

La Chronique de Dame Kronale

présente

Une Aide De Jeu Pour Elic

Noblesses et Grades

Coordonnées

Chronique de Dame Kronale : <http://mlkronale.free.fr/>

Responsable du site : kronale@free.fr

Auteur du document : Noyelle Renaud [noyellr@yahoo.fr]

N'hésitez pas à envoyer vos commentaires à l'auteur.

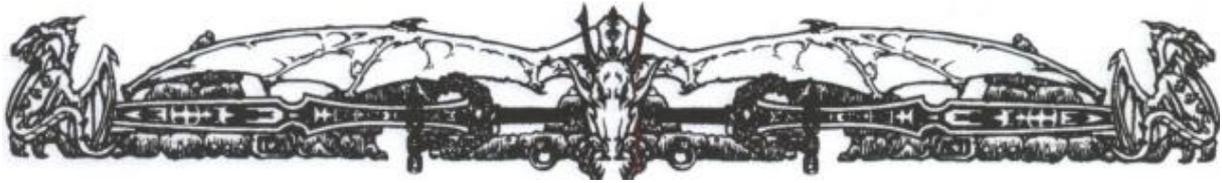
© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

Date de la Mise en Ligne

Mardi 20 février 2005

Résumé

Un article sur la Noblesse des Jeunes-Royaumes et Descriptions des Grades Militaires.



NOBLESSE ET GRADES MILITAIRES



LA NOBLESSE DES JEUNES ROYAUMES

Au sein des pays civilisés des Jeunes Royaumes (Oin & Yu ou le Désert des Larmes par exemple, ne peuvent être qualifiés de pays civilisés), il existe plusieurs types de noblesse reconnus. Ce chapitre offre un bref résumé de la noblesse des Jeunes Royaumes.

- 1. La Noblesse Héréditaire** : appelée aussi Aristocratie, cette classe sociale comporte la noblesse de sang, c'est à dire celle qui se transmet par la descendance. L'exemple le plus concret est le Roi. En général, le fils hérite du trône de son père à la mort de ce dernier. Cette Noblesse Héréditaire s'étend également aux princes et aux ducs. Des pays comme Vilmir, Lormyr, Filkhar, Jharkor, Dharijor, Tarkesh, Argimiliar, Shazar sont de parfaits exemples de régimes aristocratiques.
Dans les pays fonctionnant de manière clanique, l'Aristocratie n'existe pas.
- 2. La Noblesse d'Epée** : il arrive parfois qu'un serviteur d'un roi ou d'un prince soit anobli suite à de précieux services rendus à son pays. Il s'agit souvent de services militaires effectués lors de campagnes, d'une guerre, d'une insurrection, etc.
Dans la majorité des cas, le sujet anobli se verra attribué le titre honorifique de Thane (Chevalier) et se verra remettre un bastion fortifié avec quelques terres. Un Baron se verra remettre une ville ou quelques villages sous son autorité afin de lever les impôts de son seigneur ducal ou de son roi.
Un sujet anobli par l'épée se verra rarement attribué un titre supérieur à celui de Baron.
- 3. La Noblesse de Robe** : ce statut particulier concerne les membres du clergé exerçant de très hautes fonctions. En effet, dans certains pays des Jeunes Royaumes, la séparation entre l'Eglise et l'Etat n'existe pas. L'exemple le plus flagrant est Pan Tang, qui est un régime théocratique. Le Théocrate qui est le Grand prêtre de l'Eglise, est aussi le régent du pays. Il faut noter toutefois que Pan Tang a cette particularité de cumuler les fonctions de Noblesse de Robe et de Noblesse Héréditaire à son échelle sociale la plus élevée, c'est à dire le Théocrate.
Les Prêtres supérieurs de Pan Tang (les Prélats) sont assignés à des fonctions relevant des spécificités de leur culte. Par exemple, le Prélat de Pyaray aura en charge les affaires maritimes et les forces maritimes de l'île, le Prélat de Mabelrode aura en charge les unités de chevalerie, le Prélat de Balan aura en charge les affaires de justice et de prison, etc.
Dans d'autres pays des Jeunes Royaumes, un prêtre ayant un titre de Noblesse de Robe pourra généralement être Régent d'une importante cité, et donc aura toute autorité sur ses sujets, à la manière d'un Comte ou d'un Duc par exemple.
- 4. La République** : certaines nations, comme les Cités Pourpres ou Ilmiora, fonctionnent sous forme de république, un régime oligarchique (opposé au régime monarchique). En général, les institutions républicaines sont organisées par le biais d'un Principat. Le Principat est une monarchie de fait, un gouvernement collégial (2 x 2 ou 4 x 2), symbolisant le cadre des institutions républicaines. Le Principat est un parfait exemple illustrant les républiques d'Ilmiora et des Cités Pourpres.

© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

En Ilmiora, le pays est découpé en régions dirigées par un sénateur distinct (ex : le Sénateur Voashoon, père de Zarozinia et futur beau père d'Elric). Le pouvoir est ainsi décentralisé et les grandes décisions politiques sont prises au niveau régional et non national, ce qui explique en grande partie la modernité dont fait preuve Ilmiora et le faible climat de tension sociale qui existe contrairement à son voisin Vilmir au bord de l'insurrection populaire. A noter qu'en Ilmiora, la caste des Marchands exerce tout comme dans les Cités Pourpres un moyen de pression important quant à la conduite des affaires. Dans ces deux nations modernes, c'est l'argent qui guide aux destinées des hommes et non les Dieux et l'Eglise.

Dans les Cités Pourpres, il n'y a pas de sénats mais un Conseil réunissant les hommes les plus puissants de l'île, et composé de 8 membres permanents. Ce conseil comporte bien évidemment la présence de plusieurs Seigneurs des Mers, ces marchands marins qui dirigent le commerce intra et extra pays. On compte parmi eux le très célèbre Smiorgan Tête Chauve, qui sera remplacé au Conseil à sa mort par son parent Kargan Œil Perçant. Compte tenu du pouvoir financier des Seigneurs des Mers, ceux ci disposent en général d'un titre de Noblesse d'Epée qui est transmissible en cas de décès (par exemple, Kargan Œil Perçant recevra automatiquement le titre de Baron à la mort de Smiorgan Tête Chauve).

DESCRIPTION DES TITRES DE NOBLESSE DES JEUNES ROYAUMES

Le Thane (ou Chevalier) : il s'agit d'un titre honorifique. Le Thane est un homme d'armes libre disposant d'un fief (terre, droit ou un revenu tenu de son seigneur, en échange duquel le chevalier doit accomplir des services pour le compte de celui-ci, en général militaires ou de maintien de l'ordre).

Le chevalier représente dans les Jeunes Royaumes un idéal de courage, de loyauté de courtoisie, d'humilité et de protection des plus faibles.

Le chevalier gagne son titre à l'issue de l'Adoubement, rituel qui consiste en général à embrasser la main droite ou à baiser les pieds de son seigneur. Seul un roi ou un prince peut faire d'un homme d'armes un Chevalier.

Le (la) Baron (ne) : c'est un titre de noblesse à part entière. Le Baron possède et administre un domaine appelé baronnie (en général une ville moyenne ou plusieurs petites villes et villages), accordée par le roi, sous la responsabilité de ce dernier. Le baron a donc des pouvoirs qui lui sont confiés. Ses domaines d'attribution sont la levée et la collecte de taxes, la sécurité des sujets du roi, l'administration des biens de l'Etat qui lui sont confiés. Au sein des Cités Pourpres, les pouvoirs d'un baron s'étendent à la gestion des activités marchandes avec participation directe, cette fois, aux affaires.

Le (la) Comte (sse) : le Comte est un haut dignitaire de la cour du roi. C'est un titre héréditaire ou un titre qui est attribué à un haut fonctionnaire de l'Etat révocable par le roi. Dans les deux cas, le Comte est chargé d'administrer un Comté (qui compte en général 4 à 8 domaines). Le Comte a sous sa responsabilité les barons locaux. Il est chargé de faire appliquer les lois de son royaume et ses pouvoirs s'étendent à frapper la monnaie du roi.

Le (la) Duc (hesse) : c'est le souverain d'un Duché, composé d'au moins 4 comtés, qui représente l'ensemble de terres et de seigneuries auxquelles le duc est attaché. Le duc garde en général la frontière de son pays. Il peut compter sur ses barons pour veiller à l'intérieur des terres. Le duc peut ainsi lever assez rapidement une armée au service de son roi.

Le duc est un vassal du roi quasi autonome vis-à-vis de ce dernier, et ne peut répondre de ses actes que devant celui-ci.

Le (la) Prince (sse) : le Prince possède sa propre souveraineté (par exemple en l'absence d'un roi) ou appartient à la famille souveraine (par exemple lorsqu'il est le fils-héritier de son roi ou qu'un autre de ses frères est promis à devenir roi à sa place). C'est le titre de noblesse le plus élevé au sein des Jeunes Royaumes hormis ceux afférents aux Melnibonéens et aux Pan Tangiens.

Le (la) Roi (Reine) : dans la majorité des pays des Jeunes Royaumes, le titre de Roi est un titre héréditaire et divin, qui ne peut être à aucun moment remis en cause. Le roi symbolise le pouvoir souverain monarchique.

© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

L'Empereur (l'Impératrice) : concentre les pouvoirs du roi de Melniboné sur sa nation et sur le monde connu. Le titre d'empereur est devenu quelque peu désuet avec le recul croissant du pouvoir de Melniboné sur le reste du monde connu.

Le Théocrate : à Pan Tang, le roi de l'île s'appelle ainsi. La théocratie est un régime qui concentre et hiérarchise les pouvoirs. Le Théocrate reçoit un pouvoir temporel (à l'instar d'un roi) et un pouvoir spirituel (à l'instar d'un chef de l'église), son pouvoir et son contrôle sont donc politiques et religieux.

MONARCHIE FEODALE ET JEUNES ROYAUMES

Les principaux pays des Jeunes Royaumes comme Vilmir, Jharkor, Tarkesh, Filkhar, Lormyr, Argimiliar, Shazar, Dharijor, ont organisé leurs pouvoirs de manière féodale, ce qui implique la prédominance d'une classe de guerriers et d'autre part des liens de dépendance d'homme à homme. La monarchie féodale repose sur un réseau de liens de dépendance entre les seigneurs et leurs vassaux (par exemple de comte à chevalier), ces derniers étant des hommes libres qui se placent sous la protection des premiers et reçoivent un fief en échange de services qu'ils assurent. La monarchie féodale se caractérise aussi par un morcellement politique (oppositions entre nobles, parfois même conflits armés ou tentatives d'assassinant) et une société agricole divisée entre une classe noble et une classe paysanne souvent asservie (comme c'est le cas à Vilmir ou Lormyr).

Dans des pays affiliés à la Loi tels que Vilmir, Jharkor, Filkhar, Lormyr, tout duel à mort entre deux nobles est strictement interdit et très lourdement puni (le roi peut aller jusqu'à retirer tout ou partie des terres aux nobles vassaux, voire beaucoup plus rarement à imposer la prison ou l'exécution publique du fautif). Quant à l'assassinat d'un noble, cet acte déclenche une enquête minutieuse qui pourra être confiée directement à l'Eglise de la Loi, gage d'autorité et de recherche impitoyable de la vérité.

GRADES MILITAIRES AU SEIN D'UN PAYS DES JEUNES ROYAUMES

Dans la majorité des nations des Jeunes Royaumes, les forces de l'ordre (par exemple gardes de la cité) et les militaires purs, sont des fonctionnaires de l'Etat. Leurs revenus varient en fonction de leur avancement et de leurs qualifications. Le tableau suivant offre un panel qui permet de se faire une idée précise de l'organisation d'une armée dans un pays des Jeunes Royaumes, notamment affilié à la Loi.

Grade militaire	Noble ou Non noble	Caractéristiques de la fonction
Soldat, Garde, Gardien	Non noble	Affecté en général à la surveillance d'une cité et au maintien de l'ordre. En cas de conflit, certains sont réquisitionnés pour le front.
Chef d'escouade (sergent)	Non noble	Affecté au commandement d'un groupe de soldats, gardes, composé de 10 à 40 hommes. En cas de conflit, le sergent est affecté en première ligne auprès d'une compagnie d'infanterie ou d'archers, lanciers.
Lieutenant de la garde /Capitaine de la garde	Non noble	Ils sont affectés au commandement de la garde d'une cité de petite ou moyenne taille (pas plus de 2500 âmes). En cas de conflit, leurs troupes peuvent être réquisitionnées et, le Lieutenant et le Capitaine, affectés à une unité de chevalerie et placés sous la responsabilité d'un Jeune Commandeur ou plus rarement d'un Commandeur.
Burgrave/Margrave	Non noble ou Noble	Le Burgrave est le commandant militaire d'une ville ou d'une place forte, sous la responsabilité d'un baron. Le Margrave est le chef militaire d'une seigneurie -appelée juridiction- dans un duché. Il est chargé de la garde d'une frontière de son pays.

© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

		Le Burgrave et le Margrave peuvent être anoblis suite à de grands services rendus. En cas de conflit, leurs troupes doivent servir à la défense intérieure de la seigneurie et de ses cités.
Jeune commandeur (lieutenant)	Noble	Issu de la Noblesse Héréditaire (fils d'un seigneur) ou plus rarement de la Noblesse d'Épée, le Jeune Commandeur est affecté en cas de conflit au commandement d'une unité de chevaliers (environ 50 à 250 hommes).
Commandeur	Noble	Le Commandeur est affecté au commandement de plusieurs sections d'une armée (environ 500 à 1000 hommes), placée sous le commandement de plusieurs barons, d'un duc ou plus rarement du roi. Une armée moyenne (environ 3000 hommes) est composée de 3 à 4 commandeurs. Parfois, le commandeur est lui-même baron ou comte, mais jamais duc.
Baron, Comte	Noble	Un baron ou un comte peuvent prétendre au titre de chef d'une armée si personne ne peut leur opposer un titre aristocratique supérieur. En cas de conflit, ils planifient les tactiques en accord avec leurs commandeurs, et participent, pour les plus téméraires, directement à l'action.
Duc	Noble	Le duc est le commandeur d'une seigneurie comprenant plusieurs villes et il contrôle la surveillance d'une frontière. En cas de conflit, il a autorité sur toutes les places fortes de sa juridiction, et commande son armée si une des frontières de son duché vient à être attaquée.
Roi	Titre héréditaire	Le roi assure le commandement des armées de l'ensemble de ses seigneuries en cas de conflit armé et global. Il peut commander des troupes directement en tant que Grand commandeur pour défendre son pays ou assiéger un autre. Il peut envoyer des troupes défendre un duché frontalier assiégé par l'ennemi.

