique. C'est la première fois depuis longtemps qu'une lueur d'espoir pour ces elfes, nés depuis la chute de Thanar, existe. Une fois l'intégration à la société elfique d'Îchard complétée, et ces elfes protégés, ils se voient offrir une formation par l'Université du culte de Bérékiel.

SYSTAR – LA CARTE

