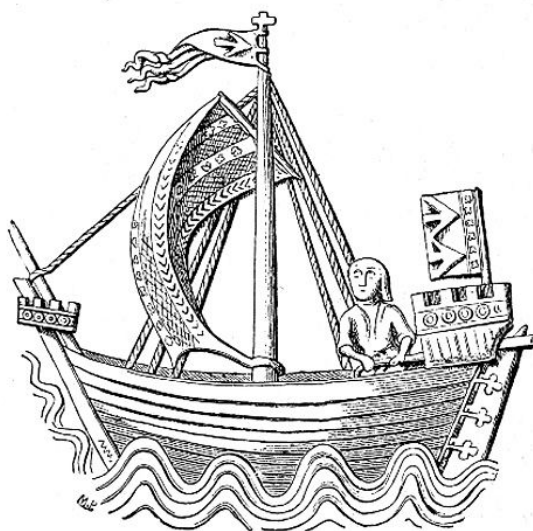


Le royaume de Luzzara



EPIC GN
Pour des GN épiques!

Sommaire

Géographie	3
Un peu d'histoire	4
Le Grand Réveil (an 0 G.R.)	4
Les débuts de la Royauté (102 G.R.)	5
Stéphano di Guastalli (151 G.R.)	6
Premier contact avec l'empire de Slanoya (été de l'an 195 G.R.)	7
Les accords entre l'empire et le royaume (196 - 200 G.R.)	8
L'incident de Porto Cresca (532 G.R.)	9
L'année des 57 rois (644 G.R.)	10
Organisation sociale et politique	11
Noblesse luzzarienne	11
Les grandes régions luzzariennes	11
Costato	11
Ossofresa	13
Salumeri	14
Relations avec l'empire	15
Maintien de l'ordre	15
Les guildes	16
La marine	16
Piraterie	16
Sorcellerie	17
Économie	18
Banca Fortuna	18
Religion	20
Les trois courants religieux de Luzzara	20
Polythéisme	20
Ofir, le dieu salvateur	22
L'église de Jokhan	22
Fêtes et traditions	22
Célébrations du Grand Réveil	23
Autres coutumes	23
Vestimentaire	25

Géographie

Le royaume de Luzzara est une grande île qu'un humain en pleine forme met environ un mois à traverser du nord au sud. L'empire de Slanoya se trouve au nord-est de Luzzara.

Son climat est doux au nord et plutôt chaud au sud. Les températures y sont douces toute l'année, permettant aux Luzzariens de n'avoir jamais à porter de laine ou de fourrure l'hiver et de profiter d'été agréable sans chaleur étouffante.



Un peu d'histoire

LE GRAND RÉVEIL (AN 0 G.R.)

La légende raconte que les Luzzariens avaient créé tant de richesse et possédaient tant d'objets fantastiques par le passé qu'ils se pensaient égaux aux dios¹. Pour les punir de leur vanité, ceux-ci déchaînèrent leur colère et détruisirent tout ce que les Luzzariens possédaient. C'est ainsi qu'ils se réveillèrent tous le même jour sur une terre entièrement brûlée et sans aucun souvenir des événements passés et même de leur propre identité. Le jour du grand réveil marqua le premier jour du nouveau calendrier de Luzzara.

Les survivants trouvèrent certains objets ayant échappé à la destruction par le feu mais ne se rappelaient plus comment s'en servir. Ces objets étaient le témoignage de la civilisation avancée et florissante qu'avaient été la leur avant le Grand réveil.

Il fallut quelques années aux Luzzariens pour s'organiser et remettre en marche la production de nourriture et certaines installations. Jusqu'alors, ils ne devaient leur survie qu'à des arbres fruitiers, des réserves de nourriture miraculeusement épargnées par l'incendie des dios et pas mal de chance.

La nouvelle vie des Luzzariens s'organisa autour des bâtiments encore debout après le grand cataclysme qui avait ravagé l'ensemble de l'île. Des familles s'y établirent et des villages se développèrent à proximité par la suite.

Les Luzzariens étudièrent les objets anciens retrouvés dans les décombres et parfois trouvèrent la bonne prière à effectuer aux dios pour qu'il fonctionne. Mais les dios sont taquins et pour encore de nombreux objets datant d'avant le réveil, les archéologues recherchent encore les prières adéquates pour obtenir la bénédiction du bon dio afin de nouveau pouvoir faire fonctionner les reliques.

Chaque famille, selon ses découvertes, développa une spécialité dans la production ou l'artisanat. Rapidement, un système commercial apparut pour faciliter les échanges entre les familles. Fortement aidées par la possession de certains artefacts pré-réveil, certaines prirent plus d'influences que d'autres. Certaines sur un village ou une petite ville, d'autres sur des régions entières. Ces situations pouvant provoquer jalousie et injustices, de nombreuses familles puissantes furent victimes de complots et assassinats.

¹ Dieux luzzariens (voir Religion/Polythéisme)

Après quelques décennies, les familles choisirent de porter les noms de bochior ou de sainior. Ces noms étant marqués sur les frontons des demeures pré-réveil les plus imposantes de l'île, il sembla naturel aux Luzzariens qu'il devait s'agir des titres de leurs résidents légitimes.

Ainsi, le chef d'une famille dominant un village ou un grand quartier d'une cité se fit appeler **sainior**. Ceux des plus puissantes se firent, quant à eux, appeler **bochior** quand ils avaient de l'influence sur plusieurs sainiors. Ces titres, bien qu'héritaires puisque attribués à une famille, furent tout au long de l'histoire raison de conflits entre les différentes familles luzzariennes.

LES DÉBUTS DE LA ROYAUTE (102 G.R.)

Après environ un siècle pendant lequel les grandes familles luzzariennes furent victimes ou responsables de complots et autres meurtres en séries, les bochiors de cette époque décidèrent de se réunir et de choisir le meilleur d'entre eux pour être leur médiateur en cas de conflit.

Damaro di Pomedori était, à ce moment là, bochior de Porto Pomedori, titre qu'il avait hérité de sa défunte femme après qu'elle eut disparue en mer lors d'un voyage d'affaires. Il était issu d'une famille d'artisans et avait pu s'unir à **Maria di Pomedori** grâce à une dot confortable. De leur union était né trois enfants dont deux n'avaient pas atteint l'âge adulte, emportés par la maladie. Damaro était réputé comme sage et bon orateur et avait su résoudre bien des conflits parmi les sainiors de sa région. C'est lui qui fut choisi comme premier Roi du royaume de Luzzara en 102 G.R. . Mais si Damaro était sage, il ne fut pas assez méfiant envers ses pairs et mourut empoisonné l'année suivant son accession au trône. S'il avait été décidé que le trône serait transmis à l'enfant aîné du suzerain, Damaro préféra désigner un successeur via un testament et ce fut un de ses conseillers, bochior, lui aussi, qui accéda au trône pour quelques semaines.

Dans les quatre années qui suivirent, six rois différents, bien moins sage et guère plus prudent que Damaro, se succédèrent sur le trône. Finalement, une reine s'imposa : **Augustina di Guastalli**. Si les rumeurs lui prêtent bon nombre d'amants, elle reste aujourd'hui connue comme la première régente de Luzzara à être restée sur le trône jusqu'à sa mort naturelle, 22 ans plus tard, ce qui fit de son règne un des plus longs que les Luzzariens connaissent à ce jour.

C'est ainsi que **Guastalli** devint la capitale du royaume et le siège de la monarchie luzzarienne, quelle que soit la famille régnante.

Le fils d'Augustina, **Paolo di Guastalli**, monta sur le trône en 129 G.R. à la mort de sa mère à l'âge de 47 ans. De part sa passion pour la mer et la navigation, il prit à coeur pendant son règne de développer la marine luzzarienne. Ainsi pendant les seize années suivant sa prise de pouvoir, les Luzzariens améliorèrent leurs navires de transport et développèrent des routes commerciales maritimes autour de l'île, permettant aux marchandises d'être transportées dans tout le royaume à une vitesse inégalée jusqu'à présent.

Quand la mort soudaine de Paolo Di Guastalli survint en 151 G.R., c'est son beau frère, **Tarcisio di Amaretto**, qui lui succéda sur le trône, le fils de Paolo, **Stéphano**, n'étant à l'époque âgé que de 8 ans.

STÉPHANO DI GUASTALLI (151 G.R.)

Stéphano di Guastalli grandit avec la même passion pour la mer que son père. Si certaines personnes de son entourage souhaitaient qu'il suive ses pas sur le trône luzzarien, il préféra, par passion ou instinct de survie, la mer à la politique. Il choisit donc de laisser le trône qui aurait dû lui revenir. Il passa autant de temps dans les ateliers navaux à travailler à l'amélioration des navires que sur l'eau à étudier les courants et les vents. Aujourd'hui encore on reconnaît que la supériorité maritime de Luzzara est en grande partie le fruit du travail de Stéphano di Guastalli. Confirmant ses savoirs et technique, Il fut le premier, en 173 G.R., à réaliser le tour de Luzzara en moins de 15 jours de navigation, effaçant le précédent record établi une vingtaine d'année plus tôt à 27 jours.

Cherchant à améliorer sans cesse sa maîtrise de la navigation, il s'intéressa aux recherches d'un jeune archéologue, **Andrea Bussola**, qui s'était intéressé à un objet particulier. D'après Andrea Bussola, cet objet était capable de donner une position de façon exacte même par temps couvert quand ni le soleil ni les lunes ou les étoiles ne sont visibles. Avec le concours de Stéphano, l'objet fut testé en mer et donna des résultats inespérés. Ainsi ce dernier souhaita développer son usage et fit chercher un maximum de ces objets qu'il renomma "bussola" en l'hommage de celui qui en avait découvert l'usage mais rares furent les marins à l'écouter : les étoiles, le soleil et la vue des côtes étant une méthode plus fiable à leur yeux.

Quelques années plus tard, à tenter en vain de convaincre les marins luzzariens à utiliser les busses, Stéphano di Guastalli, lors d'un voyage à Porto Partenza, entendit les propos d'un vieux marin jurant avoir vu des terres au-delà de la grande mer vers l'est. Si ce dernier avait l'air quelque peu aviné et était considéré comme fou par ses pairs, ses paroles atteignirent Stéphano. Il était en manque d'aventures et ne rêvait que d'aller plus loin en mer. C'est ainsi qu'il entreprit une entreprise que beaucoup jugèrent insensée : naviguer loin des côtes pour trouver des terres au-delà de la grande mer.

Stéphano di Guastalli passa cinq longues années à trouver les fonds, un navire et les hommes assez fous ou en manque d'or pour l'accompagner. Un matin de printemps de l'année 195 G.R. du royaume de Luzzara, à Porto Partenza, la "Mucca di Mare" pris la mer vers l'est. L'équipage longea les îles et mis le cap à l'est en suivant les informations de la bussola.

La première semaine de navigation se passa sans souci malgré un temps quelque peu brumeux. La seconde, les hommes de l'équipage commencèrent à demander des comptes à Stéphano. Celui leur ayant promis une traversée courte d'une semaine environ, s'étant basé sur les dires du marin rencontré à Porto Partenza. À l'aube du 16ème jour, la mutinerie était sur le point d'éclater quand une fiente d'oiseau sauva la vie de Stéphano en s'écrasant sur le visage d'un matelot. Les oiseaux n'étant jamais loin de la terre, les marins reprirent espoir et le soir même, une terre inconnue était en vue. Stéphano di Guastalli choisit de la nommer Terra Guastalli (en son honneur).

L'équipage accosta dans ce qui s'avéra plus tard être la côte Stolt. Voyant là une terre quelque peu hostile, décision fut prise de longer la côte vers le sud afin de trouver nourriture et eau fraîche pour le voyage retour. Après deux jours de navigation, les marins purent apercevoir quelques mesures. Stéphano di Guastalli souhaitant saisir là l'occasion de ramener une preuve de la découverte de ces nouvelles terres en Luzzara, ordonna d'accoster afin de visiter les tanières des habitants de Terra Guastalli. L'accueil des indigènes ne se fit pas chaleureux et les deux spécimens mâles présents sur les lieux choisirent de trépasser sans manquer d'infliger quelques blessures à leurs visiteurs. Stéphano di Guastalli choisit de ramener les trois spécimens féminins ainsi que certaines de leur possessions pouvant être prises pour une forme d'art "raffiné" assez cubique en tant que preuve de leur découverte de la nouvelle terre.

Le retour à Luzzara, ne fut pas triomphant. L'exhibition des autochtones, qui étrangement possédait un langage similaire au luzzarien mais avec un accent guttural et des expressions barbares, ne réussit pas à convaincre et beaucoup crièrent à la supercherie. Stéphano se vit alors contraint à effectuer d'autres expéditions en emmenant des témoins à l'esprit plus ou moins scientifique et en ramenant d'autres spécimens trouvés le long de la côte.

PREMIER CONTACT AVEC L'EMPIRE DE SLANOYA (ÉTÉ DE L'AN 195 G.R.)

À l'automne, après une cinquantaine d'expéditions, toujours plus vers le sud de la nouvelle terre, et près de 300 autochtones ramenés et interrogés, l'existence de Terra Guastalli ne faisait plus de doute et les expéditions vers les nouvelles terres attirait de plus en plus de personnes en quête d'aventures et de richesses. Le trajet, grâce à la bussola se faisait de plus en plus rapide et fréquent et un jour l'équipage arriva au bord d'un village

connu aujourd'hui sous le nom de **Phort Dhéas**. Un groupe d'une cinquantaine d'aventuriers débarqua et lorsqu'ils entrèrent dans le village pour collecter comme à leur habitude, ils se firent attaquer par des hommes en armes. Resté sur le navire, Stéphanos di Guastalli assista à la scène et ordonna à l'équipage de lever l'ancre et le retour immédiat sur Luzzara.

La nouvelle d'une résistance armée fit rapidement le tour de l'île et le roi **Francesco di Amaretto** envoya une partie de sa flotte sous le commandement de son cousin Stéphanos afin de régler la situation sur la nouvelle terre. C'est à la tête d'une flotte d'une trentaine de navires et de 1 500 hommes que Stéphanos di Guastalli retourna à Phort Dhéas.

À l'approche de la plage, les Luzzariens ne purent voir qu'une centaine d'hommes recouverts de fourrures et équipés d'armes rudimentaires sur les lieux. Le débarquement fut rapide et les barbares rapidement mis dans l'incapacité de se défendre. Ce fut sans compter sur l'armée qui se dévoila alors. Malgré le surnombre évident des ennemis, Stéphanos avait confiance dans l'efficacité des armes, armures et compétences de combat des soldats autour de lui. Il préférait néanmoins éviter les pertes humaines et tenta un coup de bluff. Il s'avança et dit "Bonjourno, je suis le représentato di royaume de Luzzara et je viens pour faire du commerce. Pouvons nous discuter de ce que nous avons chacun à offrir?"

Cette phrase restée dans l'histoire Luzzarienne désarçonna le chef des troupes barbares qui accepta les pourparlers. À l'issue des négociations, les Luzzariens obtinrent le droit d'installer un comptoir commercial et une caserne pour les troupes luzzariennes à Phort Dhéas. Ce furent les premiers accords conclus entre Luzzara et Slanoya.

LES ACCORDS ENTRE L'EMPIRE ET LE ROYAUME (196 - 200 G.R.)

À la suite de l'épisode de Phort Dhéas, le roi Francesco di Amaretto chargea son cousin Stéphanos di Guastalli de continuer à négocier des accords entre son royaume et les barbares de Slanoya.

Contre l'installation de comptoirs commerciaux sur Terra Guastalli, que les autochtones appelaient Slanoya, il accepta que les navires souhaitant accoster sur le continent aient à leur bord un Stolt (vivant). Cela rassurait les Slanoyens.

Il accepta que les Slanoyens ramenés sur Luzzara puissent rentrer chez eux s'ils le souhaitaient et s'engagea à ce qu'aucun nouvel enlèvement ne soit fait et obtint le libre passage sur l'ensemble de Terra Guastalli.

Il apprit lors des négociations l'existence de sorciers : des être humains capables de miracles mais soit-disant dangereux. Il accepta en guise de bonne foi et contre accord commercial que les sorciers cherchant à fuir Terra Guastalli pris entrant dans le royaume soient ramenés sur Slanoya.

Le système d'écriture Luzzarien étant particulièrement complexe, les barbares de Terra Guastalli n'arrivaient pas à l'assimiler. Les Luzzariens apprirent donc le système d'écriture de Slanoya pour mieux commercer avec eux.

Cette écriture fut enseignée aux enfants afin que chacun puisse facilement, une fois l'âge adulte atteint, communiquer avec l'empire Slanoyen. Avec le temps, l'usage complexe de l'écriture luzzarienne se fit de plus en plus rare, préférée par l'écriture simple de Slanoya. Elle est aujourd'hui utilisée par une élite intellectuelle de passionnés d'histoire, archéologues, littéraires, etc...

L'INCIDENT DE PORTO CRESCA (532 G.R.)

Pendant très longtemps, l'église de Jokhan ne put s'installer dans le royaume de Luzzara, ses habitants étant réfractaires à cette "religion" monothéiste ayant élevé au rang de dieu un simple barbare. Les différents rois et reines étant assez à l'écoute de leur peuple sur ce sujet ne donnèrent jamais l'accord pour la création d'église. Un incident remis en cause cette situation.

Le 13ème jour du second mois du printemps, le rioch **Bertheric le Penché**, que les Luzzariens surnommèrent **Bébête le Perché** par la suite, arriva à Porto Cresca après un trajet mouvementé depuis Terra Guastalli. C'était son premier voyage dans le royaume. Il était venu y rencontrer le bochior **Gustavio di Astratore** afin de revoir les accords commerciaux liants leurs régions. Bertheric le Penché, comme tout bon Ventadurien, était un fervent croyant en Jokhan et de ce fait, peu tolérant face à la magie, mais aussi peu averti quant aux anciens artefacts luzzariens. Alors qu'il était installé dans une auberge depuis quelques minutes, celui-ci cria à la sorcellerie à la vue d'un jeune homme en train de manipuler une lanterna obscura². Les explications de la population luzzarienne n'y firent rien et le rioch repartit immédiatement sur Slanoya. Bertheric le Penché eu un rôle important sur les relations entre Slanoya et Luzzara s'employant à augmenter les contrôles anti-sorcellerie dans les ports de l'empire et réclamant l'installation de l'église de Jokhan dans le royaume. Il va sans dire qu'il fut à l'origine de l'interdiction, entre autre, des importations de vins luzzariens de l'an 533 G.R.. L'installation de la première église de Jokhan à Guastalli en 533 G.R. ne calma par les ardeurs du Rioch ventadurien qui continua ses pressions sur le royaume. Seule sa mort l'année suivante lors d'un accident de chasse permit au royaume de rétablir des relations sereines avec l'empire.

Depuis, les Luzzariens sont particulièrement attentifs lors de l'accueil de dignitaires de Slanoya et la noblesse luzzarienne sait que bonne entente avec l'église rime avec bons accords commerciaux, en particulier avec les Ventaduriens. Tous Luzzariens ayant pour but de commercer avec le continent évitera toute suspicion de magie.

² Boite pouvant projeter de la lumière. Artefact luzzarien assez rare datant d'avant le grand réveil.

L'ANNÉE DES 57 ROIS (644 G.R.)

Au début de l'an 644 G.R., le roi **Adalberti di Manzoni** règne depuis 5 ans. Ce n'était pas un roi apprécié, sans doute pour son absence de charisme ou pour sa piètre intelligence. Il avait hérité du trône de son père et c'est là le seul exploit de sa courte vie. Lorsqu'il mourut étouffé par un quignon de pain lors de la fête annuelle du Grand Réveil, le trône se retrouve sans héritier légitime ; Adalberti étant, malgré son âge de 34 ans, sans femme ni enfant.

Ce fut d'abord un de ses cousins qui revendiqua le trône mais un accident de chasse survint quelques jours après son arrivée sur le trône. S'ensuivit une suite de revendications, morts prématurées plus ou moins suspectes allant de simple accident au poignard planté dans le cœur en passant par l'empoisonnement en public. À la fin de l'année 645, c'était 37 bochiors et 19 sainiors qui étaient passés sur le trône du royaume et aucun n'avait su rester au pouvoir plus de 7 jours.

L'instabilité du royaume fut grande cette année-là, car au-delà du trône, de nombreuses familles de toutes les régions furent touchées par les morts des prétendants. Un certain nombre de commerces qu'elles tenaient furent durement touchés. Un certain nombre disparu entraînant la fortune et le titre familial dans leur chute.

C'est une jeune femme ayant acquis durant l'année le titre de sainior qui fut alors élue à l'âge de 16 ans : **Elisabetha di Anglino**. Elle su s'attirer les grâces des bochiors encore vivants et su, grâce à des talents de négociatrice inégalés parmi les régents luzzariens et une constitution exceptionnelle, rester sur le trône jusqu'à sa mort naturelle 87 ans plus tard. C'est son petit-fils, **Emmanuelo di Anglino**, qui prit sa suite et règne encore sur le royaume à ce jour.

Organisation sociale et politique

NOBLESSE LUZZARIENNE

Le royaume de Luzzara comporte de nombreuses petites villes dirigées par un **sainior**, généralement issu de la famille la plus riche de la ville. Ce sainior rend la justice selon son bon sens dans sa ville et rend des comptes seulement à son **bochior**, qui a la gouvernance d'une région entière. Ces bochiors répondent aux ordres du **roi ou de la reine**. Les zones d'influence des bochiors sont représentées en pointillés sur la carte présente au début de ce document.

Tous les titres de noblesse luzzarien sont transmis du parent vers l'enfant aîné, qu'il soit fille ou garçon. Si l'enfant n'est pas encore en âge de gouverner, généralement avant 15 ans, c'est le conjoint du parent mort ou à défaut un oncle ou une tante qui prend la régence jusqu'à ce que l'enfant soit en âge. Le régent peut être choisi par testament en cas de besoin.

Il n'est pas rare dans l'histoire de Luzzara qu'un ou plusieurs assassinats aient marqué la fin d'une lignée de rois, bochiors ou sainiors. Dans ces cas, généralement, la famille la plus puissante (économiquement) et ayant le plus de titres remplace celle ayant disparue.

LES GRANDES RÉGIONS LUZZARIENNES

Luzzara est une grande île qui se divise en trois régions aux particularités singulières.

Costato

Costato, est situé au nord de Luzzarra. Le climat y est plutôt chaud et peu propice au vagabondage en milieu de journée. Une grande tradition consiste à ce que toute activité sociale soit interdite pendant les heures chaudes de la journée : la "Cotta". Même lors de règlements de comptes privés entre groupes armés, les participants s'arrêtent quand les cloches de la Cotta résonnent et reprennent quand les cloches en sonnent la fin.

Celui qui ne respecte pas cette tradition est crucifié en place publique quel que soit son rang.

Cependant la Costato ne serait pas une contrée luzzarienne si son climat chaud et agréable n'était pas propice à de nombreuses cultures. Les arbres fruitiers y poussent sans

aucun problème et représentent la majorité de la végétation. Nombreux sont les habitants de la Costato à vivre directement ou indirectement de la production de fruits.

Une des grandes particularités de la Costola est la disposition de ces villes et chemins. Tout le monde sait que ceux-ci étaient la création des dieux, mais personne ne sait selon quel dessein ils ont été construits là. Les villes se trouvent quasi exclusivement sur les côtes et la grande majorité des routes relient les deux côtes sans desservir de villes intermédiaires à l'exception d'Astratore. Seules deux routes côtières permettent de relier la Costato aux autres régions luzzariennes.

Les ports de Nisperto et Gisla sont équipés de grands quais de voyageurs et de nombreuses attaches marines. Ils donnent sur de nombreux palais ornés d'argenterie cubique et au sol couleur "blanc cassé". Ceux-ci sont des merveilles d'architecture permettant de garder une fraîcheur tranchant singulièrement avec les températures extérieures toute l'année. L'aération de ces grands bâtiments est exemplaire ce qui fait que des feux peuvent être allumés à toute période sans qu'il n'y ait de problème de cheminée. Lors d'hivers exceptionnellement rigoureux, alors que la glace envahit les ports, leurs riches propriétaires dépensent de fortes sommes en bois afin de réchauffer leur demeure.

Porta Partenza et Porta Baia sont, quant à eux, des ports de marchandise. Les quais y sont étroits, les espacements de jetée ne permettent qu'aux bateaux optimisés dans le transport de marchandises d'accoster. Les deux ports sont donc des plaques tournantes du commerce de denrées et d'approvisionnement d'Astratore, la capitale de la Costato. On y trouve les mêmes types de grands palais. La particularité de ces deux villes est qu'aucun des bâtiments anciens ne possède d'escaliers. Celle-ci ravit ses habitants bien qu'elle soit souvent source de moquerie des autres Luzzariens, les prenant pour des deux villes pour des fainéants.

Astratore est la ville aux 50 palais. Desservie par de nombreuses routes pavées de dalles de verre, elle est d'une somptuosité sans pareil. Chaque palais jouxte le suivant sur des étendues peu imaginables. Bien qu'étant la ville principale de la Costato, son port ne possède pas de jetée à proprement parler. À marée haute, les eaux entrent dans les palais côtiers et remplissent des bassins. Les bateaux qui ne réussissent pas à sortir avant la marée basse se retrouvent au bout de quelques heures sur le flanc par manque d'eau et doivent attendre la prochaine marée. Ces bassins forment de magnifiques petits ruisseaux luxuriant dans les différentes salles du palais et finissent leurs courses dans la grande cascade d'Astratore. La légende raconte que, lors du Grand Réveil, la cascade était d'une belle teinte rouge.

Les habitants de la Costato, les Costatini (sing. Costatino) sont fiers de leur région et riches de leurs productions arboricoles qu'ils considèrent comme les meilleures du monde connu. Il est de notoriété publique que les fruits séchés de la région d'Astratore sont des

douceurs appréciées des plus grands monarques luzzariens. Les Costatinis se targuent d'avoir les meilleurs vins, ce qui est souvent objet à querelle avec leurs voisins d'Osofresa. Les habitants des autres régions prennent souvent les Costatini de haut, pensant que l'artisanat tournant autour de l'alimentaire est un sous artisanat. Il reste que le bochior d'Astratore est bien souvent le plus riche de l'île. En tout cas, il aime à le faire croire et à le montrer, ce qui irrite bien souvent ses voisins les plus proches.

Osofresa

Osofresa est une région centrale de la vie Luzzarienne. Au centre de l'île, au centre des affaires commerciales, au centre de tous les complots. Toutes les routes y mènent, mais une vieille légende raconte que peu en reviennent.

Mais les légendes ne sont que peu de chose face aux Luzzariens d'Osofresa. Ils se targuent d'écrire le futur de leurs bourses d'or en regardant le passé marbré avec dédain. Étrangement ce sont ces devises qui font l'apanage de cette région. On y trouve les plus grands coffres de la Banca Fortuna mais aussi les plus grands banditos. Ceux-ci permettent également à certains lieux-dits d'être décorés comme la "rota de supplicantes" où tous les banditos qui se sont fait attrapés sont exposés.

C'est aussi le cœur de la vie politique de l'île avec la capitale Guastalli, siège de la royauté luzzarienne. C'est là que se rendent régulièrement les bochiors et sainiors afin d'attirer la bienveillance du roi et gérer bien des affaires. Les complots s'y font et s'y défont. L'espionnage y est courant, de même que les assassinats. Si bien que bon nombre de rumeurs circulent sur l'existence de guildes d'assassins sans qu'aucune preuve n'ait jamais pu être apportée sur la réalité de leur existence.

À la cour royale, les tenues les plus folles y sont de rigueur, chacun souhaitant attirer l'attention. Cette folie vestimentaire est souvent source de nouvelles modes et les plus grand tisserands, teinturiers, couturiers et modistes y ont installés leurs ateliers pour répondre au mieux aux derniers caprices de la haute société luzzarienne. La culture de plantes telles que le lin ou le coton, ainsi que des plantes tinctoriales s'y sont développées et nombreux sont ceux qui vivent du commerce des étoffes. Les importations de fourrures stolt y sont aussi populaires. Non pas pour l'aspect pratique des fourrures mais bien par coquetterie et il n'est pas rare de croiser, même au moment les plus chauds de l'été de riches nobles luzzariens arborant une écharpe de renard blanc venant des plaines glacées stolts.

Osofresa est aussi la région la plus peuplée de l'île et les habitations et palais d'avant le Grand Réveil y sont les plus nombreuses. Les palais y sont généralement moins grand qu'en Costato mais les Osofressis estiment que le confort de vie et la finesse de la décoration dépassent largement ceux de leurs voisins. Les palais sont conçus de telle façon

qu'il y fasse une température agréable toute l'année sans avoir le besoin d'y allumer le moindre feu même lors des hivers les plus rigoureux.

La capitale Guastalli est située au centre de la région et possède la particularité d'être construite là où le fleuve Fludumare se sépare en deux, se jetant à l'ouest dans la Mare del Corsair et à l'est dans la Mare Grande. Ainsi Guastalli, bien qu'au milieu des terres, est une place centrale du commerce maritime luzzarien. Les comptoirs commerciaux y sont nombreux et toutes les grandes familles s'y arrachent les meilleurs emplacements pour y vendre leur production venant de tout l'île.

Les Ossofressis sont très fiers de leur région et se pensent supérieurs en tous points à leur voisins. Ce sont eux qui sont au cœur de la vie politique, commerciale et eux aussi qui sont les plus raffinés, que ce soit dans leurs parures ou leurs palais. Ils estiment que leurs voisins du sud ou du nord sont des rustres. Il va s'en dire qu'ils considèrent, encore plus que les autres Luzzariens, que les Slanoyens ne sont rien d'autre que des sauvages à éduquer.

Salumeri

La région de Salumeri est la région la plus vaste et la moins densément peuplée de Luzzara. La population s'est principalement installée près des côtes auprès des anciens palais de la région. S'ils sont plus rares que les palais de Costato, ils sont bien plus grands avec des plafonds bien plus hauts. Certains disent qu'après le Grand Réveil, on y trouvait des artefacts par centaines et qu'encore aujourd'hui les meilleurs archéologues en découvrent d'autres chaque jour. Enfin c'est surtout ce que disent les Salumeriis.

Cependant, dans l'intérieur des terres, de nombreux bidonvilles regorgeant de pauvreté se sont développés. Les riches appellent ceux-ci "limbio". Étant la peur des plus riches, ces enclaves vivent d'une agriculture rudimentaire. Haut lieu d'insécurité et de crime, on y notera tout de même qu'une majorité de routes y sont pavées et fléchées, couplées à des taudis présents à intervalle réguliers dont les devantures se ressemblent toutes, faisant de ce lieu un labyrinthe infranchissable pour les néophytes.

De nombreuses expéditions armées ont déjà été organisées pour détruire les limbios mais bien que réussies, ces opérations militaires en plus de coûter cher, ne permettaient pas d'éradiquer le problème car le sol était bien plus fertile après les affrontements...

La Salumeri, c'est également dans les grandes villes une haute activité cérébrale ainsi qu'une activité universitaire intense. Bien que réservée au riche, les universités accueillent de nombreuses personnes dans le but d'éduquer au maximum leurs étudiants. Étudiants qui de leur côté passent la majeure partie de leur temps à parader et à montrer les richesses de leurs origines.

Outre être un lieu de représentativité, les universités sont tout de même un lieu de culture et génèrent à elles seules une bonne partie de la main d'œuvre d'élite du continent. Que cela soit en apprentissage du geste ou en étudiant les artefacts anciens, ceux qui

sortent de l'université avec leur canne (symbole de leur réussite) sont promus à un haut rang dans la société.

Cependant, s'il n'y avait qu'une chose à retenir de Salumeri, c'est que sa noblesse s'enorgueillit de ses nombreuses possessions et cannes.

RELATIONS AVEC L'EMPIRE

Si un point met l'ensemble des Luzzariens d'accord, c'est le manque de finesse, de culture et d'intellect de leur voisins Llanoyens. Nombreux sont aujourd'hui encore les Luzzariens à appeler Slanoya "Terra di Guastalli" et à ne considérer ses habitants que comme des pigeons à plumer ou des rustres à éduquer.

Si les relations purement diplomatiques entre la royauté et l'impératrice semble aujourd'hui se passer en bonne entente, il n'en a pas été toujours le cas. En particulier quand les empereurs élus étaient d'origine ventadurienne. En effet, le caractère extrêmement pieux et strict des Ventaduriens est rarement compatible avec la jovialité et la tolérance luzzarienne. Les incidents diplomatiques suite à des Ventaduriens criant à la sorcellerie à la vue du moindre artefact pré-Réveil n'ont jamais facilité les relations entre Ventadur et le royaume.

Les relations avec le peuple Stolt sont plus simples à gérer que les Ventaduriens et sont très souvent liées au troc de fourrures contre des breloques ou de l'alcool luzzarien. Les Luzzariens apprécient souvent ces personnes simples et franches avec qui les accords sont aisés à conclure. Seuls quelques incidents liés à des raid forladiens sur des comptoirs luzzariens viennent de temps à autre entacher l'entente avec ce peuple. Ils sont généralement résolus assez vite avec quelques compensations pécuniaires. Enfin, les relations avec ce peuple sont importantes pour les Luzzariens car les Stolts restent leur laisser-passer pour débarquer en toute quiétude sur Slanoya.

Quant aux Aonachds, les relations avec eux, qu'elles soient commerciales ou politiques dépendent essentiellement de l'humeur de l'empereur ou de l'impératrice au pouvoir. Si les hautes instances de l'empire sont favorables aux Luzzariens alors les échanges se feront sans problème, l'inverse étant vrai aussi. Il va sans dire que les missions diplomatiques envers le dirigeant en place sont assez fréquentes, surtout au début d'un mandat, afin que l'humeur du dirigeant soient des plus bénéfiques au royaume.

MAINTIEN DE L'ORDRE

Le royaume de Luzzara a promulgué un ensemble de lois permettant de bien gérer les différents aspects du royaume. Les Luzzariens les respectent plus ou moins selon le sens du vent ou de la bourse la plus garnie. Cependant cela n'empêche pas Luzzara de posséder un système judiciaire efficace que tout citoyen luzzarien peut saisir pour demander réparation en cas de litige ou de crime, que l'auteur du crime ou du préjudice soit vivant ou non.

Les Luzzariens ne sont pas portés sur l'art de la guerre mais plutôt sur l'art de la négociation. Ils peuvent être cependant de redoutables guerriers si le besoin s'en fait sentir. Ils préféreront tout de même essayer de négocier plutôt que de sacrifier des vies. Les bochiors possèdent généralement un corps armé chargé en temps de paix d'assurer la sécurité des citoyens en tant que milice. Ces soldats peuvent être aussi amenés à combattre d'autres forces armées de bochiors adverses si le besoin s'en fait sentir. Les mercenaires sont aussi nombreux sur Luzzara et permettent aux bochiors et sainiors de monter des armées rapidement.

LES GUILDES

Les artisans luzzariens, ainsi que plusieurs autres corps de métier, se sont organisés en guilde afin de pouvoir mettre certains outils de production en commun. Cependant il n'est pas rare, au sein d'un même métier de compter plusieurs guildes en compétition les unes avec les autres. Leur chef, généralement un bochior ou sainior, propriétaire d'outils de production conséquent peut être en conflit avec un autre noble ayant le même centre d'intérêt commercial et entraîner les membres de sa guilde dans ce conflit. Les incidents liés aux conflits entre guildes sont courants et ont causé la perte de nombreuses familles de la noblesse luzzarienne. Les artisans luzzariens sont en très grande majorité lié à une guilde, la vie d'indépendant étant rarement profitable.

Les guildes sont présentes dans tous les secteurs du commerce et de l'artisanat mais aussi parmi des professions plus intellectuelles telles que la médecine, l'herboristerie, l'histoire, l'archéologie, etc...

LA MARINE

La marine joue un rôle très important dans le royaume et les navires luzzariens sont bien supérieurs en terme de vitesse et durabilité par rapports à ceux construits sur le continent. De plus l'usage de bussola sur la plupart de leurs navires leur permet des trajets que peu de marins non-uzzariens oseraient réaliser. Le royaume possède une force marine — les corsaires — qui est en charge de combattre les nombreux bateaux pirates qui parcourent les routes commerciales. Cette même force assure au royaume une supériorité maritime par rapport à son voisin Slanoyen qui a dissuadé toute tentative d'invasion.

PIRATERIE

Même si la piraterie est condamnée par le royaume, les pirates sont nombreux sur les mers de Luzzara et autours de l'empire. Il n'est pas rare qu'un Luzzarien désargentée choisisse la voie de la piraterie dans le but de s'enrichir et améliorer sa condition sociale une fois sa carrière de pirate terminée.

Pendant celle-ci, les pirates choisissent un surnom qu'ils utiliseront afin de protéger leur véritable identité et leur famille. La plupart d'entre eux choisissent de porter le masque durant leurs méfaits. Quand ils se font attraper par les corsaires, il est de tradition qu'ils soient démasqués en place publique afin de jeter l'opprobre sur eux et leur famille et décourager d'éventuels candidat à la piraterie. Il s'ensuit généralement une exécution.

SORCELLERIE

La sorcellerie n'est pas formellement interdite en Luzzara. Les Luzzariens considèrent ce problème comme Slanoyen. En effet, il n'y avait pas de sorciers dans le royaume avant la découverte de Terra di Guastalli, ce ne peut donc être qu'un problème slanoyen. Cependant, ayant conscience que la sorcellerie est un frein majeur à de bonnes relations avec le continent, les sorciers ne sont pas les bienvenues dans le royaume et, s'il ne sont pas pourchassés, ils sont rejetés par la société et survivent en tant que parias dans les rues luzzariennes.

Économie

Les Luzzariens produisent et exportent de nombreuses denrées alimentaires telles que les fruits séchés, vins et alcools de fruits, confiseries et autres mets raffinés. Ils importent aussi régulièrement des céréales et productions animales en provenance d'Aonachd pour compléter leurs propres productions.

De nombreux métaux sont importés depuis Ventadur même si des filons de plus ou moins précieux ont été découverts et exploités sur l'île et permettent d'assurer aux Luzzariens une certaine autonomie par rapport au continent.

Si un peu de laine est importée depuis Aonachd pour leurs habits d'hiver, les tissus luzzariens sont essentiellement produits à partir de plantes (lin et coton) cultivés dans la région d'Osofresa.

Les Luzzariens ont développé de nombreuses formes d'artisanat :

- bijouterie, orfèvrerie, verrerie, perles et cristal sont essentiellement développés dans la Salumeri. Ils sont aussi particulièrement investis fabrication d'outils évolués comme les outils chirurgicaux, d'imprimerie et sont particulièrement réputés dans le monde connu.
- Le tissage de tissus fins, teints et décorés sont produits en Osofresa. Cette région se targue aussi de produire quelques cépages donnant des vins blancs plutôt bons.
- dans la région de la Costato, les productions de mets fins, vins, alcools de fruits, charcuteries, fromages, fruits séchés sont particulièrement nombreuses et réputées.

Les artefacts pré-Réveil sont strictement interdits à l'export et seuls les citoyens Luzzariens sont en droit de les posséder et de les utiliser. Il va sans dire qu'ils aident de nombreux Luzzariens dans leur artisanat. Ce sont des objets bien gardés par les familles les possédant et rares sont ceux extérieurs à ces familles à connaître leur nature et leur nombre.

De nombreux Luzzariens sont aussi passionnés par les sciences et n'hésitent pas à parcourir le monde pour enrichir leurs connaissances ou pour vendre leurs services en tant que conseiller.

BANCA FORTUNA

La Banca Fortuna est aujourd'hui la banque officielle du royaume et se trouve sous l'autorité directe du roi ou de la reine. C'est elle qui récolte les taxes royales et frappe la monnaie du royaume.

La plupart des grandes familles luzzariennes possèdent un coffre dans une des agences de cette banque, chacune étant extrêmement bien gardée. Seuls quelques fous ont tenté de dérober les biens qui y sont entreposés et y ont naturellement perdu la vie.

Les clients de la Banca Fortuna peuvent émettre des bons au porteur pour assurer un paiement sans prendre le risque de transporter de grandes sommes d'argent lors de leurs voyages.

Religion

LES TROIS COURANTS RELIGIEUX DE LUZZARA

Le royaume de Luzzara est aujourd'hui essentiellement polythéiste. Tout bon Luzzarien croit aux dios et pratique les rituels qui sont associés aux dios dont il souhaite la protection. Ofir est considéré par beaucoup comme un dio comme les autres. On estime qu'environ un luzzarien sur cinquante lui voue un culte particulier, considérant ce dio comme étant supérieur est à l'origine du cataclysme ayant précédé le grand réveil.

Le culte de Jokhan est quand à lui anecdotique. Quasiment tous les luzzariens considèrent ce culte comme une fantaisie barbare, Jokhan ne pouvant être élevé au même rang d'un dio.

POLYTHÉISME

Le royaume de Luzzara est traditionnellement polythéiste et les croyances dans les esprits sont fortement pratiquées. Chaque maison, famille, commerce... a son propre esprit protecteur : le dio. Certains dios, les plus puissants, protègent de plus grandes parties de la population. Les trois les plus puissants sont les trois mères : Mater Terra, Mater Caeli et Mater Fluctua, protégeant respectivement la terre, le ciel et la mer. Ce sont ces trois mères qui ont donné naissance à tous les autres dios.

Il convient de ne pas attirer la colère des dios sous peine de subir un sort funeste, c'est pourquoi chaque Luzzarien consacre un peu de temps aux prières et aux offrandes à l'esprit dont il recherche la bienveillance. Les offrandes et prières varient d'un dio à un autre et il est préférable de suivre le bon rite.

<i>Liste des Dios principaux</i>		
<i>Nom du Dio</i>	<i>Rôle</i>	<i>Offrandes traditionnelles/Prière</i>
Mater Terra	Dio de la terre et de la fécondité, protectrice des femmes.	Chaque année, au début de la saison chaude, une journée est entièrement consacrée à célébrer Mater Terra et de nombreuses offrandes lui sont dédiées à cette occasion (voir Fêtes et traditions).
Mater Caeli	Dio du ciel et de la pluie, protectrice des hommes	Chaque année, au début de la saison froide, une journée est entièrement consacrée à célébrer

		Mater Caeli et de nombreuses offrandes lui sont dédiées à cette occasion (voir Fêtes et traditions).
Mater Fluctua	Dio de la mer, protectrice des marins en haute mer. Elle est réputée comme étant très capricieuse et aime faire échouer les bateaux. Dio rivale de Poseido.	Chaque année, au milieu de la saison chaude, une journée est entièrement consacrée à célébrer Mater Fluctua et de nombreuses offrandes lui sont dédiées à cette occasion (voir Fêtes et traditions). Les marins lui rendent hommage régulièrement au cours de l'année afin de rendre leurs sorties en mer plus sûres.
Poseido	Dio des profondeurs marines, protecteur des pêcheurs. Dio rival de Mater Fluctua. Sa colère déclenche de grandes tempêtes.	Avant de lancer ses filets, le pêcheur offre un peu de pain en le jetant dans l'eau et prie quelques instants pour une meilleure pêche.
Sirius	Dio du vent, protecteur des voyageurs.	Pour attirer la bienveillance et la protection de Sirius, le voyageur attache quelques plumes sur son bâton de marche, son bagage ou son chapeau.
Hélios	Dio du soleil, protecteur des enfants.	Quelques jours après la naissance d'un enfant, le nourrisson est habillé en blanc et présenté au soleil par ses parents. C'est l'occasion de grandes fêtes familiales.
Démétera	Dio des récoltes, protectrice des cultivateurs et de tous ceux qui vivent de la terre.	Avant les semences, les cultivateurs sacrifient un petit animal et récolte le sang afin de le répandre sur les terres pour rendre fertile et s'assurer une bonne récolte.
Hadèrius	Dio de la nuit et de la mort, protèges les bon esprits après la mort de l'enveloppe charnelle, fait disparaître les mauvais esprits.	À la fin de l'hiver des rituels de purification des habitations sont effectués afin d'éloigner les mauvais esprit et d'attirer la protection d'Hadérius

OFIR, LE DIEU SALVATEUR

Depuis un siècle environ, une nouvelle croyance a fait son apparition. Héritée de légendes Luzzariennes, elle prône le retour d'un dio salvateur, Ofir, qui purifiera la terre par le feu et détruira tous les infidèles qui ne croient pas en Ofir. Ses plus fidèles serviteurs affirme avoir trouvé des artefacts anciens prouvant la présence de ce dio à l'époque du cataclysme ayant précédé le Grand Réveil. Ils sont persuadés que c'est lui qui a déclenché le grand cataclysme et qu'il est bien plus puissant que les autres dios.

Le culte d'Ofir a pris le parti de recueillir les sans-le-sou, et toute personne souhaitant une aide matérielle peut venir frapper à leur porte. Il n'est pas rare de voir les fidèles d'Ofir distribuer des repas dans les rues des villes luzzariennes tout en prêchant le retour de leur dio.

Certains voient en ce culte la réminiscence du traumatisme que le peuple de Luzzara subit lors du Brand Réveil. La plupart des Luzzariens reconnaissent l'existence de ce dio sans pour autant lui accorder plus d'importance qu'aux autres. Cependant, ses fidèles, persuadés de sa puissance supérieure, sont de plus en plus nombreux et son existence ne peut plus être niée.

Ce culte a été déclaré hérétique par l'Église Jokhanique et est formellement interdit dans l'Empire de Slanoya. Au sein du royaume de Luzzara, son existence est acceptée et quelques lieux de cultes dédiés à Ofir sont apparus ces dernières années. La croyance en Ofir est tout à fait compatible avec la croyance des dios, Ofir étant perçu comme un dio très puissant par ses fidèles.

L'ÉGLISE DE JOKHAN

L'église de Jokhan a très peu d'influence en Luzzara. Elle est principalement "adoptée" par la noblesse et les riches marchands afin de faciliter les échanges commerciaux avec l'empire. Les nobles luzzariens restent peu pratiquants et sont très rarement assidus aux prêches.

Fêtes et traditions

La culture luzzarienne comporte de nombreuses fêtes traditionnelles principalement tournées autour des rituels pour les Dios. En plus de ces célébrations, le plus souvent locales, voici une liste des principales fêtes traditionnelles luzzariennes.

CÉLÉBRATIONS DU GRAND RÉVEIL

C'est la célébration la plus importante de l'année en Luzzara. Elle marque le début de l'année. Pendant plusieurs jours, les Luzzariens délaissent leurs tâches afin de célébrer ensemble le plus grand événement de leur peuple. Pendant ces quelques jours les rangs sociaux sont effacés et les festivités nombreuses. Chacun prépare à cette occasion un costume qu'il portera les trois jours suivants. Ce costume est essentiellement blanc, simple et comporte toujours un masque.

Jour de l'assoupissement (1er jour) : Le premier jour des célébrations, les Luzzariens se purifient en prenant un bain, que ce soit chez soi, dans la mer ou les rivières, et revêtent ensuite leur costume blanc préparé pour l'occasion. C'est une journée de jeûne réservée à la famille et aux amis proches, aux morts de l'année et au recueillement.

Le jour du rêve (2ème jour) : Durant cette journée, les luzzariens vont de fêtes en fêtes organisées par les familles les plus aisées des villes et villages. Victuailles et alcools sont offerts en quantités lors de ces fêtes et les familles ayant organisé les plus belles réceptions sont généralement récompensées le reste de l'année par une clientèle fidèle dans leurs commerces et une reconnaissance de leur puissance.

Le jour du réveil (3ème jour) : Le troisième jour, de grand feux de joie sont allumés et chaque Luzzarien vient y brûler le costume porté les jours précédents ainsi que les objets liés aux mauvais souvenirs de l'année passée. Cette journée est le symbole d'une nouvelle année et du renouveau.

AUTRES COUTUMES

De nombreuses célébrations ont lieu toute l'année sur Luzzara autour des différents corps de métiers de l'île. Ces célébrations sont souvent l'occasion de compétitions permettant de désigner les meilleurs artisans ou guildes ainsi que leur apporter une gloire qui rejaillira sur leur commerce les années suivantes.

Ainsi Galenda est connue pour sa fête annuelle de la dentelle où les meilleurs dentelliers rivalisent en terme de minutie et de grandeur. Le plus grand napperon du monde

y a d'ailleurs été tissé en 807 en l'espace de seulement trois jours et atteint la taille record de 1m75 sur 6,34m de long. Il est aujourd'hui utilisé dans le palais royal.

Les Ossofresis célèbrent aussi les débuts et fins de récolte par de grands bals populaires où nobles et bas peuple sont conviés. Ils sont souvent l'occasion de rencontres entre jeunes gens qui se concluent par des mariages trois mois plus tard.

Enfin il ne faut pas oublier que les Luzzariens vénèrent leurs dios et que chaque événement de leur vie est l'occasion de les vénérer et de partager avec leur famille.

Vestimentaire

Pour leurs habits, les Luzzariens utilisent des tissus fin adaptés au climat du royaume. Les Luzzariens utilisent des tissus aux coloris flamboyant souvent tout droit sortis des teintureries de l'île.

Quand ils se déplacent sur le continent, ils n'hésitent pas à utiliser des habits plus chauds confectionnés à partir des lainages aonachds ou des fourrures stolts.



Dans la **noblesse luzzarienne**, les robes à crinoline sont monnaie courante, drapés et soieries de rigueur. Même quand il voyage, le noble luzzarien tient à rappeler au monde sa richesse et donc sa puissance.

Le bourgeois luzzarien, s'il ne peut prétendre au même apparat que le bochior ou le sainior, aime à faire étalage de sa relative richesse. S'il ne peut pas toujours être vêtu de soieries, il aime les froufrous et les dentelles de Guastalli. Les robes des dames sont plus simples et les crinolines peu courantes car peu pratiques quand il s'agit de s'occuper des affaires familiales.

Les **gens du peuple** de Luzzara arborent des tenues plus simples et privilégient le pratique. Les étoffes restent tout de même très colorées et il n'est pas rare qu'un Luzzarien, même parmi les plus démunis, ait agrémenté sa tenue de quelques breloques chatoyantes.

Le **soldat luzzarien** bien entraîné sera équipé d'une armure de plate par son sainior ou bochior. Les combattants indépendants, moins fortunés, se tournent vers les protections de cuir vendues par les Stolts.