



Phénix a.s.b.l

Noblesse

Table des matières :

| | |
|--|----------|
| A. Généralités | 3 |
| B. Les Titres Nobiliaires | 3 |
| 1. Chevalier | 3 |
| 2. Hobereau | 3 |
| 3. Baron | 3 |
| 4. Marquis | 3 |
| 5. Comte | 4 |
| 6. Duc | 4 |
| 7. Empereur | 4 |
| C. Les Droits Seigneuriaux | 4 |
| 1. Droits | 4 |
| 2. Devoirs | 5 |
| D. Mariage et filiation comme base pour les statuts | 5 |
| E. Les Duels | 6 |
| 1. Généralités | 6 |
| 2. Règles | 6 |
| 3. Les types de duels | 7 |

A. Généralités

La noblesse est issue de vieilles traditions datant d'avant l'Empire. Elle est un mélange de coutumes, d'élection et d'hérédité. Les guerriers les plus appréciés de leurs frères d'armes ont donné les premiers nobles. Leurs descendants ont gardé aujourd'hui les titres et les prérogatives de leurs valeureux ancêtres.

Il y a différentes manières de devenir noble : être issu de deux parents de rang noble ou être anobli.

Un noble a tout pouvoir de justice, de police et de taxes dans son fief, seul son suzerain peut diriger ses affaires. Ses pouvoirs ne s'adressent cependant pas à la légion.

Tout noble voyageant en dehors de ses terres doit se plier aux lois locales. S'il ne porte ni blason ni épée hors de chez lui, il est alors considéré comme un roturier et ne peut être appelé par ses titres.

Tous les nobles possèdent un fief sauf les bas chevaliers obéissant et dépendant du bon vouloir de leur suzerain.

Mais rien n'est immuable même la vertu et, bien que tout titre soit héréditaire, un comte se retrouvant sans terres et sans appuis politiques risque vite d'être nommé chevalier ou du moins ses descendants (s'il leur reste une épée). Seul l'héritier garde le titre, les autres enfants sont des chevaliers.

Les titres de noblesse s'acquièrent par la naissance mais des fluctuations négatives ou positives sont possibles.

Pour changer de titre de noblesse, il suffit de se marier avec quelqu'un possédant un titre plus important (les titres se cumulent), d'être très influent ou de choisir le bon suzerain.

Certaines personnes d'origine noble abandonnent parfois leurs prérogatives et leur fief pour des raisons religieuses ou autres : ils gardent leur nom mais par leur titre.

B. Les Titres Nobiliaires

1. Chevalier

Il a rarement un fief. Tous les nobles (sauf les chevaliers) peuvent anoblir un roturier en lui offrant une épée. Celui-ci devient alors chevalier et vassal.

2. Hobereau

Il dirige quelques chevaliers et possède des terres.

3. Baron

Il dirige une dizaine de chevaliers et est reconnu comme tel par un comte, un duc ou l'Empereur.

4. Marquis

Si un duc ou l'Empereur vous confie 100 chevaliers pour défendre une terre frontière, vous êtes nommé à ce rang. Attention c'est le seul titre qui n'est pas héréditaire mais il reste à vie. Les enfants, eux, conservent le titre auquel ils ont droit.

5. Comte

Il faut avoir de 100 à 300 chevaliers vassalisés et être reconnu comme tel par l'Empereur.

6. Duc

Il faut être comte et nommé ainsi par l'Empereur.

7. Empereur

Il faut être élu par les 5 ducs.

C. Les Droits Seigneuriaux

1. Droits

Le seigneur, grand propriétaire foncier, alloue à son peuple des terres appelées "tenures" et lui promet sa protection en échange d'un ensemble de droits seigneuriaux, différents d'une seigneurie à l'autre.

Voici ici regroupés quelques-uns de ces droits :

- ❖ **Cens** : Loyer qui symbolise le fait que le tenancier (qui a une tenure) reconnaît que sa tenure appartient au seigneur à qui il paie le cens.
- ❖ **Corvées** : Il s'agit d'une prestation physique, mais qui a la même valeur symbolique que le cens. Ces deux droits sont ce qu'on appelle des droits récongnitifs.
- ❖ **Banalités** : Il s'agit d'une obligation d'utiliser le gros matériel mis à disposition par le seigneur (moulins, lavoirs,...) et pas celui d'un autre. Cela assure un monopole au seigneur.
- ❖ **Taille** : Taxe de sécurité, paiement de la protection offerte par le seigneur. Perçue par foyer, la taille est "à merci", elle est prélevée à chaque fois que le seigneur le juge bon et le montant prélevé dépend aussi de son bon vouloir.
- ❖ **Tonlieu** : Droit de transfert et de transaction, ce qu'on appellerait aujourd'hui taxes à l'importation ou à l'exportation.
- ❖ **Justice** : Un tenancier est sous la justice de son seigneur et de lui seul. Tous les seigneurs féodaux jusqu'au plus humble chevalier fiefé sont responsables de la justice en leur fief. Tout seigneur est à la fois juge, jury et exécuteur, quand il n'est pas une partie de l'affaire.
- ❖ **Ban** : Droit de commandement, droit de contraindre et droit de punir ses sujets.
- ❖ **Service militaire** : Les tenanciers doivent être à la disposition de leur seigneur un certain nombre de jours par année pour aller avec lui à la guerre.
- ❖ **Gîte** : Le seigneur doit être accueilli et nourri n'importe où dans sa seigneurie.
- ❖ **Formariage** : Taxe à payer si on veut prendre pour époux/épouse une personne d'une autre seigneurie.
- ❖ **Mortemain** : Droit de succession.
- ❖ **Péages** : Impôts qui frappent la circulation des biens et des personnes. Une marchandise passe par un péage, un vingtième de sa valeur est retenu ; un passant se présente, il paie un phénix par jambe.

- ❖ **Monnayage** : Permet au seigneur de battre sa propre monnaie. Ce droit est rare.

De plus, les nobles ont le droit de porter librement armes, armures et blason.

Le blason d'un noble est soit celui de son seigneur si le noble réside dans la maison de celui-ci, soit celui du père, soit un qui lui est propre. Si le blason est familial, les fils doivent indiquer leur statut (par deux lignes obliques dans le coin supérieur gauche du blason) pour qu'on les reconnaisse comme tels et qu'on ne les confonde pas avec le seigneur en personne.

2. Devoirs

Il a tout d'abord l'obligation de fidélité à son propre seigneur. Celle-ci implique non seulement de ne pas lui faire du mal mais aussi de lui faire du bien. Il y a ensuite l'obligation "auxilium et consilium", d'aide et conseil : c'est le seul « impôt » acquitté par les nobles.

L'aide militaire est illimitée. Elle se présente sous forme de l'Ost (sorte de service militaire) et de la Chevauchée (partir en campagne). Sur demande, le vassal doit être présent dans l'armée de son seigneur.

Ensuite, le seigneur est tenu de protéger ses vassaux de toute menace extérieure.

Donc, l'Empereur doit protéger ses vassaux, lesquels protègent les leurs, et ainsi de suite jusqu'au bas de la pyramide. Au niveau de la petite seigneurie, un chevalier et ses hommes d'armes agissent en police du fief et en cas de grand danger ils dirigent la milice paysanne locale.

D. Mariage et filiation comme base pour les statuts

Tous les nobles appartiennent à 10 familles : Hydre, Chimère, Manticore, Griffon, Licorne, Titan, Tarasque, Leviathan, Béhémoth, Vouivre (il existe une 11^{ème} famille qui est la famille impériale, les Phénix).

Il n'y a pas d'exception, ceux rentrant dans la noblesse se font adopter par une famille (en général celle ayant la plus mauvaise position). En effet, il existe une hiérarchie entre ces familles qui évoluent au cours du temps suivant les contributions de leurs membres. Cet état de fait n'est bien sûr pas écrit mais repose sur les rumeurs et les « on-dit ». Si on appartient à une famille bien placée, on jouit d'un meilleur statut parmi ses pairs.

En ce moment, la famille la plus en vogue est la famille Licorne, principalement grâce au Duc Leoryn et à Dame Merissa, épouse de l'Empereur.

Vient ensuite la famille Titan dont Gorfang est un représentant particulièrement renommé. En queue de liste, on trouve la famille Leviathan qui est actuellement en disgrâce.

Le mariage chez les nobles est souvent polygynique (cfr. Guide du monde) mais pas comme beaucoup semble le croire. Avant toutes choses, les nobles se doivent d'épouser une noble.

Le nom de famille de l'épouse a beaucoup d'importance. On ne peut pas épouser quelqu'un portant le même nom que soi, si la famille de l'épouse est prestigieuse alors on gagnera du statut (et inversement). Même si par la suite l'origine de la femme est occultée car elle passe dans le groupe du mari, il n'en reste pas moins que tous l'auront à l'esprit (il est même de coutume pour la femme de garder une trace discrète de son origine par un tatouage ou un pendentif par exemple).

La place du père a aussi son importance pour le statut gagné, plus le titre est haut plus le statut augmentera.

Et n'oublions pas les compensations matrimoniales : plus un noble choisit quelqu'un de bien côté, plus le coût va être élevé ! Cela va des promesses d'entraide (c'est intéressant quand on

épouse la fille d'un duc car qui oserait l'attaquer mais, quand c'est le cas, c'est souvent la ruine du « gendre »), richesse, tarifs préférentiels pour l'exportation et parfois même don de territoires (surtout quand il y a des mines, des points d'eau...). Et gare à ceux ne respectant pas leur accord car leur statut tombera au plus bas ainsi que celui de leur famille (ce qu'elle n'appréciera évidemment pas).

Il est à noter que la hausse la plus conséquente de statut est quand on arrive à épouser la fille de l'empereur (qui appartient à la onzième famille celle du Phénix).

Il est rare d'épouser plus d'une noble (vu leur petit nombre et la haine de ceux n'ayant pas trouvé de chaussure à leur pied. De plus n'oublions pas le coût exorbitant des compensations matrimoniales) et, si c'est le cas, ce sont en général des sœurs.

Après cela, il se constitue un gynécée de roturières (bien évidemment ici c'est la beauté qui prime) qui acquièrent un rang de noblesse. Un paysan est souvent bien content quand sa fille a la beauté de « Taerye » car les compensations données en échange par le noble sont famineuses pour un homme du peuple.

Plus on a de femmes, plus cela apporte du prestige (car les femmes coûtent cher à entretenir). Ces femmes sont inférieures dans l'esprit de tous les nobles mais pas dans ceux du peuple.

Seuls les enfants des nobles sont considérés comme nobles, les autres deviennent des serviteurs... C'est pour cela qu'il y a un représentant de chaque famille pour chaque accouchement !

E. Les Duels

1. Généralités

Un duel ne se provoque pas à la légère. Il provient souvent suite à une injure, une accusation, une querelle, une passion ou comme le voudrait la logique d'origine afin de résoudre un conflit armé. Sur les terres impériales, seuls les nobles ont le droit de demander un duel et d'y combattre. La morale veut qu'un noble ne provoque pas de lui même plus d'un duel par an.

S'il est convoqué, il peut s'y soustraire. Dans ce cas, il perd la face et devient le vassal de son adversaire pour l'année. Si un duel a lieu entre deux nobles de rangs différents, le plus élevé a le droit d'utiliser un champion. Si ce dernier est défait, un deuxième duel s'entame de suite, sans repos ni magie, avec les deux belligérants de base.

2. Règles

Règles génériques :

- ❖ Un noble ne peut être provoqué en duel sur ses terres. De plus, il peut les interdire chez lui.
- ❖ Un champion doit être noble.
- ❖ Une seule arme : l'épée.
- ❖ Un arbitre obligatoire par camp (si possible d'autres nobles).
- ❖ Après chaque touche, les 2 combattants se séparent.
- ❖ Pas de magie avant et pendant le duel.
- ❖ Pas d'armes magiques.

Options valables seulement quand les deux parties sont d'accord :

- ❖ combattre avec bouclier

- ❖ combattre de sa mauvaise main
- ❖ combattre avec un œil bandé
- ❖ combattre sans armures

3. Les types de duels

Avant de combattre les arbitres décident de la gravité de la situation et proposent le type de duel, ainsi que le lieu et l'heure. Les conséquences du duel sont aussi clairement énoncées.

- ❖ Duel au premier sang : Dès qu'un combattant saigne le combat s'arrête.
- ❖ Duel au membre : Les participants annoncent secrètement à l'arbitre quel membre ils ont pris pour cible. Bras gauche ou jambe gauche si l'adversaire est droitier et inversement. Le premier à toucher le membre désigné gagne.
- ❖ Duel à l'abandon : Il s'arrête dès qu'un participant dit " j'abandonne ". Ici les duellistes combattent sans s'arrêter entre chaque touche.
- ❖ Duel à mort : Le survivant gagne ; le perdant doit être enterré avec les honneurs, s'il survit il déchoit, change de nom et son vainqueur a droit d'exiger sa vie sur n'importe quelle terre noble.