L'espace de jeu signé Morgan Kane…

http://www.morgankane.info

Les petites puissances

- Le monde d'ISKRA - Les peuples de Refuge -

Morgan Kane

Publication le lundi 22 décembre 2008

Fichier PDF créé le lundi 20 septembre 2021

LES PETITES PUISSANCES

Elles disposent d une capitale qui représente environ 5 % de la population et de pas grand chose d autre au niveau urbain hors les bourgs. Elles sont souvent objet de convoitise de la part de leurs voisins.

A l Ouest :

Nival : 64 000 km² (8 hexagones), 320 000 habitants est en proie à l anarchie la plus complète depuis la mort du grand duc, sans héritier et non remplacé. Certains voisins se proposent d intervenir pour rétablir l ordre et d intenses négociations sont en cours mais personne n osera bouger tant qu elles n auront pas abouti, sauf à déclencher une guerre. Il est possible qu à titre de compromis un nouveau grand duc soit choisi par les états environnants, auquel cas il ne lui restera plus qu à s imposer et à rétablir l ordre.

Tabrassie : 56 000 km² (7 hexagones), 280 000 habitants. Ce duché a pour douteux privilège d avoir une longue frontière avec les chevaliers porte glaive. Les incidents de frontière sont fréquents.

L avantage est que la population, qui ne se soucie pas de passer sous la domination des chevaliers porte glaives, est très attachée à la (trop ?) jeune duchesse en titre. Son régent lui chercherait un époux qui pourrait protéger son domaine. Par ailleurs, elle préférerait l aide des libres filles d Iskra qui lui aurait été promise.

Nord Martianie : 64 000 km² (8 hexagones), 320 000 habitants. Les terres manquant de fertilité, ses habitants élèvent bétail et chevaux. En principe, ils ne vendent jamais à un étranger une jument pleine ni un étalon non castré. Ce sont des cavaliers redoutables. Ils sont organisés en communautés qui sont dirigés par des chefs qui élisent l un d entre eux chef suprême. Celui ci porte le titre de grand duc électif et a un rôle essentiellement diplomatique, entre communautés et vis à vis de l extérieur.

Sud Martianie : 64 000 km² (8 hexagones), 320 000 habitants. Bien que le duc soit héréditaire et non élu, cet état ressemble à la Nord Martianie. Il constitue le principal objet de convoitise des chevaliers porte glaive qui attisent les rivalités féodales pour affaiblir le duc. Celui ci a la chance d être un neveu du grand duc électif de Martianie et les deux dirigeants sont conscients de la nécessité d oublier les vieilles querelles et de s unir.

Les habitants de la Martianie sont en grande partie les descendants de tribus originaires des steppes qui ont profité de l effondrement du second empire pour s infiltrer jusque là et s installer.

le territoire est dénommé Acélie et la capitale Acelle : 56 000 km² (7 hexagones), 280 000 habitants. Les collines qui composent son territoire sont riches en minerai de fer. Les paysans mineurs qui l habitent sont libres mais se reconnaissent citoyens de la capitale du même nom. Celle ci, située à peu de distance de la mer, sur un petit fleuve navigable, dispose d un port stratégiquement situé, bien abrité et très fortifié. Elle est dirigée par un système de deux assemblées, un sénat qui représente les grandes familles et détient le pouvoir législatif et l assemblée du peuple qui élit tous les trois ans deux consuls obligatoirement choisis parmi les familles sénatoriales. L assemblée du peuple est consultée régulièrement par les consuls et le sénat qui décide seul de la guerre et de la paix. En fait, elle est très largement contrôlée par les familles sénatoriales.

Soyons (mal) honnêtes, l Acélie garde t elle son indépendance du fait de la vaillance de la population dont les armes favorites sont l arbalète et la grande hache à deux mains ou de l absence d ennemis menaçants à proximité ?