



*Peuple Humain*  
-  
*Les Stolts*

**EPIC GN**  
*Pour des GN épiques!*

# Sommaire

<b>I - Un peu d'histoire</b>	<b>3</b>
La révolte contre les Grands Anciens (57 A.J.)	3
La Reconstruction - La première tribu (71 A.J.)	3
Les débuts du Voyage (73 A.J.)	4
Le plateau de Eng (75 A.J.)	5
L'appel des Esprits (90 A.J.)	5
La répudiation des Esprits - Ceux-Qui-Partent (95 A.J.)	6
La chasse aux esclaves (96 A.J.)	8
Construction du pays Stolt (98 A.J.)	8
Adraet l'Agile, Arsson	8
Stor le Grand et les Forladers	9
Peuple Katimavut	9
La nouvelle guerre (115 A.J.)	10
Magie Interdite (128 à 152 A.J.)	12
Croisade contre les "gens de bonne magie" (147 A.J.)	12
Toujours prêts (265 A.J.)	13
Découverte des terres d'Eksil (425 A.J.)	15
<b>II - Géographie et ethnies</b>	<b>16</b>
Nord, le pays Katimavut	16
Centre, Le pays Arsson	18
Sud, le pays Forlader	18
De la vision des autres peuples	19
<b>III - Organisation sociale</b>	<b>20</b>
Organisation sociale à l'échelle du pays	20
Organisation sociale à l'échelle des tribus	21
<b>IV - Économie</b>	<b>22</b>
Économie interne	22
Économie externe	22
<b>V - Religion</b>	<b>23</b>
Polythéisme	23
Animisme	24
Église Jokhanique	25
<b>VI - Fêtes et Traditions</b>	<b>26</b>
<b>VII - Mode Vestimentaire</b>	<b>27</b>
Les Katimavut	27
Les Arssons	27
Les Forladers	27

# I - Un peu d'histoire

## LA RÉVOLTE CONTRE LES GRANDS ANCIENS (57 A.J.)

Nul ne sait plus pourquoi les Grands Anciens avaient obligé les Stolts à vivre au nord des grandes montagnes que l'on appellerait bientôt les Norra Bergs. Même les Shamans ne se souviennent pas de cette époque, ou peut-être ont-ils choisis —avec sagesse— d'oublier. Tous étaient alors des esclaves, mais une femme se leva, **Sreya**. Elle reprit l'exemple de **Jokhan**, qui combattait en Aonachd, et dont les exploits, malgré la censure des Grands Anciens, étaient parvenus à ses oreilles. Elle organisa la résistance et prépara la révolte. Ainsi, quand **Toregeir** se tourna vers le nord, elle répondit à son appel. Les Stolts, alors peu nombreux, jetèrent toutes leurs forces dans la bataille et faillirent disparaître pendant la guerre.

*Parole d'un sage : " Rien n'est plus résistant qu'un vrai Stolt"*

## LA RECONSTRUCTION - LA PREMIÈRE TRIBU (71 A.J.)

Même si elle ne portait pas encore son nom actuel, la première tribu était le prémisses de la civilisation Stolt toute entière.

À la fin de la grande guerre, **Artos**, fils de la Grande Héroïne **Sreya**, fut poussé par cette dernière à continuer son oeuvre d'unification du peuple Stolt. En effet, après la guerre, les Stolts avaient tous rejoint leurs familles et leurs lieux de vie, et s'étaient éparpillés à travers la forêt, la banquise et les montagnes des Norra Bergs. **Sreya**, elle, tentait de maintenir le contacts avec les autres pays.

**Artos**, jeune et fougueux, prônait l'unité entre les familles par la parole de sa mère et il souhaitait les unir dans une seule et grande tribu. Cependant, il méprisait la gente féminine. Il aimait et admirait sa mère **Sreya**, mais celle-ci, plutôt que de l'élever, avait préféré la guerre et la résistance. Ainsi **Artos** détestait les femmes faibles qui n'étaient pas à la hauteur de sa génitrice et il détestait les femmes fortes, qui, comme sa mère, n'avait su l'aimer et l'avait abandonné. Nombreux furent ceux qui refusèrent de le suivre à cause de sa misogynie. D'autres lui reprochaient de leur demander encore un sacrifice alors qu'ils avaient déjà tant donné et perdu pendant la Grande Guerre. Ils choisirent de ne pas suivre **Artos** et ceux qui avaient rejoint sa tribu les appelèrent Katimavut, "Ceux-qui-Restent" dans le dialecte stolt. Comme les Katimavut avaient refusés de suivre **Artos**, ils gardèrent la partie la plus rude du pays, celle qui tue plus rapidement et offre moins de plaisir, même s'ils ne le savaient pas encore. Ainsi était le dessein des Esprits.

La tâche fut rude pour **Artos**, mais au bout de deux ans de marche, il regroupait enfin assez de familles pour former une vraie tribu. Il s'en proclama chef, mais mécontents, les autres guerriers le défièrent en combat pour s'assurer de sa valeur ou pour prendre cette place convoitée. **Artos** vainquit tous ses adversaires. Il fut nommé Yarl "**Artos Le Féroce**". Ainsi apparaissait la toute première tradition Stolt : seul le plus fort dirige les autres.

Sa tribu s'installa alors à l'endroit où vivait la dernière famille l'ayant intégrée : près des montagnes. Les familles s'y nourrissaient bien, c'était une bonne idée. Après quelques mois de vie commune, le froid mordant du nord descendit vers eux : les bêtes fuyaient et les oiseaux s'envolaient. Sentant la famine aux portes de la tribu, **Artos le Féroce** décida de lever le camp pour s'installer ailleurs. Ils partirent alors vers le sud, espérant trouver des terres plus accueillantes pour l'hiver.

## LES DÉBUTS DU VOYAGE (73 A.J.)

Les débuts de la migration furent difficiles. Il faisait froid, les journées bien que courtes étaient passées à marcher et semblaient interminables. Les premières semaines furent semées d'embûches. La perte de certains membres morts de fatigue, les blessures causées par la marche, et les maladies causées par le manque d'eau, mirent à mal la tribu. Un jour, cherchant un endroit où se reposer, la tribu croisa le chemin de la vieille **Rolig**, une femme vivant en ermite, seule, et entourée d'étranges pierres et ossements. Alors qu'**Artos**, faisant fi de l'odeur de la vieille aveugle, s'approchait de son âtre crépitant, **Rolig** tourna son regard vers lui. Reniflant l'air comme un animal, elle ouvrit la bouche et lui dit ces mots :

*“Je t'attendais, Artos le Féroce. Je suis Rolig, Celle-Qui-T'apporte-Ta-Destinée “*

Pris de panique devant sa clairvoyance, certains membres superstitieux de la tribu crièrent qu'ils devaient partir. Mais **Artos**, intrigué par la vieille, s'assit face à elle. **Rolig** lui expliqua que les Esprits l'avaient prévenue de la venue du grand Yarl durant l'hivers. Elle lui expliqua que les ossements lui avaient prédit un grand destin, de grands périls, et qu'il ploierait le genou devant l'adversité. À l'image de sa mère il serait un grand homme, mais mourrait seul, en croyant avoir échoué. Son nom cependant resterait dans le coeur des Stolts pendant des siècles, en bien comme en mal, et sa tribu les protégerait tous. **Artos**, effaré par ces propos sur la solitude, indigné et courroucé à l'idée qu'on se gausserait de lui, s'apprêtait à la passer par le fil de son épée. Soudain la fumée qui se dégageait du feu de la vieille lui fit tourner la tête. Il remarqua alors que toute la tribu autour de lui était endormi, et il sombra lui aussi dans le sommeil.

Alors tous rêvèrent. Ils rêvèrent de la vieille **Rolig**, penchée au-dessus d'eux, les marquant de runes, leur passant des baumes sur le visage et les mains, psalmodiant d'étranges chants tantôt lugubres, tantôt joyeux. Ils rêvèrent de destinée, d'avenir, de passé, d'énigmes complexes, qui, ils le savaient, seraient oubliés au réveil, mais les transformeraient à jamais. Ainsi en fut-il quand ils ouvrirent les yeux.

Quand ils furent tous debout, ils se sentaient différents, unis. Ils avaient l'impression d'être plus qu'une tribu, d'être une famille. Ils avaient l'impression d'avoir un but commun. Artos, plus que tout les autres, n'était plus le même. L'unification du peuple Stolt n'était plus pour lui un moyen d'attirer l'attention de sa mère, c'était sa destinée, sa raison d'être ! Ils cherchèrent la vieille **Rolig** pour la remercier, mais trouvèrent le campement étrangement abîmé, comme s'il n'était plus occupé depuis des années voire des décennies.

Au milieu d'un manteau de fourrure se trouvait un cadavre depuis longtemps momifié par le froid qui portait exactement les mêmes colifichets que la vieille **Rolig**. Les Esprits avaient permis qu'elle délivre un dernier message.

En son honneur les hommes de ce qui s'appelait grâce à elle "la Première Tribu" érigèrent un kaern, haut comme deux hommes et large comme quatre, composé de jolies pierres et rond comme le ventre d'une femme enceinte. Ainsi naquit la tradition d'enterrer les chefs et les sages sous un dôme de pierre qui rappellerait le dôme de vie, pour rappeler à tous que la première d'entre tous à s'être sacrifiée avait donné naissance à la première tribu. Mais un autre événement important se passa ce jour là : **Kvide**, la plus jeune de la tribu, s'occupa d'enterrer le crâne de mère **Rolig**, et elle sentit cette dernière lui transmettre le peu de pouvoir qui lui restait. Elle comprit qu'elle ne devait pas l'utiliser, pas en parler, car les Esprits auraient besoin de cette force bien plus tard.

Ainsi la tribu continua son voyage, trouvant sur son chemin de nouvelles tribus qu'**Artos le Féroce** n'eut aucun mal à convaincre de les rejoindre. Le destin était en marche.

*Parole d'un sage : " En bien ou en mal, Artos agit ! "*

## LE PLATEAU DE ENG (75 A.J.)

Bientôt la première tribu se trouva devant une plaine luxuriante. Bien moins verdoyante que celles des Aonachd — elle était remplie de hautes herbes, de blés sauvages, de fleurs colorées et odorantes — longeant une rivière à l'eau claire et fraîche à l'orée d'une large forêt habitée par les éfyas et nommée **Litygarill**. **Artos** décida qu'il avait trouvé la terre promise, celle où tous pourraient prospérer dans la quiétude loin du froid de l'hiver. Ils installèrent alors leurs campements autour d'un feu central, où ils se retrouveraient tous les soirs

*Parole d'un sage : "Le feu central est l'âme du campement Stolt"*

Telle était la décision du Yarl **Artos le Féroce**. Les jours passèrent, ils commencèrent à pêcher en améliorant de plus en plus les appâts, d'autres coupaient du bois afin de bâtir des maisons de plus en plus élaborées, d'autres encore chassaient avec des armes taillées dans la pierre et les derniers tannaient les peaux des cerfs et autres bêtes sauvages peuplant la forêt. Ainsi naquit **Storstadt**, première ville Stolt, qui prospéra au-delà de toute les espérances de la première tribu. Pendant que les Katimavut, qui vivaient dans les montagnes au nord du pays stolt, mourraient de faim.

*Parole d'un sage : " les Esprits favorisaient la juste voie d'Artos"*

## L'APPEL DES ESPRITS (90 A.J.)

Quinze ans passèrent. La première tribu était plus prospère que jamais. **Kvide** avait 28 ans. Comme les Esprits le lui avaient demandé, elle avait gardé le pouvoir de la vieille et

l'avait laissé grandir en elle. Il était temps de le relâcher. Elle le fit devant toute la tribu lors de la fête anniversaire de la Mort de **Rolig**. **Kvinde** fut secouée de spasmes, elle trembla, entra en transe et lança d'étranges paroles, à moitié compréhensibles et assez peu audibles.

Elle se mit à délivrer un message, un message qui rappelait à nombres de membres de la première tribu les énigmes et les hallucinations que leur avait transmises la vieille **Rolig**. Eux pouvaient comprendre, les autres habitants, non.

Terrorisés par ces effrayantes paroles et ses effrayantes manières, certains de la tribu se mirent à lui jeter des pierres et toutes sortes d'objets. Pour la première fois **Artos** ne sut pas comment agir, et il laissa **Kvinde** recevoir blessures et jurons. Alors d'une voix froide elle lui lança une malédiction : "Nous, Esprits, savions que tu ne protégerais pas notre messagère ! C'est pour cette raison que tu devras mourir seul ! Cela sera ta punition pour l'avoir injustement traitée !"

Reprenant ses esprits, le Yarl se leva, hurlant aux gens de son peuple de cesser immédiatement. Interloqués et surpris par les événements, ils se figèrent l'espace de quelques secondes. L'écho de la voix d'**Artos** s'éternisa à travers tout le camp. Se levant pour prendre la pauvre femme dans ses bras, il gronda : "Les Esprits ont choisi **Kvinde** comme messagère. je les crois et je la crois. Elle est bien leur porte-parole et nous devons suivre ses demandes. Même si c'est une femme. La vieille **Rolig** en était une aussi. Que ceux qui ne sont pas de cet avis nous quittent ou meurent sur le champ." Une épouse se leva contre la décision de son conjoint de quitter la tribu, se mettant au côté d'**Artos**, prenant une décision librement pour la première fois de sa vie. Remarquant son courage, il invita toutes celles qui souhaitaient rester sans leurs époux ou pères : trois autres femmes s'approchèrent alors.

*Parole d'un Sage : "À partir d'aujourd'hui, la vie et la parole d'une femelle sera égale à celle d'un mâle. Nul ne pourra décider pour quelqu'un d'autre, à part le Yarl. Et nul n'appartient à rien d'autre qu'à la tribu"*

**Artos**, **Kvinde** blessée dans ses bras, pris le temps de voir qui souhaiterait le défier. Personne n'osa le faire.

Peu après ces événements, inquiet pour la vie de **Kvinde**, et admiratif devant son courage, un jeune homme du nom de **Viden**, qui s'y connaissait quelque peu en plantes et remèdes, s'approcha de la hutte la choisie par les Esprits. Il proposa son aide à son mari, qui accepta. **Viden** sorti onguents, huiles et plantes de son sac en peau de cerf et commença à frictionner les blessures de la jeune dame, demandant aux Esprits de la nature de bien vouloir l'aider dans sa tâche, et se mit à prier à voix haute. Finissant son office dans une langue qu'il ne connaissait pas, il se senti emplir du savoir et de la connaissance de la médecine. Ainsi fut choisi par les Esprits le tout premier Troid - aussi appelé Shaman par les Katimavut - qui n'étaient alors que des guérisseurs de corps.

## LA RÉPUDIATION DES ESPRITS - CEUX-QUI-PARTENT (95 A.J.)

**Kvinde** survécut. Elle devint Skaldr; détentrice de la loi, première conseillère d'**Artos le Féroce** et représentante toute puissante de la parole des Esprits. Mais dans sa hâte à faire ce qui était juste, elle prit ses propres désirs pour les paroles de sagesse des Esprits. **Artos** fit de même.

Ainsi, souhaitant oeuvrer pour la paix et la justice, elle conseilla à **Artos** de faire cesser les pillages que ses plus féroces guerriers faisaient peser sur les Aonachds et les Ventaduriens, grâce aux raids qu'ils menaient en bateaux lors des longs mois d'été.

Elle lui suggéra d'interdire les conflits avec les tribus Katimavut et de donner une plus grande place à la femme, une place que sa mère, **Sreya**, qui combattait pour la paix, avait largement gagné au nom de toutes les femmes.

**Artos**, fatigué par le commandement de son peuple et assagi par le passage des ans vit cette occasion comme un moment unique de changer les choses, même au détriment de l'unité de son peuple. Après tout, jusqu'ici il lui était toujours resté fidèle, même quand il avait nommé **Kvinde** en tant que Skaldr.

Les hommes les plus fiers et les plus violents de la tribu refusèrent de se plier aux ordres, arguant que ça ne pouvait pas venir des esprits, car **Kvinde** n'avait pas eu de visions à propos de ces lois. Devant l'entêtement d'**Artos** et de **Kvinde**, plusieurs hommes décidèrent de partir sous la houlette de ce qu'ils appelaient les "Vrais Esprits", pour rester libres. Ils se nommèrent les **Forladers**, "Ceux-qui-Partent". C'est ainsi que la tribu se scinda en deux groupes, l'un qui resta avec **Artos le Féroce**, domicilié sur le plateau de Eng et l'autre qui partit plus loin encore vers le sud.

*Parole d'un sage : " C'est ainsi que naquirent les trois Pays Stolt : les nordistes Katimavut, les sudistes de Forlader, et les centraux d'Arsson. Ainsi, la première des tribus prit ce nouveau nom: Arsson. "*

La réponse des Esprits ne tarda pas à se faire attendre. Il frappèrent **Kvinde** à nouveau, et cette vision fut beaucoup moins énigmatique que la précédente : elle était répudiée. Les Esprits ne parleraient plus par sa voix. En voulant imposer ses propres idées de justice elle avait causé la séparation de son peuple.

Grâce à son amour de la justice, cependant, les Skaldr resteraient les gardiens des lois, mais très peu seraient bénis du don de comprendre les Esprits et plus jamais ne devraient-ils dispenser conseils aux sages et aux puissants, juste transmettre les traditions, les coutumes, les histoires et les usages sans jamais intervenir. Les Shamans qui étaient déjà guérisseurs de coeurs, deviendraient donc aussi guérisseur d'esprits. Charge à eux de garder les puissants alertes et de leur montrer le chemin à suivre. Ainsi **Viden** reçut-il le savoir et la connaissance du Parler.

Les Shamans et les Skaldrs jaillirent chez tous les peuples, des Katimavut, aux Forladers en passant par les Arsson. Les Esprits avaient décidés de bénir les Stolts et cela était bien.



## LA CHASSE AUX ESCLAVES (96 A.J.)

Les Forlader appliquèrent et appliquent encore la première règle avec ferveur : Le plus fort dirige les autres. Ainsi **Stor le Grand** fut nommé nouveau chef des Forladers. Il ne prit pas tout de suite le chemin du sud comme il l'avait promis à **Artos**. Il remonta vers le nord et captura toutes les tribus situées au sud des Norra Bergs, les pillant et réduisant les plus beaux, les plus forts et les plus résistants Stolts en esclavage et tua les autres. Ainsi se constitua-t-il un clan fort et puissant qui pourrait faire trembler les Aonachds et les Ventaduriens sans même l'aide de la première tribu. Ces raids eurent de multiples conséquences.

Les esclaves Katimavut eurent bien du mal à s'intégrer au clan de **Stor le Grand** et les survivants oublièrent toutes leurs traditions entre les mains de leurs bourreaux. À cause de cette histoire, les Katimavut se méfient toujours des Forladers, qui le leur rendent bien et n'hésitent pas à les piller au même titre que les autres peuples. De plus, la partie sud au pied des montagnes des Norra Bergs est aujourd'hui encore très peu peuplée, et l'on dit que les Forladers qui osent y mettre les pieds y sont avalés par les fantômes.

## CONSTRUCTION DU PAYS STOLT (98 A.J.)

Après s'être grandement développée près de la forêt de **Lytirgarill**, la tribu d'**Artos le Féroce** était devenue bien trop grande et commençait à entrer dans une certaine confusion. Il fut décidé que certains resteraient sur le plateau de Eng et que d'autres partiraient s'installer ailleurs.

**Artos** resta, et, sous les conseils de **Kvinde** et de **Viden**, de grandes bâtisses en bois furent construites. Ainsi c'est en 98 A.J. que la première grande ville Stolt fut sortie de terre, entourée de grandes palissades la protégeant des dangers extérieurs. Elle comptait plus de 2 500 âmes. **Artos** se trouva une épouse et eut sept beaux et magnifiques enfants. **Sreya**, sa mère, continuait son travail de diplomatie auprès des Aonachd et des Ventaduriens avec qui elle avait combattu pour la liberté des peuples. **Kvinde** la Skaldr s'acharnait au travail pour trouver des solutions de subsistance pour le peuple, ainsi que de nouvelles lois permettant le rationnement des repas dans le respect de tous. **Viden**, le Trolld continuait d'apprendre sur le comportement humain, les plantes, les animaux, et tout ce qui pourrait faire des Stolts un peuple grand et fier. La vie était pérenne dans cette nouvelle ville du nom de Storstad et différents accords de paix furent passés avec les Aonachds et les Ventaduriens.

Ailleurs, dans le reste du pays Stolt, d'autres personnages marquèrent l'histoire de leur empreinte.

## Adraet l'Agile, Arsson

Avec l'accord d'**Artos**, **Adraet** ainsi que d'autres volontaires arsson partirent en 99 A.J. à la recherche de nouvelles terres où vivre, pour continuer l'unification des Stolts. Ils



traversèrent des moments difficiles, mais le terrain était bien plus favorable qu'au nord. En 104 A.J. se construira **Utstad**, petite ville de 500 âmes.

## Stor le Grand et les Forladers

Peu importaient les cris de menace des Aonachd et d'autres Stolts qu'ils pillaient, les tribaux de **Stor le Grand** étaient avides de violence et de grandeur. Cependant, les réserves de leurs ennemis s'épuisaient et ils ne prirent jamais le temps d'apprendre à faire les choses par eux-même. Par conséquent, la tribu s'éteignit par famine et désertion durant l'hiver 103 A.J.. De petites bandes survécurent et s'installèrent le long de la côte au sud, privilégiant le pillage et le mercenariat à toute autre activité. Cette tradition est encore aujourd'hui très prisée des Forladers qui se voient avant tout comme des guerriers, loin au dessus des lois des autres peuples. Avec le temps ils mirent la main sur **Utstad**, non par la force, mais par simple assimilation, même si la ville est étrangement accueillante et cosmopolite pour une ville Forlader, héritage de son passé Arsson.

## Peuple Katimavut

Des hommes et femmes s'étaient découverts Yarl, Skaldrs ou Shamanes. Choisis par les Esprits, ils s'étaient regroupés en différentes tribus, beaucoup plus petites que celles d'**Artos le Féroce**. Les Stolts manquaient de nourriture et de ressources et avaient besoin d'en trouver en énorme quantité.

Le grand **Igstach**, refusant la famine, s'était mis en tête de rapporter la plus grosse proie jamais chassée. Il mourut malheureusement avalée par l'énorme cétacé tant convoité. Souhaitant venger son père, **Ig** prit la décision de chasser cette même baleine, préparant un plan qui nécessitait plus de dix valeureux guerriers. Après la perte de trois de ses hommes, elle sortit vainqueur de cette bataille, rapportant un magnifique trophée pour honorer la mémoire de son père. **Ig** fut la première femme à capturer sa proie a la chasse à la baleine.

La renommée de la grande tribu d'**Ig La Magnifique**, aux aptitudes et à l'intelligence surnaturelles, ne fit que grandir. La tribu eut même le culot de construire une cité et de la prétendre civilisée. En effet pour la nommer, elle utilisa le suffixe "Stad", que les Arsson réservaient à leur cités les plus importantes et les plus culturellement éclairés. **La cité d'Igstad** recueillit la faveur des bardes, qui la présentaient comme une solution au froid des Norra Berg, ennemi vaincu des Stolts depuis des siècles.

Ainsi, en 111 A.J., la suprématie d'**Artos le féroce** sur les terres Stolts prenait définitivement fin. Les autres peuples avaient pris la place qui leur revenait de droit dans l'histoire Stolt.

## LA NOUVELLE GUERRE (115 A.J.)

En l'an 111 A.J., **Sreya**, la grande unificatrice des Stolts, revint auprès de son fils pour s'éteindre après une vie bien remplie. Le tombeau de l'Héroïne qui combattit les Grands Anciens est encore visible au centre de **Storstad**, où il reçoit de nombreuses offrandes.

**Artos** est alors gravement malade. Il est vaincu par **Jilus**, son fils aîné, qui considère qu'il n'a plus sa place dans la tribu. Déshonoré quelques mois à peine après le décès de sa mère, l'ancien chef, **Artos**, décide alors de quitter **Storstad**. Comme l'avait prédit les Esprits, il meurt seul et désespéré, en ermite, loin des siens.

À cette époque, les derniers héros de la guerre contre les Grands Anciens trépassent. Ainsi, il n'y en avait plus pour guider les peuples. Leur déchéance commença alors.

Les Aonachds voulaient le pouvoir sur les Ventaduriens et les Stolts, qui refusaient catégoriquement. Les Stolts ne comprenaient pas pourquoi ces pécores arrogants et peu aguerris aux arts de la guerre seraient en position de gouverner les autres. Ils rompirent alors tout contact avec le peuple Aonachd.

Les tribus et les villes grandissaient pour tenter de mieux s'organiser. En ces temps difficiles, les Stolts restaient les mieux lotis : leur connaissance de la chasse et leur habitude des environnements extrêmes leur permettant de survivre.

Cependant l'éclatement des Stolts en trois ethnies différentes et non solidaires ne facilitait pas le commerce et le développement de leur pays. Les échanges avec les Ventaduriens, notamment au niveau de l'armement, se faisaient avec beaucoup de difficultés : principalement les contraintes de distance dues à la traversée des territoires Aonachd. Les bateaux Stolt n'étant pas suffisamment développés, entraînent une obligation de caboter le long des côtes. Les Aonachds, sachant cela, mirent en place un lâche embargo.

Les Stolts étaient bien décidés à en découdre avec les Aonachd. Cependant la voie vers le sud n'était pas simple. La forêt de **Lityrgarill** faisait barrage à la victoire des Stolts, les éfyés qui y vivaient leur refusaient le passage .

*Paroles d'un sage : "Ne dites jamais à un Stolt qu'il n'a pas le droit de passer. JAMAIS !"*

En 126 A.J., profitant d'une période sèche, **Artémios l'Ardent**, fils géant bâtard, fort, cruel et sanguinaire de **Stor le Grand**, s'auto-proclama Roi des Stolts avec l'appui de la majorité des Forladers. Pour fêter son accession au trône, il ordonna l'incendie d'une grande partie de la forêt éfyés.

Les Esprits essayèrent d'empêcher cette action par l'intermédiaire des Shamans, mais **Artémus** n'était pas du genre à les écouter. Rarement un plan fut aussi bien préparé et minuté par les Stolts pour mettre le feu seulement aux forêts éfyes.

L'incendie fut exceptionnellement vivace et plus de deux tiers de la forêt disparu en quelques jours. Surpris par cette attaque, beaucoup d'éfyes perdirent la vie et la forêt subit de très graves dommages encore visibles de nos jours. Les restes de la forêt de **Lityrgarill** furent défendus avec rage et on raconte que des troupes entières furent décimées en quelques instants. Les Stolts furent surpris par la vigueur de la contre-attaque et décidèrent de rester sur leurs positions.

Quand les éfyes de **Galdur** apprirent ce qui était arrivé à leurs frères et sœurs du nord, ils déclarèrent la guerre aux humains. Les Aonachds et les Ventaduriens, notamment par l'intermédiaire d'**Archibald Beacan**, suggérèrent une alliance afin de défaire leur nouvel ennemi.

Souhaitant suivre l'exemple de sa grand-mère la grande héroïne **Sreya, Jilus le Fils**, chef des Arsson, décida de prôner l'union de Stolts contre un nouvel ennemi commun : les éfyes. Il dénonça cependant avec ferveur l'incendie de la forêt de **Lityrgarill** et ses conséquences. Il envoya donc des émissaires contacter les autres chefs de tribus pour contracter une alliance. Ils réussirent à trouver un compromis devant la nécessité de leur survie commune. Des centaines, voire des milliers de Stolt se réunirent. Après d'immenses bagarres et des concertations sans fin, un miracle digne des Esprits se produisit ! Ainsi en 128 A.J. naquit la constitution Stolt "Surtrgewustermer" dit "constitution du poing levé" : la constitution Surtr décrivant les trois pays, les trois peuples, leurs frontières et leurs traditions.

Les Katimavut, au nord, chasseurs nomades à qui appartenaient la montagne, la forêt et la banquise.

Les Forlader, au sud, pillers, voleurs, marchands, marins, à qui appartenaient la mers et ce qu'ils pouvaient prendre par la force.

Les Arsson, au centre, citadins, artisans, diplomates, cherchant à prendre le meilleur des autres cultures humaines.

Pour la première fois, des lois sont écrites, et chaque chose trouve un nom, des clans se forment : les Stolts sont unis et prêts à négocier avec les autres humains. Ils se sont dotés des mêmes armes que les autres peuples. En échange d'une place à la table des négociations, ils fournissent la tête d'**Artémus l'Ardent**, l'incendiaire, qui sera resté plus longtemps roi de son cachot que roi des Stolts.

Face à leur nouvel ennemi, Ventadur, Aonachd et Stolts s'unirent C'est ainsi qu'ils décidèrent de la création de l'Empire de Slanoya et de son conseil, constitué de représentants élus parmi les peuples. L'année 128 A.J. vit les premières élections de Rioch, représentant chaque grande région de chaque peuple.

*Parole d'un Sage : "La loi Stolt est aussi imprévisible que les prémonitions envoyées par les Esprits."*

C'est ainsi que 9 personnes se réunirent et élirent le premier empereur de Slanoya : **Archibald Beacan**, un Ventadurien ayant su montrer de grandes qualités de négociations et à l'origine du système de représentants lors des négociations entre les peuples humains. Ce fut lui qui alla à la rencontre des éfyés pour négocier la paix avec eux et arrêter les massacres, que ce soit d'un camp ou dans l'autre.

La paix fut signée au dernier mois de l'année 128 A.J. Humains et éfyés resteraient dorénavant à l'écart les uns des autres : les éfyés dans leurs forêts, les humains sur le reste du territoire.

## **MAGIE INTERDITE (128 à 152 A.J.)**

Dans un premier temps les Stolts furent le peuple le moins touché quand ils apprirent que l'**Empereur Beacan** souhaitait la fermeture des écoles de magie, ainsi que l'interdiction d'utiliser cette source de pouvoir. En effet, il n'y avait que très peu d'écoles en pays Stolt à ce moment là mais nombreux étaient les Skaldr et les Shaman à utiliser le don des Esprits, qui ressemblait étrangement à la magie. Ainsi quand les sorciers fugitifs aonachds et ventaduriens fuirent la persécution vers le nord, de nombreuses rumeurs firent état du bon accueil qu'ils y trouvèrent, notamment par les Katimavut. Cette peuplade primitive avait été proche des éfyés et si leur disparition les avait mis à mal, l'interdiction de la magie les poussa à se replier encore plus sur eux-même, sur leurs traditions et à se méfier des étrangers. Encore aujourd'hui, même dans la grande cité qu'est **Igstadt**, il faut montrer patte blanche avant d'espérer s'intégrer à la communauté.

L'apparition de l'Église Jokhanique troubla encore plus le pays. Les Stolts étaient très tolérants et prosélytes en ce qui concerne leurs croyances. Ces têtus de Stolt refusaient de les abandonner malgré les efforts des missionnaires de Jokhan. Encore aujourd'hui, si l'on prie volontier l'église du sauveur, les Shamans continuent de parader en pleine rue et en plein jour. En effet, le culte de Jokhan, bien que pratiqué et apprécié de nombreux Stolts, ne peut se risquer à mettre un terme aux croyances en les Esprits et aux rituels shamaniques sans risquer une émeute.

Ce qui fit aussi l'acceptation de l'Église en pays Stolt, fut la manière douce qu'elle eut de s'installer grâce aux missionnaires. Ceux-ci ne rejetant la magie qu'après que leur religion soit entrée dans le cœur de nombreux fidèles.

## **CROISADE CONTRE LES "GENS DE BONNE MAGIE" (147 A.J.)**

En pleine purge magique, certains des sorciers exilés chez les Katimavut tentèrent de créer une communauté pour les leurs, afin de prouver à l'Empire que la magie pouvait être bénéfique et servir tous les peuples. Ils s'installèrent à l'ouest de la forêt d'**Arill**, sur les pentes est des Norra Bergs et aidèrent les peuplades les plus pauvres à se nourrir ou à se soigner grâce à leurs pouvoirs. Ils refusaient d'user de la magie pour faire quoi que ce soit

de violent. Très vite ils devinrent le porte-étendard des personnes favorables à la résurgence de ce genre de pouvoir. On les surnomma même “les gens de bonne magie”.

Du point de vue de l'Église, il ne pouvait s'agir là que d'une secte hérétique. Sa **Sainteté Adhamnam IV** lança un appel à la croisade, sous l'auspice bienveillante de l'Empereur, qui prit cependant soin de ne pas se prononcer sur la question.

Une troupe de moines ventaduriens répondit. Menée par **Clodion le Vendeur**, ils traversèrent tout le continent et se rendirent à la rencontre des sorciers. Organisés et méthodiques, ils parvinrent sans mal à enfermer tout le monde dans les bâtiments, y compris les quelques visiteurs restants, barricadèrent toutes les sorties possible, et mirent le feu. Ils couvrirent leurs cris d'agonie par les psaumes consacrés au repos de leurs âmes.

Ce fut alors à ce moment là qu'un long bruit strident se fit entendre, des éclairs sortirent de l'école, nombreux furent les Ventaduriens à se faire brûler vifs, parmi lesquels leur grand prêtre. Pendant ce temps de lentes mélodies Stolts montèrent de la maison. Au bout de deux semaines de siège, les Ventaduriens repartirent en brûlant toutes les terres avoisinantes, furieux de n'avoir accompli la volonté pontificale.

Les terres Stolts furent à jamais marquées par cet épisode, comme les moines de **Romblai**, à jamais en deuil de la perte de leurs frères et de leur grand prêtre **Clodion**, depuis canonisé.

La légende murmure que les sorciers auraient pu utiliser leurs pouvoirs pour faire davantage de victimes, mais qu'ils préférèrent louer leurs Esprits plutôt que de succomber à la terreur des Ventaduriens. Les contes racontent que l'endroit fut à jamais maudit par le dernier souffle des nombreux idiots venus du sud qui périrent lors du siège. Les Skalds assurent que c'est à cause de cet événement qu'un Katimavut ne regardera jamais un Ventadurien dans les yeux et que ceux-ci n'ont plus jamais osé s'engager dans les territoires Katimavut.

C'est depuis ce temps là qu'un inquisiteur se rendant dans les montagnes Stolts a intérêt à être accompagné d'une armée flamboyante de zélotes armurés et armés. Car les Katimavut sont peut-être primitifs, ils se doutent de qui a vraiment choisi de répandre le sang. Seuls les plus extrêmes des tribus tiennent encore rigueur de cette vieille histoire.

**Heureusement le siècle qui suivit fut un siècle de paix pour les peuples de l'Empire.**

## **TOUJOURS PRÊTS (265 A.J.)**

Les terres méridionales aonachds se vidaient de leurs occupants à une vitesse étrange. Les Stolts, en guerriers unanimement reconnus par les autres peuples, furent

mandaté par l'Empereur pour enquêter sur ce dangereux péril, afin d'y mettre un terme le plus vite possible.

C'est ainsi que des hommes et femmes de différentes tribus se réunirent avec d'autres troupes de l'empire, dans le village côtier appelé aujourd'hui **Port Dhéas**. Longtemps ils furent sans nouvelles des disparus et ne trouvèrent pas de réponse pour leur enquête. Malgré celà, le chef, le Konunger **Avla Kozlovka**, chef de l'expédition, décida de s'en tenir à sa décision, sûr que **Port Dhéas** était la prochaine cible. Un jour d'automne, un étrange bateau débarqua sur le quai du village. Alors que les étranges hommes pénétraient dans la ville, ils tombèrent pour la première fois sur une véritable opposition armée. Les étrangers venus capturer les villageois subirent de nombreuses pertes et certains furent emprisonnés alors que le bateau reprenait le large.

À la surprise des slanoyens, les prisonniers parlèrent dans un langage semblable au leur même si leur accent et leurs étranges tournures de phrase les laissaient parfois perplexes. Ils déclarèrent se nommer les Luzzariens. Ils leur parlèrent de leur royaume puissant qui reviendrait en force pour les sauver... Les Stolts présents crurent les prisonniers, contrairement aux autres soldats de l'Empire. Ils attendaient le retour des étrangers avec impatience, très excités par la possibilité de croiser le fer et de pouvoir étudier leurs étranges bateaux après avoir gagné la bataille. En effet, même si leurs bateaux étaient parfaitement adaptés à leur environnement, les capacités de construction des Stolts s'arrêtaient à des pirogues [petites embarcations servant à pêcher près des côtes] et des drakkars [bateaux longs et élancés, peu profond avec une seule grosse voile]. Les bateaux étrangers, quant à eux, avaient plusieurs voiles, et semblaient composés de deux étages internes remplis de vivres, de cabines plus ou moins grandes pour accueillir les marins et les soldats. Les Stolts passèrent des semaines à questionner leurs prises de guerre.

*Parole d'un sage : "Il est rare qu'un Stolt ait la patience aussi longue que sa pirogue. Ceci explique d'ailleurs pourquoi ils construisent si peu de Drakkar, et rien de plus gros..."*

C'est non sans joie que quelques semaines plus tard, voyant une trentaine de vaisseaux Luzzariens arriver sur les côtes, que les Stolts arrêtaient les étrangers, espérant trouver de nouvelles informations sur les navires ennemis. Les rares troupes impériales qui servaient d'aide de camps aux Stolts tentèrent des pourparlers... il en survint une trêve qui évita l'affrontement, au grand dam des Stolts. D'après les aides de camp, les étrangers venaient faire du commerce. C'est avec une grande déception que les haches Stolts furent rangées dans leurs peaux de phoques.

La paix fut déclarée entre Luzzara et l'Empire. La signature d'accords permis aux Stolts d'accéder à une partie des connaissances Luzzariennes sur la navigation. En effet le général Stolt tapa si fort du poing sur la table des négociation qu'il obtint que chaque navire Luzzarien devait emporter avec lui un navigateur de guerre Stolt.

Cet épisode reste gravé dans les mémoires Stolt comme celui de la table qui casse.

## DÉCOUVERTE DES TERRES D'EKSil (425 A.J.)

Pris dans une tempête, loin au-delà des routes commerciales de Luzzara, les hommes du navire “Le fogueux chevauteur” racontèrent qu’ils avaient aperçu une terre à la fois de glace et de feu. Elle prendra plus tard le nom d’EKsil. Nombreux sont les Stolts courageux à avoir tenté l’aventure de son exploration. En effet, pensant trouver un nouveau territoire riche en ressources, ou pouvant tout au moins être colonisé, les promesses de récompenses affluèrent de la part des différents empereurs ou des différents intérêts privés.

Mais quiconque débarque sur l’île n’en revient pas. Les quelques fous ou courageux assez téméraires pour s’en être approchés parlent du grondement du tonnerre omniprésent même par temps clair, ou encore de ces étranges cris pleins de folies qui rebondissent sur la mer par temps calme si on s’en approche assez. Près de 400 ans plus tard, le mystère de ce territoire reste une énigme au secret bien gardé que seuls des fous essaient encore de temps en temps de percer. Pour ne jamais revenir...



## II - Géographie et ethnies



Le pays Stolt comprend trois grands ensembles géographiques situés au nord, au centre et au sud. Chaque zone possède ses propres caractéristiques, sa propre faune et surtout sa propre ethnie. Si les Arsson sont une seule et même tribu, se revendiquant même comme étant la Première, les Forladers et les Katimavut sont divisés en une multitude de Clans qui se révèlent aussi semblables que différents.

### NORD, LE PAYS KATIMAVUT

Le pays Katimavut est un pays de montagnes, de bois et de banquises. À son nord, au-delà des terres, se trouve la "Grande Blanche" : de dangereuses banquises, hostiles à l'homme mais propices à la chasse quand on sait y dénicher ses proies. Poissons, manchots et phoques permettent de se nourrir et leur graisse protège contre le froid. Seuls

les plus braves chassent l'ours blanc. Les exilés sont les seuls habitant qui restent en permanence sur la banquise, la plupart des Katimavut n'y vont que pour la chasse, notamment la mythique chasse à la baleine qui rassemble plusieurs clans (voir Annexe).

Plus bas se trouvent les Norra Bergs, une chaîne de montagne située au centre du pays Katimavut dont les sommets sont les plus hauts de l'Empire. Les chutes de pierres, les failles cachées dans la glace ou les avalanches en font une destination mortel, et ce, même pour bien des initiés de l'escalade. On y trouve le bouquetin agile, le chevreuil vigilant, les lièvres, marmottes et autres rongeurs, ainsi que l'ours brun dont les trophés sont aussi prisés que ceux de son cousin blanc. Quelques groupes semi-sédentaires emmènent paître leurs troupeaux de bovins ou d'ovins quand l'été pointe le bout de son nez, mais on y redoute le loup qui dévore plus que sa part de têtes de troupeaux. Pour plus de survivabilité, les béliers des troupeaux ont des lames en fer forgé sur leurs cornes.

Le reste du pays est recouvert de steppes et de bosquets. Il n'y a aucun arbre fruitier, car le blizzard permet aux seuls résineux et autres arbres hivernaux de pousser en toute quiétude. L'agriculture est presque impossible, le climat est rigoureux et changeant et les chasseurs suivent la transhumance des rennes, chassent l'ours ou participent aux mythiques chasses à la baleine. C'est sur ce terrain que vit la plus grande partie de la population.

Les Katimavut sont très tournés vers la spiritualité et s'ils prient Jokhan, ils restent cependant souvent à l'écoute des Esprits et de leurs Shamans. Qui entend le vent souffler sur la banquise et qui ressent le froid venu du nord ne peut vraiment douter de leur existence. Au vu de leur histoire une méfiance envers les étrangers est de mise mais la solidarité de la tribu est intègre. Les sorciers y sont persécutés par les lois impériales mais les Shamans sont les bienvenus autour des feux de camps Katimavut.

*Parole d'un sage : "La tribu est le coeur et l'esprit d'un Stolt. Sans elle, il n'est rien."*

Dans la partie Ouest, les tribus se sont souvent sédentarisées sous l'influence de l'Empire et de Jokhan, vivant de la coupe du bois, de l'élevage, mais aussi de la chasse, moyen de subsistance le plus facile d'accès. Les territoires situés les plus à l'est sont sillonnés par les tribus nomades qui possèdent généralement un village hivernal construit en dur, et utilisent leurs tentes pendant l'été pour suivre leurs proies, notamment les rennes, lors de leurs migrations. Elles se combattent souvent pour des questions d'orgueil, de territoire de chasse ou d'honneur. Ces tribus subsistent aussi de la vente de peaux, dont la finesse et la beauté ornent le cou de nombre de riches nobles de Luzzara et d'ailleurs.

Depuis quelques générations, les Yarls successifs, aidés en cela par les Empereurs et l'Église Jokhanique, cherchent à forcer de manière plus directe l'installation sédentaire des derniers nomades. Ils souhaitent les amener à rejoindre les villes afin de réduire l'influence des Shamans sur les tribus et d'éviter les affrontements sanglants entre tribus rivales. On raconte que certaines tribus ont choisi de s'installer définitivement aux confins de l'est, coincés entre la Grande Blanche, les Norra Bergs et la forêt d'Arill, pour échapper à la fureur de Jokhan, et de ses inquisiteurs. Les plus durs des Katimavut jurent cela impossible.

Ils considèrent la région comme trop sauvage et le climat bien trop rigoureux pour espérer y vivre à l'année.

*Parole d'un sage : Si la neige tombe sur le feu, c'est qu'il ne faut pas rester.*

## CENTRE, LE PAYS ARSSON

Aussi nommé "plateau de Eng" d'après la légende de la Première Tribu et celle d'**Artos**, c'est la partie la plus verdoyante et la plus tempérée du pays Stolt. Elle est traversée par la célèbre Route Impériale. Un Stolt met une semaine de marche active pour aller d'un bout à l'autre. La faune y est celle des champs : renards, lièvres, lapins, petits rongeurs et chats ou chiens sauvages. Le pays est domestiqué depuis longtemps et les arbres qui entravaient la progression des cultures ont depuis longtemps été abattus. Prolongement de la plaine Aonachd, même si elle est loin d'être aussi étendue et luxuriante, on peut y faire pousser le seigle, le houblon, le malt et l'avoine et quelques arbustes fruitiers comme les muriers sauvage. Cette région est occupée par une multitude de grandes fermes et de petits villages. Les Arsson sont avant tout des paysans et des artisans. Réputés pour leur travail du bois sous toutes ses formes, ils se servent des pays Katimavut et Forlader pour y puiser leurs matières premières, souvent au détriment de leurs compatriotes. Les Arsson ont l'amour de l'art cubique, la jovialité d'une baleine chassée et l'envie de négociation d'une hache : jolie à la vue, froid au toucher et incisif quand on lui demande de trancher. Ils se considèrent souvent comme des citoyens du monde, plus que comme de véritables Stolt. Cependant les Trolds / Shamans continuent d'être révéérés à l'abri des maisons ou à l'ombre des ruelles, quand Jokhan est invoqué à la pleine lumière du soleil et des places publiques. Les Arsson sont donc des gens de contradictions, qui tout en reniant ouvertement leur passé ne peuvent s'empêcher de le revendiquer parfois avec une grande fierté. Après tout, c'est leur pays le plus dur à vivre ! Et c'est grâce à leur habileté qu'ils l'ont fait prospérer et en ont fait non seulement une terre cultivable, une terre d'élevage, mais aussi une terre de négoce.

Ainsi Arsson est un pays où l'on prône la paix, mais où l'on s'enorgueillit que les deux proches cousins sachent faire la guerre.

Souvent méprisés par les Katimavut et les Forladers, ce sont cependant eux qui jouent les arrangeurs et les négociateurs envers les exigences Aonachds et Ventaduriennes. Ces derniers ne comprennent pas les agissements de "ces primitifs de Stolt", en dehors des fins négociateurs du pays Arsson. Ainsi **Artos** a-t-il quelque part réussi. Il souhaitait unifier son peuple, mais surtout le protéger, et les descendants de sa tribu sont les garants de ces principes face aux autres cultures.

## SUD, LE PAYS FORLADER

Pays de steppes et de forêts, situé au sud-ouest de la forêt éfye de **Lytirgarill**, Forlader est un pays de marins. Rassemblés le long des côtes, ces farouches guerriers se vendent comme mercenaires, pillent régulièrement les autres peuplades, y compris les

Arsson et les Katimavut. Ils se revendiquent aussi honnêtes marchands pour écouler le fruit de leur rapines. Ayant l'alcool facile, bagarreurs, indisciplinés et ouvertement misogynes — jusqu'à ce que leur compagne vienne leur en coller une — les Forladers sont l'archétype même du guerrier féroce dans un monde qui, sans être en guerre, est loin d'être tendre. Il faut dire que leur terre est dure à cultiver et que contrairement au pays Katimavut, le gibier est loin d'y être abondant à l'inverse du poisson.

L'intérieur des terres avec ses forêts vides, glaciales et silencieuses, infestées de loups et autres créatures féroces et mystérieuses, est d'ailleurs considéré comme un pays à moitié maudit, encore sous l'influence des éfyés. Il n'est pas rare que pour le traverser, les marchands engagent des mercenaires qui s'avéreront un jour ou l'autre jouer le rôle des bandits qui donnent si mauvaise réputation à cette région. On dit même qu'à la source de la Ut, fleuve qui donne son nom à Utsdat, se trouve Casthydromel, le fort des bandits, où vit le Roi des Brigands, véritable souverain du pays Forlader.

Son palais serait fait d'or et les rues de sa ville pavées de diamants, son temple de Jokhan serait fait de marbre bleu, les multiples et magnifiques fontaines de la cité laissant jaillir de l'hydromel dans un cycle infini.

Mais plus que les légendes qui accompagnent les loups-de-mers partout où ils voguent, ce qui fait l'âme d'un Forlader, c'est l'océan ! Chaque habitant de ce pays vit et meurt pour cet étendue d'eau salée. Tous les rituels, de la naissance à la mort, tournent autour de cet élément sacré. Si un Forlader vous dit qu'une femme sur un bateau ça porte malheur, une Forlader vous dira sûrement l'inverse. Vous seriez d'ailleurs étonné du nombre de celles qui prennent les armes lors des pillages, ramènent les filets de pêche ou prennent la barre lors des transports de marchandises.

Une des plus grandes légende en Forlader est celui du Berserksgangr. Cette histoire compte mille et une version. Il est dit qu'un jour un grand guerrier se lèvera, aussi puissant qu'**Artos** lui-même, et qu'il guidera les Forladers dans la lumière combinée des Esprits et de Jokhan pour leur montrer le chemin sanglant de la juste bataille. Quand l'heure viendra, il y aura la guerre, et pendant cette guerre, le Berserksgangr fauchera tout le monde, ami comme ennemi, devenant immortel et envoyant chaque homme à la place qui lui est réservé : au palais de Jokhan ou aux abysses, là où tous les bons sorciers résident.

## DE LA VISION DES AUTRES PEUPLES

Les autres peuples de Slanoya ont une vision uniforme des Stolts et ont bien du mal à comprendre qu'ils ne forment nullement un peuple unifié, mais trois groupes assez différents. Ainsi tous sont persuadés que le Stolt est un incroyable guerrier, chasseur sanguinaire et mercenaire impitoyable, qui croit aux Esprits, vénère les sorciers, et est doué dans la construction de bateaux en bois. Mais après tout, il est bien possible que ce soit le cas de certains d'entre eux...

## III - Organisation sociale

### ORGANISATION SOCIALE À L'ÉCHELLE DU PAYS

**Konunger**, chef de tribu Stolt.

**Godi**, chef de clan. Un clan étant composé d'une dizaine de tribus.

**Leder**, Godi d'une ville Stolt

**Vaelger**, Godi élu à vie, en tant qu'expert dans leurs domaines respectifs (forge, construction navale, pêche, chasse et tradition).

**Les trois Rioch (terme slanoyien), ou Yarl Suprêmes (terme Stolt)**, gouverneurs chacun d'un des pays Stolts.

Choisi parmi les meilleurs lors d'un combat épique réunissant les Yarl des multiples tribus composant le pays. Il/elle remplace le Yarl Suprême précédent qui est mort ou a abdicé (dans la honte). Il est arrivé par le passé que des Yarl désignés comme "primitifs" soient arrivés à la tête du pays, manquant de faire basculer la nation toute entière dans des guerres intestines. Les Yarl Suprêmes dirigent le pays en collaboration avec l'Empereur de Slanoya.

**La cour du Yarl**, composée des Vaelgers, d'anciens et renommés Skaldrs et de quelques Trolds. Elle est d'une part une aide pour le Yarl Suprême, d'autre part un contre-poids empêchant toute dérive dangereuse pour la patrie ou pour l'entente avec les autres peuples.

#### Citadins de tout Pays Stolt :

**Les Adel** : ce titre existe uniquement dans les quelques cités stolts à l'extrême est du pays. Cette caste est composée des chefs les plus influents.

**Les Jaeger (chasseurs) et les Skov (bûcherons)** : ils ne font pas partie de la catégorie citée précédemment, cependant, ils sont respectés par tous pour leur sacrifice et la mise en danger perpétuelle de leur vie. Ils permettent aux grandes villes et aux grands villages de se nourrir et de prospérer, tout en essayant de maintenir les traditions séculaires de la chasse tant appréciées par les Stolts.

**Les artisans** forment le gros du peuple.

**Les Ur ( guetteurs d'Utstad)**, font office de guet municipal pour la seule grande ville Fordlader. Protégeant les habitations face aux vols, effractions et autres crimes commis sur

des biens particuliers ou publics. Les habitants de chaque quartier votent pour un calendrier des responsabilités dont les Ur doivent s'acquitter. Ils sont choisis de la même manière que le Yarl Suprême, ils se combattent lors de tournois annuels. La plus haute place promet de grandes responsabilités. Les autres cité Stolts essaient de copier ce principe Forlader, mais leur manque d'expérience en rapine laisse leur personnel sans formation efficace.

## ORGANISATION SOCIALE À L'ÉCHELLE DES TRIBUS

**Le Konunger ou Qaangani (utilisation ancienne chez les Katimavut usité chez les plus extrémistes)** : chef de tribu, il peut être homme ou femme, il sera un bon combattant et un meneur. Choisi pour sa témérité et sa force au combat il dirigera le clan de manière à ce qu'il soit toujours prospère. Dans le cas contraire, il pourra être défié par d'autres membres de la tribu pour prendre sa place. Sera alors préparé un combat rituel, en présence du shaman et donc des esprits, où le meilleur prendra la place de Konunger. Ce rituel permet à toute la tribu de rester proches des Esprits et des traditions.

**Le Troid (Forlader) ou Shaman (Katimavut)** : en plus de détenir quelques pouvoirs provenant des Dieux et Esprits, il est le bras droit du Konunger. Comme un grand conseiller, il l'aide à prendre du recul sur les situations journalières. Comme un druide il saura utiliser ce qui l'entoure pour soigner les membres de la tribu, psychologiquement et physiquement. Menant la tribu vers les voix divines, il marche dans le monde des esprits et apporte des réponses aux membres des tribus sous forme d'énigmes plus ou moins compliquées. Il est choisi par les Esprits et apprend durant plusieurs années auprès de Trolds plus anciens.

**Le Skaldr** : il détient le savoir ancestral des Stolts. Le Skaldr ne fait que rarement parti d'une tribu, il vit la plupart du temps en itinérance, révisant ses histoires et chansons, en écrivant des nouvelles. Il est le détenteur de l'Histoire Stolt passée et présente, il est grand conteur parfois même chanteur. Dans ce cas, il fabrique lui-même son instrument. Il est aussi le détenteur des lois, qui s'assure qu'elles sont respectées par les tribus mais aussi par les dirigeants.



## IV - Économie

### ÉCONOMIE INTERNE

L'économie stolt est très simple : le troc. Cependant, même si les règles en sont très claires, les négociations sont toujours longues pour certains produits rares ou manufacturés, la valeur de ceux-ci dépendant de l'avis de chacun. La sagesse d'un skaldr ou d'un trolld apporte toujours une fin concrète aux négociations.

**La nourriture** : se compare au poids et à la qualité de préparation.

**Les vêtements** : se comparent à la rareté du tissu/cuir/peau

**Les produits manufacturés** (bijoux, broches, anneaux, décoration....) : se comparent au temps passé et à la difficulté du travail

**Les produits de navigation** (radeaux, kayaks, bateaux, voiles, rames...) : se comparent à la qualité du produit une fois sur mer ainsi qu'à sa rareté.

**Les produits de chasse** (filet de pêche, flèches, arcs, haches...) : se comparent à la qualité du produit, à l'utilisation de ce dernier ainsi qu'à la qualité artistique.

**Les produits divinatoires** (bijoux, objets de prédictions, autels...) : se comparent à la qualité artistique, divinatoire et spécificité de l'Esprit y vivant.

**Autres produits** : c'est aux protagonistes de trouver un terrain d'entente.

### ÉCONOMIE EXTERNE

Quand les Aonachd, Ventaduriens ou Luzzariens viennent pour faire du commerce, ils viennent la plupart du temps avec des produits manufacturés ou de valeurs pour être sûrs de pouvoir acheter ce qu'ils veulent. Cuillères, miroirs, sacs en laine, tout est bon à prendre pour un stolt.

Du côté du respect des traités impériaux, le Rioch Stolt est assurément décontenancé à chaque fois que ces homologues fournissent leurs impôts impériaux... quand il reçoit 200 chariots de fourrures ou de haches Stolt à la place de quelques coffres de piécettes, ça pose quelques problèmes devant l'Empereur/Impératrice...



## V - Religion

Les Stolts ont pour habitude d'être ouverts sur les croyances divines de chacun. Qu'ils prient des dieux, des esprits ou des représentations, peu leur importe tant que tout cela se fait dans le respect de chacun et la paix.

Dans ce paragraphe vous trouverez deux types de croyances représentant une grosse partie de la patrie Stolt : le Polythéisme et l'Animisme.

Ensuite vous trouverez la relation qu'ont les Stolts avec les représentants de l'Église Jokhanique.

### POLYTHÉISME

Certains pensent que les Esprits ne sont qu'une partie des Dieux, que chaque Dieu représente une multitude de facettes du monde. Les Forladers ont plus tendance à être polythéiste, ayant vu dans l'histoire plus de choses que les Katimavut.

<b>Mor (F)</b>  <i>Soeur triplée de Far et de Vor. Épouse de Far.</i>	Mère des Dieux, représentation de la femme, la famille, la naissance, la beauté et l'amour. Représentée par une femme nue dont les parties intimes sont cachées par un tissu blanc taché de rouge, les bras ouverts et le regard amoureux.
<b>Far (M)</b>  <i>Frère triplé de Mor et Vor. Époux de Mor.</i>	Père des Dieux, représentation de l'homme, du peuple, du pouvoir, du travail, du désir. Représenté par un homme fort aux muscles saillants, un homme blessé dans une main et un bouclier dans l'autre. Il est le protecteur, celui qui garde les combattants.
<b>Vor (H)</b>  <i>Dieu sans sexe, triplé de Far et de Mor. A marié son frère et sa soeur ensemble.</i>	Divinité des serments et des contrats, Vor représente les rituels du baptême, du passage à l'âge adulte, du mariage et du deuil. C'est à Vor que l'on demande le sexe d'un enfant à naître. Identique à Far et Vor à la fois, Vor est représenté(e) physiquement par deux facettes, l'une de Far, l'autre de Mor. Ils sont nés triplés, contrairement à Mor et Far, Vor n'a pas de sexe défini.
<b>Barn (M)</b>  <i>Fils aîné de Far et Mor.</i>	Dieu du combat, de la guerre, de la stratégie, des armes, du peuple et du soin. Il est le Garde de la Porte de la Mort. Représenté comme un homme fort au regard rusé, il porte des fourrures, une armure de cuir, un casque, une grosse hache et un bouclier. Il représente la colère.
<b>Pige (F)</b>  <i>Second enfant de Far et Mor.</i>	Déesse de la chasse, de la tactique, des armes de jets, de la connaissance et protectrice des animaux. Représentée par une femme en armure de cuir aux cheveux courts, protégeant un cerf. Elle représente la trahison.
<b>Sygd (H)</b>	Demi-dieu de la maladie, du poison, de

<p><i>Enfant de Vor et d'un humain inconnu.</i></p>	<p>l'herboristerie, des apothicaires, protecteur des indigents, des pauvres et des malades, du jeu, du hasard. Représenté comme identique à son géniteur, avec des tares physiques qui varient selon les régions. Représente la tristesse.</p>
<p><b>Digt (F)</b> <i>Troisième née de Far et Mor.</i></p>	<p>Déesse des Arts, de l'Histoire, de la Poésie, de la Chanson, de la Musique, des Instruments, de la Peinture, des Sculpteurs, des Artisans, des Créateurs. Protectrice des artistes. Représentée par une femme aux courbes parfaites, habillée d'une simple toge, elle tient un bouquet de fleurs dans les mains et pose comme muse pour ses artistes.</p>
<p><b>Dod (M)</b> <i>Fils de Far et Digt.</i></p>	<p>Dieu de la mort, du deuil, du déchirement, de l'absence, de la tristesse, du testament, des forgerons, des tempêtes et des volcans. Jalouse de sa beauté parfaite, sa mère l'enferme au fond de la terre, où il accueille les morts indignes. Représenté par un homme en toge noire à capuche, avec un grimoire en mains, le doigt levé du forgeron, accompagné par une enclume à ses pieds.</p>
<p><b>Fugl et Fisk</b> <i>Jumeaux fils de Dod et Digt, représentations de l'amour et de la haine qui lient la mère et le fils.</i></p>	<p>Dieux jumeaux, représentent la Terre et la Mer, la justice, la pêche, l'élevage, l'agriculture, l'équilibre naturel et surnaturel, du jour et de la nuit, des identiques et des opposés. Représentés par deux enfants chameilleurs, collés l'un à l'autre d'un côté, brandissant un harpon pour l'un et une hache pour l'autre.</p>
<p><b>Spise (F)</b> <i>Enfant de la Terre, sortie de ses entrailles avec toutes les autres créatures lors d'un gigantesque tremblement de terre dans les terres gelées. Recueillie par Mor et Far.</i></p>	<p>Déesse du crépuscule, de la fête, de la bière, de la nourriture, de la cuisine, des services, de l'entraide et de l'envie. Représentée par une femme joyeuse, aux formes voluptueuses, tenant une grappe de mûres et un épi de seigle d'un côté et une chope de bière de l'autre, des pains et morceaux de viande de baleine à ses pieds, devant un trône de glace.</p>

## ANIMISME

L'Animisme est extrêmement répandu en pays Stolt, particulièrement en pays Katimavut où c'est même la croyance prépondérante. Chaque pierre, arbre, animal, humain ou même concept possède un esprit qui lui est propre ou est soutenu par un Esprit Protecteur. Ils ne sont jamais neutres, jamais totalement bénéfiques ou maléfiques non plus à l'image de la nature mais aussi des hommes. Cette croyance est intimement lié au chamanisme et à ses rites et perdure malgré la foi en Jokhan. Ceci est probablement lié à l'aspect plus vivant et quotidien que la froide liturgie de l'Eglise. Certains Grands Esprits sont vénérés, ou du moins respectés par tous les animistes. Cependant la plupart des pratiquants préfèrent, et de loin, s'adresser aux esprits locaux, plus familiers et moins versatiles que leurs supérieurs. La croyance dans les esprits est simple et peu exigeante. Elle convient parfaitement aux rudes climats Stolt où la survie est parfois l'effet de la chance, du hasard, ou de l'Esprit du vent qui a bien voulu écouter votre prière et lever le brouillard. Ces guides sont souvent

consultés lors de cérémonies, qu'elles soient grandioses ou intimistes, où les demandes vont de simples conseils à dévoiler les pans brumeux de l'avenir. Mais les esprits ne sont pas toujours bien disposés et peuvent parfois tromper jusqu'au shaman le plus aguerri.

## ÉGLISE JOKHANIQUE

Jokhan peut être considéré comme un dieu libérateur par certains Stolts. De nombreuses louanges lui sont adressées et beaucoup de chansons à sa mémoire au coin du feu lui font honneur. Il est et sera toujours celui qui a libéré le peuple Stolt.

Cependant, les agissements de l'église jokhanique leur déplaisent fortement. Pour eux, ces représentants qui tirent leurs connaissances de leurs livres saints ne connaissent pas la vérité des chansons traditionnelles.

Ils se servent de leur savoir pour être accusateurs, menteurs et vindicatifs à l'encontre des plus pauvres. Les Stolts feront tout ce qu'ils pourront pour réduire au silence ces oiseaux de mauvaise augure.

Dans la conception Stolt, c'est également Jokhan qui a libéré les Dieux et les Esprits.

Pour le reste, les Stolts sont très ouverts à propos des autres croyances, tant qu'on respecte les leurs. C'est de cette manière que leur panthéon a augmenté au fur et à mesure du temps. Cependant, ils savent montrer leurs véhémence quand on leur raconte des bobards.

## VI - Fêtes et Traditions

**Fête du printemps** : correspond à l'Équinoxe arrivant au début du printemps. Fête colorée pour rendre hommage au temps qui passe, au renouveau et aux Esprits des plantes, à la Terre et à l'Eau. À savoir que l'âge des personnes se compte en nombre de printemps.

Déroulement : Les femmes cueillent les premiers gros bourgeons, les ouvrent, les effeuillent pour récolter leurs pétales précieux. Les pétales sont séchés pour l'année suivante. Les bourgeons frais sont piqués à l'aiguille et enfilés sur des colliers. Le second jour du printemps, les femmes portent ces colliers de fleurs bourgeonnées, les hommes portent des paniers avec les fleurs séchées de l'année précédente. Chaque homme choisit une femme, l'emmène dans une rivière et fait tomber les pétales en pluie au-dessus de leur tête tout en chantant et priant.

**Fête de la chasse** : se passe à la fin du printemps.

Déroulement : Tous les jeunes sont conviés à se rendre sur le bord de la plage. Au signal, ils doivent courir vers le morse le plus proche et lui arracher le plus vite possible une de ses défenses. Le survivant le plus rapide est couronné Roi de la chasse. Il devient un Chasseur à part entière et aura les honneurs des meilleurs mets pendant un an.

**Fête de l'été** : correspond au solstice d'été. Fête pour rendre hommage aux Premiers Hommes fêter les premiers exodes, et à la Première Tribu Stolt. On rend aussi hommage à l'été, à la chaleur, aux Dieux et Esprits.

Déroulement : Pèlerinage vers des lieux saints, nettoyage des autels sous forme de rituels, nouvelles offrandes et rituels de remerciements et de demandes spécifiques envers les Dieux. Le plus connu est celui des Forlader. Leurs Shamans remontent depuis leurs territoires jusqu'à l'autel principal de Storstad, afin de remonter vers l'origine de leur tribu.

**Fête de la Baleine** : grandes fêtes remerciant les Dieux et Esprits de l'eau.

Déroulement : les Katimavut partent à la chasse à la baleine en suivant les rituels et gestes ancestraux. Si la chasse se passe bien, ils salent les morceaux ramenés. La fête consiste en un remerciement aux Esprits et aux Dieux dans la boisson et le banquet, mais toujours sur les plages recouvertes du sang des baleines.

**Foire au bois** : Une fois par année, dans la grande ville de Storstad s'organise la plus grande rencontre de marchands et d'artisans de tous les pays stolts. Cette foire dure deux journées, mais met à l'épreuve les routes et alentours de Storstad pendant deux bonnes semaines du fait de leur nombre et du manque de logistique inhérent aux Stolts.

On estime que plus de 27 000 chariots vont et viennent de la ville pour cette fête et que chaque année, des chemins naissent et disparaissent par nécessité d'approvisionnement.

*Parole de marchand : si tu as un chariot et que tu vas à la foire au bois, prévois ton traineau.*

## VII - Mode Vestimentaire

Le mode d'habillement des Stolts, comme nombre de leurs usages, dépend de la région dont ils sont originaires. Il est impressionnant de voir à quel point cela forge leur identité culturelle et leur manière d'être entre eux. Cela renforce l'idée que l'on a d'avoir affaire à trois peuples et non à un seul.

### LES KATIMAVUT

Dans le pays enneigé des montagnes de Norra Bergs, la teinture est chère, le tissu plus encore et le troc avec les autres peuples est rare en dehors des quelques villes côtières. Ainsi le Katimavut, même s'il est pêcheur ou citadin, s'habille essentiellement en fourrure qu'il a lui-même chassé ou échangé. Les morceaux de tissus sont souvent gardés pour faire des vêtements simples et résistants car ils sont rares. Les parures les plus impressionnantes pour un chef ou un shaman sont souvent des parures animales ou des armes solides et joliment décorées. Ce sont souvent des héritages que l'on se transmet de générations en générations, après les avoir achetées grâce à des années, voire des décennies, de labeur. Les citadins des villes les plus grandes se rapprochent au niveau vestimentaire des Aonachds, bien que le froid les oblige souvent à porter de la fourrure pour réellement se préserver.

### LES ARSSONS

Véritables citoyens ou paysans, ils ne jurent que par la laine, au point que Storstad en est l'un des plus grands importateurs. Ils copient souvent le style des Ventaduriens ou des Aonachds et essaient d'être à la pointe de la mode de ce qui se fait dans l'Empire, allant parfois jusqu'à flirter avec les tendances luzzariennes. Mais s'il fait moins froid que dans les montagnes, le climat du Plateau d'Eng a tout de même ses rigueurs. Tout cela fait que les vêtements Arssons sont un mélange de pratique et de mode pas toujours heureux, mais assez souvent original.

Exemple concret de style Arssons :

Une fraise en tartan vert et brun, un chapeau pointu en fourrure, une chemise orange, un kilt violet à pois blancs et des chaussettes montantes bleues à pompons. Le tout avec des souliers en cuir rouge.

### LES FORLADERS

Guerriers dans l'âme, violents et opportunistes, leur style vestimentaire sur terre est celui de la rapine de grand chemin. Des manteaux amples et foncés cachant sans nul doute armes et surins. Lors des combats, leur manteau est très vite mis de côté laissant apparaître un équipement très viril et sans peur n'ayant que très peu d'encombrement vestimentaire. Leurs armures, s'ils en ont, seront faites de cuir et de mailles partielles. Dans le cas des

expéditions marines, ils portent des armures légères, car quand l'on tombe à l'eau, le lourd ça coule. Quand il est au repos le Forlader est amateur de braies et de longues tuniques chaudes. Après tout, le Forlader est résistant et aime à le montrer.



*Le Stolt est doux, le stolt est frais mais le stolt n'est vraiment pas pratique.*