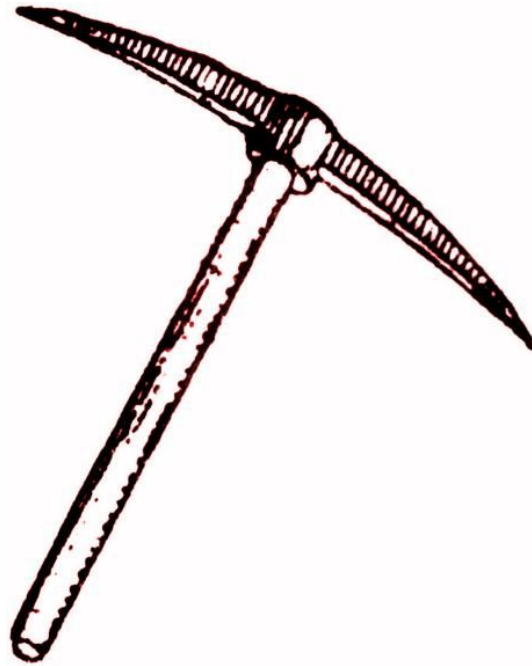


Le duché de Ventadur



« L'avenir par la mémoire, la prospérité par l'effort »



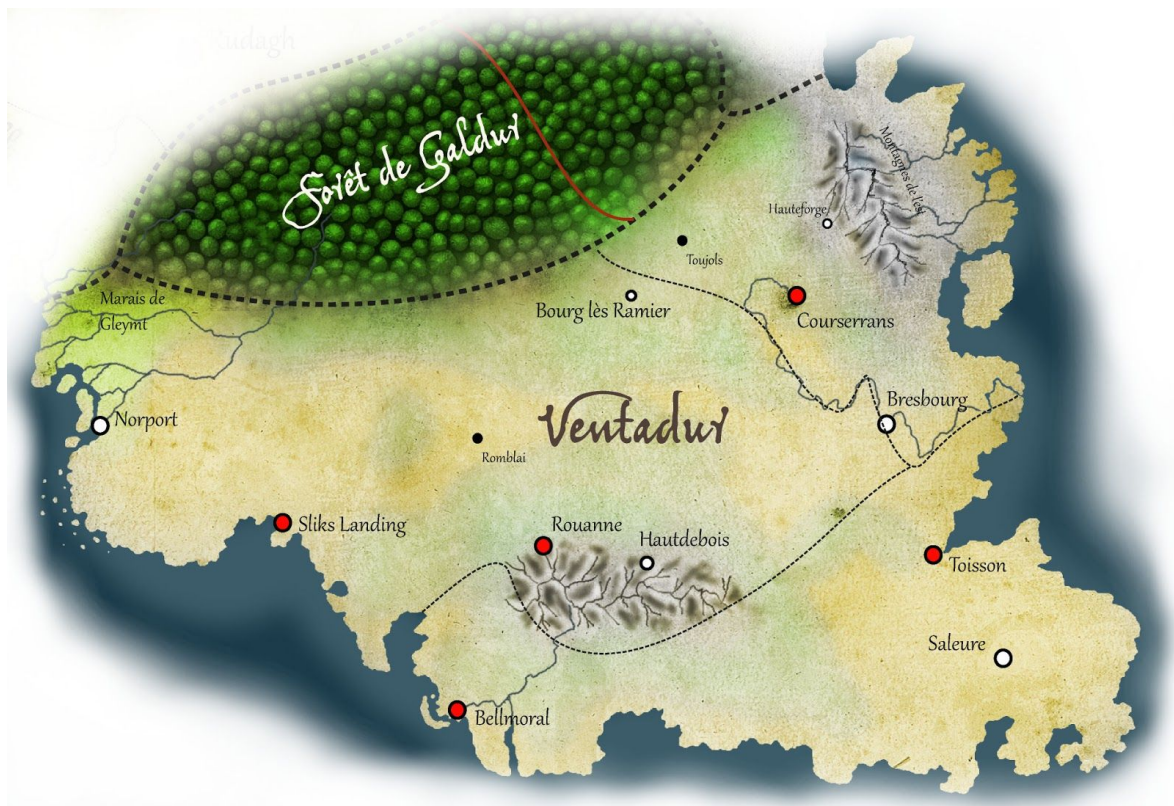
EPIC GN
Pour des GN épiques!

Sommaire

Géographie	3
Un peu d'Histoire	4
Les premiers colons d'une terre ingrate	4
L'appel de Jokhan	4
Une fidélité mêlée d'amertume	5
La paix au prix de l'isolement	6
L'ombre de la rancune face à la lumière de la justice	7
Le temps des guerres fratricides	8
L'ennemi commun	9
L'avènement de l'Empire	10
La paix avec les Éfyés et la chasse aux sorcières	11
Ventadur, depuis et à présent	12
La suzeraineté en Ventadur	14
Organisation sociale	15
Le rôle de l'Église Jokhanique	17
La place de l'érudition	18
Economie	19
Fêtes et traditions	20
Vestimentaire	21

Géographie

Le duché de Ventadur s'est érigé au sud de la forêt ancestrale de Galdur. Le climat y est somme toute assez sec, à l'image de l'humeur de ses habitants. Ces derniers ont su s'accommoder des immenses massifs montagneux qui se dressent au sein du duché, quitte à parcourir des plaines asséchées, où il n'y a pas âme qui vive, tant elles sont frappées par des vents d'une rare violence. Face à de telles conditions, il n'est pas difficile de comprendre pourquoi les Ventaduriens se montrent peu enclins à vivre en dehors de leurs cités ou de leurs mines.



Séparés du reste du continent par la forêt de Galdur, les Ventaduriens entretiennent des liens tendus avec les autres composantes de l'Empire de Slanoya. Les relations avec les Stolts situés bien au nord de leur territoire et les Luzzariens de l'ouest, au-delà de la mer, sont strictement commerciales, empreintes de méfiance mutuelle et de souvenirs douloureux.

Les Aonachds sont le seul peuple avec qui les Ventaduriens acceptent de dépasser le cadre mercantile. Partageant deux frontières communes, le duché respecte le pouvoir impérial qui est actuellement entre les mains aonachds, et ont bien conscience qu'ils partagent une vigilance commune à l'endroit des Éfyés. Enfin, le souvenir du prophète **Conor**¹ est commémoré par les deux peuples.

¹ Prophète ayant créé l'église Jokhanique

Un peu d'Histoire

LES PREMIERS COLONS D'UNE TERRE INGRATE

De l'ère ayant précédé **Jokhan le Libérateur**, peu de choses ont pu parvenir jusqu'aux érudits. Ils savent cependant que les peuples des tribus du sud, que l'on ne qualifia que bien plus tard de Ventaduriens, furent toujours associés à l'art de la forge.

Les communautés humaines qui migrèrent ainsi au sud de la grande forêt constatèrent avec amertume qu'elles ne pourraient survivre durablement qu'en exploitant ce que les caprices de la terre daignaient bien leur accorder. Pour l'essentiel, ces hommes n'avaient que de la roche et du bois, ainsi que quelques troupeaux qu'ils allaient devoir préserver.

Dès lors, pour la plupart d'entre eux, ils s'enterrèrent. Leur seule perspective de salut tenait dans le commerce qu'ils pourraient tirer de leurs minerais et de leurs métaux, qu'ils avaient en quantité et qu'ils savaient faire en qualité. Ce fut ainsi autour des mines que la société ventadurienne s'installa, dépendante des caravanes marchandes et des bergers courageux qui s'aventuraient dans la plaine avec leur bétail.

Pour autant, on assistait seulement à la naissance de plusieurs tribus isolées, qui ne partageaient finalement que des dialectes avoisinants et surtout les mêmes tracas. Parmi ceux-ci, il y avait bien sûr leur servilité à l'égard de « *Ceux dont on avait fini par oublier le nom* ». Privations et punitions en étaient devenus quotidiens, et si les habitants se montraient résignés, il y avait dans leurs cœurs l'espoir d'une revanche prochaine.

L'APPEL DE JOKHAN

Un semblant d'unité fit jour lorsque les talents des Ventaduriens furent sollicités par **Jokhan** en personne dans sa lutte contre les êtres qui asservissaient le continent depuis des décennies. Devant s'afficher par-devant les autres peuples, comme les Aonachds ou les Stolts, les Ventaduriens cessèrent peu à peu de faire valoir leurs communautés au profit de ce qui pouvait les unir.

Quelques centaines d'entre eux choisirent de s'engager plus encore. Plus bagarreurs que soldats, ils prirent néanmoins leur part de gloire et nul doute que sans eux, la rébellion eut connu un autre sort.

À la disparition de Jokhan lors de bataille de Phort Deas, **Toregeir**, son premier compagnon d'armes, fut choisi pour reprendre le flambeau laissé au sol. Ce fut véritablement lui qui eut l'ambition de souder les peuples de Slanoya entre eux, et entrepris avec une rare ténacité de les convaincre tout un chacun. Il avait notamment pu constater l'atout formidable qu'avaient su constituer les auxiliaires ventaduriens lors de leurs affrontements passés.

C'est pourquoi Toregeir dépêcha l'un de ces vétérans, **Vernan l'Impassible**, célèbre parmi les conteurs pour sa pipe qu'il fumait toujours avec le plus grand des calmes, même au sein des batailles les plus sanglantes. Persuadé de la sincérité des propos de Toregeir et de l'opportunité pour les siens, Vernan s'en alla à la rencontre des chefs ventaduriens. À force de longues discussions avec tout un chacun, s'adressant aux nobles comme aux roturiers, s'en référant au sacrifice de Jokhan et des frères et sœurs qui l'avaient suivi.

Lorsque Toregeir revit son compagnon d'armes, celui-ci marchait à la tête de tout un peuple uni en armes. Et quoi qu'ils n'étaient que peu formés à l'art militaire, les Ventaduriens ne rechignaient jamais à la besogne et se montraient parmi les troupes les plus disciplinées qui soient.

Cependant, le successeur de Jokhan ne pu rééditer son exploit. Il n'inspirait pas autant l'admiration que son prédécesseur, et des dissensions se firent ressentir entre les différentes armées qu'il prétendait commander. Peinant à progresser sur les domaines occupés par l'ennemi, les armées ne pouvaient compter que sur l'aide maritime des Aonachds, s'exaspérant de l'impétuosité des Stolts et regrettant le manque de solidarité des Ventaduriens envers leurs camarades.

Il ne put être question pour l'heure de victoire finale.

UNE FIDÉLITÉ MÊLÉE D'AMERTUME

Puis, ce fut l'épopée dantesque de **Leithor l'Éfye**. Faisant apercevoir à Toregeir et à ses proches fidèles les pouvoirs incommensurables de la magie, la perspective d'une alliance entre les humains et les Éfyés leur redonna espoir.

Vernan l'Impassible manqua à son surnom, car il fut de ceux qui s'exprimèrent néanmoins avec le plus de réticence à l'endroit de ces arcanes dont les humains ne

connaissaient presque rien, pas plus d'ailleurs qu'à ce peuple de la forêt qui avait emporté nombre des siens s'étant aventurés dans la terrifiante forêt de Galdur. S'il finit par reconnaître le potentiel de cette opportunité qui s'ouvrait aux hommes, il ne cessa de grommeler dès lors qu'il en était question, surtout qu'il s'agissait d'enseigner une partie de cet art occulte à quelques humains.

Jokhan n'aurait pas permis une telle alliance, mais Jokhan n'était plus, et il fallait agir pour que son peuple n'ait pas à retourner dans l'état de servilité qui l'avait vu naître.

Chargé d'opérer dans les terres du Sud, Vernan, brillant stratège plus par instinct que par sens tactique, resta confiant en l'horizon victorieux que les autres chefs humains lui promettait. Aux côtés des Éfyés, ils repoussèrent enfin « *Ceux dont on avait fini par oublier le nom* ».

LA PAIX AU PRIX DE L'ISOLEMENT

Lorsque le conflit s'acheva enfin, les Ventaduriens retournèrent vers leur foyers. Désormais libérés du joug de leurs anciens maîtres, ils étaient libres d'exploiter à leur compte mines et forges, ainsi que de dompter pleinement les terres qu'ils avaient colonisés plusieurs décennies auparavant. Vernan, quant à lui, décida de devenir ermite, fatigué qu'il était et désireux de se contenter désormais d'observer.

Toutefois, si la guerre était assurément le pire des périls humains, il n'était pas le seul. La famine guettait, car durant toutes ces années de batailles, champs et pâturages avaient été abandonnés. On rapporta de cette époque plusieurs crises chez les Aonachds et les Stolts, mais curieusement, il sembla que la chose fut moins pénible à vivre chez les Ventaduriens.

Non pas que ceux-ci n'eurent à en souffrir, loin de là, mais ils avaient su préserver leurs troupeaux, et échangeaient leurs œuvres forgées contre du bétail, sans jamais dévoiler leurs secrets d'artisanat. Enfin, dans les abysses de leurs mines, les Ventaduriens eurent à affronter ces fongicides quadrupèdes et aveugles qui, si elles se montraient agressives, ne représentaient pas une réelle menace devant leur courage. Bien cuisinées, ces « *fungir* » pouvaient régaler toute une tablée.



Duo de Fungir adulte

Ainsi, le sort des Ventaduriens, s'il ne fut sans difficultés, fut plus enviable que celui de ses voisins. Les autres peuples ne voulaient plus faire de commerce avec eux, et ainsi, refusèrent toute l'aide qui aurait pu leur être fournie. Les bonnes paroles de Vernan l'Impassible étaient déjà loin, et nombre d'entre eux avaient en rancœur qu'on les ait amené à combattre aux côtés des magiciens éfyes. Sans les laisser totalement démunis, ils n'étaient pas prêts à soutenir de bon cœur leurs anciens compagnons d'armes.

Après tout, les Aonachds bénéficiaient déjà de la terre la plus fertile qui puisse être. Et c'étaient bien avec les outils issus des forges ventaduriennes qu'ils avaient pu devenir le « grenier à blé » de tout Slanoya.

La rancœur s'installa dans l'humeur des hommes, amenant les Ventaduriens à se méfier durablement.

L'OMBRE DE LA RANCUNE FACE À LA LUMIÈRE DE LA JUSTICE

La situation s'envenima avec les années. Les trois anciens alliés parvenaient tout juste à maintenir des relations commerciales, plus nécessaires que cordiales. Le pire était alors à craindre, les nouvelles générations n'ayant pas connu les affres de la guerre et étant soucieuses de se couvrir de la même gloire que celle de leurs aînées.

Pourtant, certaines grandes figures se firent entendre pour maintenir la paix.

Ce fut le cas de **Mestre Childéric**, un érudit respecté en Ventadur, chef de son clan et dirigeant la prospère cité minière de Cazaulon. Ayant étudié auprès de Vernan l'Impassible, il mit en garde son peuple contre les paroles bellicistes qui se propageaient.

Et quoiqu'il ne se montra guère enclin à faire confiance aux Aonachds et aux Stolts, Childéric fit tout ce qui était en son pouvoir pour établir de bonnes relations avec eux. La rivalité devait se muer en concurrence, non en affrontement. C'est pourquoi il milita de toutes ses forces pour faire accepter aux différents chefs de clans la suggestion de son homologue aonachd, le célèbre juriconsulte **Falur**.

Childéric avait compilé durant toute sa vie les règles et usages présents en Slanoya et avait su les rassembler dans un recueil commun. Le **Codex Regulus** constituait une chance pour une meilleure compréhension des us et coutumes sur le continent, et s'il aurait à s'améliorer avec le temps, ce serait par des rencontres diplomatiques. Le dialogue était possible avec un tel ouvrage.

Il aura fallu des années au vieux Mestre pour parvenir à le faire accepter aux siens, mais il réussit cet exploit. Nul doute que l'ultime intervention de Vernan en ce sens joua un rôle prédominant.

Désormais, Ventaduriens, Aonachds et Stolts, s'ils restaient chacun souverain, partageaient les mêmes principes de justice, à même de fonder un commerce des plus apaisés.

Le droit ayant ouvert la porte de l'harmonisation, ce fut par la suite au tour des connaissances, notamment médicales, de se développer. Le point culminant de cette ère de raison fut atteint avec l'établissement d'une monnaie commune.

Vernan l'Impassible put enfin pousser son dernier soupir. Sur son lit de mort, avec Childéric auprès de lui, il fit part de ses craintes. Dans une phase tantôt délirante, tantôt douloureuse, il cracha ses dernières volontés. Que Ventadur se souvienne des premiers braves qui suivirent Jokhan, que les siens préservent leur identité, surtout face aux Éfyés et qu'ils soient persuadés que leur avenir ne passerait que par une entente avec les autres peuples humains de Slanoya.

LE TEMPS DES GUERRES FRATRICIDES

Si les vœux de l'Impassible furent entendus, il était peu probable qu'ils furent écoutés. Face aux revendications des Aonachds, acquis à un idéal d'unité dont ils

prendraient naturellement la tête, Stolts et Ventaduriens se montrèrent de plus en plus récalcitrants.

L'indépendance, au prix du sang, fut à l'ordre du jour, et les tribus acclamèrent la guerre.

Afin d'endiguer le conflit, les territoires éfyés, comprenant notamment les grandes forêts de Galdur et de Lityrgarill furent condamnés aux armées humaines. Y voyant là une nouvelle preuve de leur félonie, les Ventaduriens rompirent définitivement leurs relations avec ce peuple, et s'en alla prendre les armes pour affronter les Aonachds, sans qu'il soit pour autant question d'une quelconque entente avec les Stolts.

Les Aonachds parvinrent, à force de raids éclairs et de mercenaires sans scrupules, à abattre l'essentiel du bétail ventadurien. C'était un acte déloyal que de s'en prendre ainsi aux bergers, et d'affamer dès lors les populations qui, privées de commerce, n'avaient plus qu'à s'aventurer dans les profondeurs des mines. Cela cachait toutefois une faiblesse : les Aonachds ne réussissaient pas à prendre le contrôle des citadelles, au contraire des Ventaduriens qui finirent par prendre pied dans plusieurs de leurs villes, mais sans concertation avec les Stolts, pareils exploits restèrent vains.

Profitant de la discorde générale, les Éfyés réapparurent en attaquant l'ensemble des peuples humains. Ces derniers ripostèrent en brûlant leur forêt.

Le courroux des Éfyés fut aussi impitoyable qu'imprévisible. Leur magie se déchaîna, sans distinction. Il y eut fort à parier que ce furent avant tout les Ventaduriens qui eurent à subir leur manque de discernement, du fait de leur proximité géographique.

Les fils de Vernan se replièrent dans leurs forteresses afin de les défendre au mieux.

L'ENNEMI COMMUN

Pendant près d'une décennie, la guerre fit rage entre les Éfyés et les hommes, sans que ceux-ci ne puissent faire autre chose que repousser ces armées soutenues par des arcanes auxquels ils ne comprenaient rien.

Cependant, la situation ne pouvait qu'empirer. Nombre de citadelles finirent malgré tout par tomber aux mains de l'ennemi, dont la forteresse de Toujols, considérée comme la plus imposante de toutes.

On songea un instant à combattre le feu par le feu. Des sorciers humains furent formés en qualité d'auxiliaire militaire pour s'opposer aux mages éfyés. Cependant, ces premiers n'eurent pas le temps d'employer leurs arcanes, sinon contre leurs propres frères, sans que l'on en sache la cause.

Focalisés ainsi sur cette menace que rien ne semblait ralentir, les tensions s'abaissèrent quelque peu entre les nations humaines. Des alliances de circonstances virent le jour, parfois officielles, souvent officieuses. Mais au fil du temps, il parut évident que la victoire ne verrait le jour que par l'union, à l'instar de ce qu'avait réussi à accomplir Jokhan.

Les Aonachds furent les premiers à aller en ce sens. Ayant toujours été convaincu du bien-fondé d'une même souveraineté humaine, ils firent des gestes de bonne volonté. Ils approvisionnèrent les alliés de leurs ancêtres, et en retour, Stolts et Ventaduriens cédèrent à vil prix ce dont les Aonachds pouvaient avoir besoin.

Le général ventadurien **Archibald Beacan** s'avança. À la tête de plusieurs légions qui le vénéraient, il défia les ordres de ses seigneurs pour privilégier avant tout les intérêts stratégiques du moment. Ces derniers exigeaient régulièrement de prêter main forte à leurs frères humains. Stratège accompli et chevalier respectueux de ses hôtes, ce fut sous son patronage que les hommes reprirent le goût de l'entraide. Il fit expédier des armes d'une rare facture aux troupes stolts et ordonna le retrait des forces ventaduriennes des terres aonachds afin de consacrer ses efforts contre l'ennemi éfyé.

En parallèle, le culte de Jokhan prit un essor considérable. Prônant l'unité des hommes sous l'égide de sa personne, désormais déifiée, les dirigeants durent s'adapter à la pression qu'incarnaient ces dévots d'un nouveau genre. Les petites gens eux-mêmes étaient décidés à s'entendre à nouveau, lassés qu'ils étaient d'une impuissance latente face aux Éfyés.

Le général Beacan milita pour une rencontre diplomatique entre les chefs humains. Il fut alors décidé d'envoyer les représentants de chaque peuple dans un lieu des plus symboliques : sur le champ de bataille même où Jokhan livra son dernier combat.

L'AVÈNEMENT DE L'EMPIRE

Le concile disparate qui fut ainsi rassemblé, constitué tant de nobles que de figures éminentes du culte de Jokhan, qui avait su prendre le contrôle d'importantes cités en Aonachd et en Ventadur, discuta pendant des mois. L'horizon d'un compromis semblait bien lointain.

Entretiens, le général Beacan remporta, avec son armée de volontaires issuent des trois peuples, une victoire sans pareille face aux Éfyés : la Bataille de l'Ancienne Sente. Auréolé de sa gloire, il fit cependant comprendre aux différents représentants que des représailles seraient à craindre.

Il ne fallait plus hésiter. Aonachds, Ventaduriens et Stolts voulaient l'unité politique au service de la guerre. L'Empire, pour peu qu'il soit respectueux des traditions locales, serait le moyen d'y parvenir. Face aux dissensions des nobles face à cette issue, le clergé jokhanique se rangea résolument auprès de ceux qui militaient alors pour l'avènement impérial.

La tête qui serait couronnée fit pencher la balance. Ce ne pouvait être qu'Archibald Beacan, qui accomplissait le prodige de satisfaire à peu près tous les intérêts en jeu. Les Aonachds étaient enchantés de voir enfin une politique fédératrice à l'endroit de tous les hommes, les Stolts acceptaient quelqu'un qui maîtrisait à ce point l'art de la guerre, et les Ventaduriens étaient heureux de voir l'un des leurs recevoir tous les moyens nécessaires à celui qui serait le plus à même de les débarrasser à jamais des Éfyés et de leur magie.

Ainsi en fut-il décidé, et débuta le règne de **Beacan Ier**.

LA PAIX AVEC LES ÉFYÉS ET LA CHASSE AUX SORCIÈRES

Quoique militaire dans l'âme, l'Empereur n'avait pas l'intention de sacrifier davantage ses hommes. Bien trop étaient déjà tombés, que ce soit en vaines querelles ou face à un adversaire qui le surpassait. Il avait néanmoins réussi à prouver aux Éfyés qu'une fois unis, les humains pouvaient lui tenir tête, et que si le conflit devait s'éterniser, il sera probablement favorable à la race la plus prolifique, désormais plus soudée qu'elle ne l'avait jamais été.

Tel n'était cependant pas le souhait de Beacan Ier, qui dépêcha des émissaires avec la volonté de conclure un armistice.

La paix fut proclamée dans tout l'Empire, et acheva définitivement son avènement, tant ses débuts furent auréolés de gloire. Cependant, les conditions de celles-ci restèrent mystérieuses pour le commun des gens, d'autant plus intrigués que les Éfyés se retirèrent définitivement au point de ne plus être aperçus au-delà de leurs frontières, à présent respectées scrupuleusement.

La crainte de la magie se propagea avec virulence, incitée par les vindictes de l'Église. Alors l'Empereur ordonna que l'on pourchasse tous les pratiquants de la magie. D'aucun dirait qu'il céda à une forme de populisme, en offrant à ses peuples une illusion de solution

face à un phénomène qu'ils ne comprenaient pas. S'appuyant sur le culte jokhanique pour faire taire les derniers récalcitrants à son pouvoir, l'Empereur décida d'appliquer ses recommandations religieuses.

Les écoles de sorcellerie qui avaient pu voir le jour en Aonachd furent brûlées, tout comme les enseignants qui se jetèrent dans les flammes qui embrasèrent les bibliothèques. Les zélotes du culte firent tant de dégâts sans discernement qu'une riposte des sectes arcaniques ne se fit pas attendre, et qu'un véritable affrontement entre les deux camps se fit sentir sur tous les territoires impériaux.

Les populations dévotes prirent part au conflit aux côtés de l'Église jokhanique. Les Ventaduriens se montrèrent d'ailleurs particulièrement actifs, voulant respecter les ordres d'un des leurs.

L'Empereur reçut le titre honorifique de « Duc de Ventadur », rassemblant par là les cités ventaduriennes sous l'appellation de duché. Il n'en demeurait pas moins cependant que dans les faits, ces dernières conservaient une part d'autonomie considérable, et que si, le peuple adulait sa majesté impériale, les élites dépositaires du pouvoir local, faisaient bien attention de souffler le chaud comme le froid.

Dans le reflet de ses joyaux, eurent lieu de véritables massacres de prétendus sorciers. Des familles entières furent condamnées à être jetées dans les flammes des bûchers dressés par une Église chaque jour plus puissante.

Ainsi naquit la dynastie de Beacan Ier, dans la paix et la prospérité, mais aussi dans le soupçon et la rancune.

VENTADUR, DEPUIS ET À PRÉSENT

Ventadur n'a continué à prospérer que par ses cités minières. Un véritable conglomérat de plusieurs communautés aux intérêts distincts se développa, mais qui partageaient toutes entre elles une culture et une adoration en Jokhan.

Ce fut définitivement sur ces terres que la foi en l'Église jokhanique devint la plus ancrée, bien plus que dans tout Slanoya, ce qui n'était pas peu dire. L'adhésion au gouvernement impérial des Ventaduriens ne put s'expliquer au fil des décennies que par leur vénération en ce que représentait et représente toujours la couronne.

Toutefois, les rapports entre le pouvoir et les Ventaduriens n'étaient pas toujours au beau fixe. Il y avait le symbole et il y avait les hommes.

Tel fut le cas par exemple en 527, lorsque les mineurs de la cité de Rouanne se rallièrent derrière leurs syndicats en grève afin qu'il soit mis fin au travail des enfants et aux journées trop longues de travail. La répression fut des plus féroces. Quoique l'Empereur **Dowin de Montaris** mit en place des mesures afin d'encadrer le travail des enfants et de limiter le temps de travail, son règne reste encore honni de nos jours.

Pour le reste, les Ventaduriens demeurèrent fidèles à leur nature : croyant et solitaire. C'était une chose de savoir qu'en cas de difficultés, ils pourraient compter sur les autres peuples de l'Empire, et ils se tenaient prêts à en assumer la réciprocité, mais c'en était une autre que de les affectionner. Commerce et diplomatie étaient les seuls liens qui existèrent entre eux, sans qu'il n'y ait à regretter de ne pouvoir fraterniser davantage.

Cependant, force est de constater que de tous les rapports qu'ils peuvent entretenir avec les peuples humains, ceux existant avec le royaume de Luzzara sont les pires qui soient. Les comptes-rendus diplomatiques rapportant les insultes échangées, tant sur leurs coutumes que sur leurs visions des choses, si différentes, sont devenus légions. L'incident de **Bertheric le Penché** en Luzzara, ayant incité l'église jokhanique à prendre pied en ce royaume bien trop laxiste à l'endroit de la magie, fut certainement à l'origine de ces mauvaises relations.

Accaparés par le développement de leurs mines et de leurs souterrains, Ventadur, quoique fondamentalement attachée à l'Empire, se concentra sur lui-même d'années en années.

Les rapports qu'entretiennent les sujets de Ventadur avec leur actuelle monarque, l'Impératrice **Geillis ni Seann**, ne sont guère chaleureux. Il n'est un secret pour personne que les Ventaduriens sont de tendance patriarcale, et surtout, ni Seann est originaire d'Aonachd. Pour ce qui est de son jeune âge, il fait l'unanimité, mais contre elle. L'ouverture de la route entre les deux peuples est d'ailleurs très largement critiquée, notamment du fait qu'elle traverse la terrifiante forêt de Galdur. Ses liens opaques avec les Éfyés a de quoi les inquiéter.

La suzeraineté en Ventadur

Le Duché de Ventadur est une construction intellectuelle. Sa création n'a été faite que dans un élan particulièrement enthousiaste, trop heureux qu'était le peuple de voir l'un des siens accédant à la dignité impériale. C'était oublier que la couronne ne se transmet pas de manière héréditaire, elle est la conséquence d'une élection.

Or, le Conseil Impérial, depuis son avènement, n'a quasiment plus confié le pouvoir à un ventadurien. Si les Aonachds ont réussi à prendre l'ascendant, c'est assurément car ils sont bien plus animés de l'idéal impérial que les autres peuples. En effet, il ne faut pas oublier que l'Empire a pour beaucoup été conçu dans son aspect militaire, et non politique. C'est par l'armée que ce second aspect a réussi à prendre de l'ampleur, non sans soulever une vague de contestation, particulièrement en Ventadur. Et puis, il faut bien reconnaître que les finances aonachds ne laissent pas les membres du Conseil indifférents.

Trois riochs sont élus par leurs pairs afin de représenter les différents groupes d'intérêts composant la société ventadurienne. Paradoxalement, c'est au coeur d'un système qu'ils méprisent qu'ils permettent d'établir une vision quelque peu unie de leurs intérêts au profit de leur peuple.

Le premier est actuellement **Oectéliou**, patriarche de la guilde des forgerons de Toisson. Mais cela fait bien des années qu'il n'a plus touché une enclume. C'est devenu un financier de poids, à l'instar de son embonpoint, qui prend soin de développer les projets artisanaux qui lui semblent prometteurs, quand bien même seraient-ils issus d'une autre cité que la sienne. Quoiqu'il prête avec intérêt, Oectéliou ne fait pas commerce d'usure. Il préfère de loin tisser des liens d'amitiés et de reconnaissance, développant sans cesse un réseau qui lui est redevable, et faisant de lui un rioch à la fois craint et respecté.

Le second des riochs siégeant au Conseil Impérial au nom de Ventadur est **Soeur Leocadie**, grande abbesse du monastère de Sliks Landing. C'est une femme aussi forte que pieuse, ayant dédié sa vie à l'éradication de la magie et consacrant chaque jour de son existence au service de l'Église de Jokhan. Beaucoup la pense être la réincarnation d'**Alina**, la première disciple du prophète Conor. Du reste, la situation des monastères est telle en Ventadur que c'est bien elle qui est à la tête de la force armée la plus disciplinée et la mieux équipée de tout le duché. Les moines-soldats la révèrent, et si elle peut se montrer d'une cruauté sans faille envers tous ceux qu'elle juge hérétique, elle demeure le premier rempart de son peuple face à la menace magique.

Enfin, **Chlodowech l'Aveugle** est le favori des vieilles aristocraties. Certainement le membre le plus ancien du Conseil Impérial, ce Mestre d'une nature profondément

conservatrice s'inscrit dans l'héritage d'érudition laissé par Childéric, et oeuvre au respect des lois unifiant les domaines de la couronne en Slanoya. Vigilant à l'égard des privilèges ancestraux, il protège la position des nobles tout en oeuvrant pour la concilier avec l'idéal de méritocratie par le travail qui est partagé par l'ensemble des cités ventaduriennes. Quoique peu avenant, Mestre Chlodowech désire plus que tout le maintien de la paix telle qu'elle est aujourd'hui, et en est sûrement le meilleur garant au sein du Conseil.

Organisation sociale

Les Ventaduriens ne sont pas réellement conscients de former un peuple soudé. Du moins, ils n'en ont pas conscience tant qu'ils ne sont pas dans le besoin. En soi, en dehors d'une culture et des intérêts en commun, ils n'ont que la religion de Jokhan pour les unir.

C'est qu'ils s'identifient plus volontiers à leurs cités minières. Les plus connues sont sans aucun doute **Couserrans**, **Toisson** ou encore **Rouanne**. Chacune a ses spécificités propres, ses traditions et ses coutumes, ses jeux et ses interdits. La vie à l'intérieur représente l'essentiel de ce que doit observer avec attention un Ventadurien, le reste n'est qu'affaire extérieure confiée à d'autres.

Et plus encore, un Ventadurien se consacre à la vie de son clan et de sa guilde. Très attachés à l'autorité parentale, de petites dynasties se sont développés dans les cités, laissant à des patriarches grincheux le soin de décider pour les générations futures. L'âge et l'expérience sont ainsi des valeurs sûres pour les gens de Ventadur, comme la patience et la précision.

Car en dehors de la vie familiale, sous ses multiples aspects, qu'ils soient sentimentaux ou surtout sociaux, les Ventaduriens veulent être respectés pour le soin méticuleux qu'ils apportent dans leur travail. S'ils excellent dans l'art de la forge, dans l'orfèvrerie et dans l'exploitation minière, ils ne manqueront jamais de respecter un éleveur de boucs solitaire ou un pourfendeur aguerrri de « *fungirs* ».

L'important pour eux est moins l'uniformité que l'investissement dans son œuvre au profit de la collectivité.

C'est par la puissance de leur famille et de leur métier qu'ils pourront faire valoir leurs droits à occuper des habitations spacieuses au sein des cités minières. En effet, l'espace y est une ressource à part entière, le prolétaire isolé pouvant tout juste avoir un lit dans un dortoir tandis qu'une famille de prospecteurs pourra espérer acquérir un hôtel particulier.

Les cités sont gouvernées par un doyen. Ce dernier est le plus souvent un ancien, choisi parmi ses pairs, reconnu plus pour ses talents de travailleur que d'élocution. Ils sont élus pour un mandat d'une année par une assemblée de notables, jusqu'à cinq consécutifs, composé surtout de bouquiniers et autres professions d'importance.

Les femmes sont traitées à égalité. Il existe bien quelques propos masculins à leur endroit, mais ces dernières ne se gênent pas pour rappeler à l'impudent qu'elles aussi travaillent avec obstination. Elles ont gagné le respect des leurs, et ce depuis des éons. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir des familles soumises à des matriarches. Elles peuvent également être amenées à être élues au Conseil Impérial, où elles prônent souvent des mœurs austères et conservatrices. Enfin, elles occupent des positions importantes au sein de l'Église jokhanique locale, bien au-delà des couvents traditionnels.

Les habitants de Ventadur se montrent parmi les plus superstitieux de tout Slanoya. On se moque volontiers d'eux pour leurs amulettes et leurs grigris, tout comme leurs signes et autres comportements bizarres dès lors qu'ils pensent avoir été confrontés à quelques maléfices magiques.

Pour ce qui est des règles et des mœurs, les Ventaduriens se montrent très méprisants envers les magistrats. Ils n'ont pas besoin d'un tiers pour faire respecter la parole donnée. Pour autant, ils sont tellement précautionneux d'établir en détails les engagements auxquels ils se soumettent que bien souvent, ils ont besoin des services d'un juriconsulte. C'est ainsi qu'autant l'institution judiciaire, surtout impériale, n'est requise qu'à contrecœur, autant l'analyse d'un bouquinier, pouvant faire office de notaire, est la bienvenue.

Reste cependant une justice à laquelle les Ventaduriens recourent le plus volontiers du monde, c'est bien l'Inquisition. Chaque semaine, les cités sont les théâtres de bûchers élevés dans la croyance en Jokhan. Les frères inquisiteurs sont craints et respectés, mais la plupart aident la population dans ses doutes et incertitudes. Si la terreur peut faire partie de leurs moyens d'actions, l'Inquisition demeure une institution au service des petites gens.

Envers les étrangers, les Ventaduriens ne se montrent qu'assez peu accueillants, même ceux provenant des terres soumises à l'Empire, déjà qu'entre cités ventaduriennes, la sympathie n'est pas toujours de mise. Reste toutefois que certaines communautés aonachds et stolts ont réussi à s'implanter, et à force de travail et de mérite, ont pu acquérir une place solide, pour lesquelles leurs hôtes ne leur témoignent que du respect. Car tout le monde est égal face au labeur.

Le rôle de l'Église Jokhanique

Ventadur ne connaît qu'une seule religion : Jokhan. Dans tous les moments de la vie ventadurienne, publique ou privée, l'Église joue un rôle primordial. Fédératrice et réconfortante, comme en témoigne les Miracles de Dacork et de Hauteforge, elle est le pilier de tout pouvoir politique en Ventadur. Aucun de ses habitants n'osera se prétendre méfiant envers la religion, et encore moins athée, car la croyance en Jokhan va bien au-delà du seul ressort spirituel : elle est le mortier de la société ventadurienne. S'en détacher, c'est assumer d'être isolé, à la merci de tous les dangers de ce monde.

Il n'est cependant pas impossible que dans les steppes, certaines communautés n'affichent leur foi en Jokhan que pour mieux dissimuler d'anciennes pratiques païennes. En effet, et quoique l'on n'en sache presque rien, il existait des croyances sur ces terres avant l'arrivée des colons humains. Aussi, la proximité avec la forêt de Galdur et ses mystères peut s'avérer plus convaincante pour quelques ermites que l'église d'une cité qui lui est éloignée.

Malgré cela, il n'aura échappé à personne que s'il existe bien une terre de l'Empire de Slanoya qui accueille avec dévotion le culte dédiée à la personne déifiée de Jokhan, c'est bien Ventadur.

De prime abord, il peut paraître paradoxal que des individus qui se caractérisent volontiers par un caractère des plus isolationnistes puissent se montrer aussi zélés dans la défense de principes qui prônent avant tout l'unité des peuples humains.

C'est que les Ventaduriens, s'ils sont avant tout préoccupés par leurs propres problèmes, et il n'en manque pas au vu de leur difficile quotidien, n'en sont pas moins convaincus que l'union fait la force.

L'Église jokhanique elle-même prône l'alliance des hommes pour repousser les innombrables menaces qui pèsent sur l'humanité, à l'instar des hérétiques ou encore des peuples qui ne partageraient pas son entendement de la parole divine. Il faut bien mesurer quel traumatisme notamment a causé la magie dans l'esprit populaire.

L'aspect politique, quant à lui, cher aux Aonachds, n'est pas à proprement parler issu du dogme religieux. Les conclaves qui se déroulent au palais pontifical en la cité aonachd de Rudagh sont très souvent partagés sur cette question, mais qui n'aboutissent jamais, tant la crainte d'un schisme sur cette question est réelle. Sa **Sainteté Rivoal II**, malgré le fait qu'il soit Aonachd, œuvre pour l'heure à apaiser les tensions.

La meilleure démonstration de cette vocation semble être la multitude de monastères, qui comprennent pour la plupart un chapitre en armes. En dehors des garnisons et des milices citadines, les cités n'entretiennent pas de troupes de guerre. Ce rôle est dévolu à des moines-soldats, obéissant avant tout à l'Église et à ses inquisiteurs.

Chaque chapitre a ses propres coutumes et traditions. Celui de Rouanne, en repentance du couvent des soeurs du martyrs, incendié en 132 après avoir été suspecté d'abriter des sorcières, s'emploie à porter des toges rouges et des armures noires, afin de ne jamais oublier que l'hérésie peut se cacher parmi les plus saints endroits. C'est là un contraste saisissant avec le monastère de Romblai, où les guerriers-forgerons de l'Église se contentent de porter des tabliers de cuir. Ce dernier est notamment connu pour ses artisans encapuchonnés, toujours en deuil suite au sinistre épisode de 147 et la croisade contre les gens de bonne magie. Ils y perdirent nombre de leurs camarades et leur grand prêtre Clodion le Vengeur, depuis canonisé.

En définitive, l'Église compense largement les divisions traditionnelles des cités au profit d'un ost discipliné et dévot qui rassemble de toutes les familles ventaduriennes.

La place de l'érudition

Le respect dû aux érudits n'est pas récent en Ventadur. Boutiquiers et autres notables sont autant salués que peuvent l'être les personnes de prestige. Quoi que peuvent en dire les autres contrées humaines, le moindre habitant du duché saura lire et écrire. Et tous reconnaîtront l'utilité d'entretenir leurs bibliothèques, le plus souvent monastiques.

C'est que l'érudition va de pair avec le développement d'un artisanat de très haute qualité. Un forgeron n'est pas seulement quelqu'un qui cogne sur une enclume, c'est un expert du métal qui connaît sa composition comme son traitement. Toutes les guildes ventaduriennes entretiennent un collège de savants qui scrutent soigneusement les anciennes écritures laissées par leurs fondateurs afin d'en préserver le patrimoine intellectuel d'une richesse inégalée.

Héritiers de la parole de Childéric, ils se veulent les protecteurs d'un savoir ancien dont la richesse n'a pas encore été entièrement employée. Pour eux, le progrès est dans l'étude des textes d'autrefois, plutôt que dans la pensée soi-disant moderne qui consiste le plus souvent à mépriser les connaissances acheminées au fil des siècles au profit d'une impétuosité intellectuelle désastreuse.

L'on s'étonnera peut-être de voir que les premiers défenseurs d'une législation impériale commune sont les érudits ventaduriens eux-mêmes.

Sur ce propos, la question est complexe. Tout d'abord, il convient de distinguer les Mestres du reste des petites gens du duché. En effet, ces derniers, s'ils se montrent soucieux de l'exactitude de leurs engagements, et donc du droit qui y est sous-jacent, se moquent de savoir si au-delà de leurs frontières les Aonachds ou les Stolts usent d'une autre norme.

Tel n'est pas le cas des Mestres et autres bouquiniers de leur état. C'est en s'efforçant à jouer selon les mêmes règles, à choisir celles que leurs ancêtres ont établies, qu'il est possible de protéger au mieux ses intérêts. Au fil des siècles, toutes les grandes familles de Slanoya ont acquis leur fortune dans le respect des codes rédigés par Mestre Childéric, et dès lors, ne peuvent se permettre de le contourner avec une trop grande facilité au risque de voir l'édifice normatif entièrement s'écrouler.

C'est pourquoi jusqu'à ce jour, nul édit impérial n'est venu contrecarrer leurs habitudes locales. Précisément car lesdits édits sont d'origine ventadurienne.

Cela témoigne bien du tempérament ventadurien. Ils n'hésiteront jamais à aller au-delà de leurs habitudes dès lors qu'il est question de préserver la tranquillité de leurs foyers. Pour cela, même s'ils ne comprennent pas toujours le détail des enjeux, le petit peuple se montre très reconnaissant envers les Mestres, premiers protecteurs de la sérénité de leurs affaires.

Économie

Bien que les grandes plaines de Ventadur soient propices à l'élevage de troupeaux, le commerce des habitants réside avant tout dans l'artisanat. Aucun peuple ne peut égaler leurs talents de forgerons et d'orfèvres. La qualité de leurs armes comme de leurs bijoux est sans pareille. La couronne impériale elle-même est forgée d'un or ventadurien.

Mais les minerais tirés des profondeurs de leurs exploitations ne sont pas uniquement destinés à leurs guildes. Des souterrains, les Ventaduriens tirent des ressources en abondance, et qui servent tout aussi bien à l'architecture qu'à la recherche. L'on raconte que nombre d'alchimistes investissent dans des gisements prometteurs. Sans aller jusqu'à fouiller les abysses pour quelques métaux précieux, leur pierre elle-même est grandement appréciée pour sa robustesse.

Pour le reste, c'est une affaire de commerce entre les cités ventaduriennes elles-mêmes. L'artisanat produit les fourrures, le cuir ou encore le bois, mais il serait trop prétentieux de dire qu'il est apprécié au-delà des frontières locales.

Fêtes et traditions

D'apparence austère, les Ventaduriens ne sont pas généralement d'une nature solitaire. Telle une cote de maille, chaque maillon est froid comme l'acier, mais demeure bien conscient de faire partie d'un corps avec la communauté à laquelle il se sent appartenir. Il s'agira principalement de sa famille, de sa guilde et de sa cité. Pour faire rejaillir ce sentiment, de nombreuses célébrations existent, toujours sous l'auspice de l'Église.

Les mariages sont ainsi particulièrement fêtés. Union entre deux familles, et surtout deux patrimoines, c'est l'occasion pour tous les proches de faire étalage de leur réussite personnelle. Pour ce faire, ils se plaisent à commenter les performances physiques du fiancé qui doit fouiller toute une mine pour retrouver l'anneau de sa promesse. Un mariage ne sera considéré comme pleinement réussi que lorsque celui-ci aura été retrouvé dans la journée.

Les enterrements sont tout aussi importants. Honorer un ancêtre est l'occasion pour les guildes de témoigner leur reconnaissance pour l'éternité. Le culte y attache une attention toute particulière, car la mémoire des anciens est assurément un lien de fidélité qui amène les jeunes générations à se sentir investis des siècles de traditions et de récits glorieux.

Aussi, les guildes aiment s'affronter dans des compétitions de précision et de patience. Selon les spécialités, celles-ci organisent des tournois, qui peuvent réunir toutes les corporations d'une cité ou encore au-delà, afin de prouver laquelle est la plus douée dans sa matière. Les performances accomplies lors de la confrontation des guildes forgeronnes donnent lieu à un spectacle qui n'a pas d'égal dans tout Slanoya. Tous les éléments d'un bel ouvrage est alors passé en revue, du nombre de ses artisans aux métaux employés, tout comme le temps dans lequel il a été réalisé. Une véritable réunion d'experts en somme.

Enfin, les cités sont coutumières des processions religieuses. Il y en pour chaque quartier et pour chaque occasion. La plus importante étant l'intronisation du nouveau doyen, en charge des affaires locales, conduit dans les rues sur un chariot décoré et suivi par des prêtres qui psalmodient en continue. La ferveur populaire est systématiquement au rendez-vous, trop soucieuse qu'elle est de bien paraître devant le chef élu et les autorités

ecclésiastiques. Selon les cités, il faut compter une quarantaine de jours consacrés à telle ou telle festivité.

Vestimentaire

Les Ventaduriens ne sont pas réputés pour leur goût du luxe. Ils préfèrent de loin le côté pratique aux considérations esthétiques.

C'est pourquoi la plupart des hommes portent des braies et des tuniques, souvent de couleur ternes afin de cacher d'éventuelles salissures. Les femmes, quant à elles, préfèrent des robes au tissu rigide, avec un tablier muni de plusieurs dizaines de poches, avec des outils et des herbes médicinales dont les vertues sont bien connues.

Reste que selon les occasions, hommes et femmes font attention à afficher des bijoux de haute facture. Les bourses diffèrent, allant du cuir martelé à l'or cerné de diamants, mais c'est la seule coquetterie à laquelle les Ventaduriens cèdent volontiers. Également, hommes et femmes n'hésitent jamais à parer leurs armures de broches, d'emblèmes et autres armoiries qui revendiquent leur fierté. Le camail orné d'une couronne de lauriers est particulièrement à la mode.



Couple de bouquiniers

En revanche, une chose est certaine, les Ventaduriens porteront toujours, y compris avec des bijoux, des colifichets et autres amulettes censés les protéger du mal. Chaque

quartier de chaque cité a ses astuces pour se protéger de l'influence maléfique de la magie, mais quelques-unes semblent être plus appréciées que d'autres. Il n'est ainsi pas rare de croiser un forgeron arborant un collier avec une amulette insérée dans une gousse d'ail ou encore une matriarche ayant accroché à sa ceinture un corbeau mort depuis des décennies.

La noblesse ventadurienne ne dérogera pas à ces principes, sinon par la qualité des textiles et un soin approfondi donné à l'ornement.

EN VENTADUR C'EST DUR.....

En Ventadur, rien ne dure !

À Ventadur, porte pas de fourrure !