

Document officiel du Parti

Archive nationale Section B-4

Lecture et parution interdite en vertu du décret Molotov

Tout personne non autorisé possédant, divulguant ou lisant le présent document est passible de la peine capitale ou de l'emprisonnement à perpétuité.

Rédigé en 845, dernière mise à jour en 860 par Stanislav Petrovsky

Veillez noter que le présent document est daté selon le calendrier renois

L'histoire du Parti

Il y a de cela plusieurs années, personne ne se rappelle vraiment quand, dû à une certaine propagande du Parti, sûrement à la fin du VIII^e siècle de la troisième ère (765), un mal menaçait le Sud-Ouest de la désolation boréale, où vivait la quasi totalité des tribus, soit plusieurs dizaines. Ce mal, on ne savait pas très bien d'où il venait, peut-être des Spinalayas, car les éclaireurs avaient beaucoup de difficulté à franchir les cols et les quelques routes officielles où les attendaient souvent des bandes de pillers orques. On savait vaguement qu'une armée s'était donnée comme objectif de raser la région afin de s'approprier la totalité du territoire. Cette menace avait amené un certain degré de panique et on demandait plus que jamais l'aide des dieux et des ancêtres. Puis, les semaines passaient et les rumeurs d'invasions semblaient de plus en plus véridiques. Suite à ces nouvelles troublantes, les chefs des différentes tribus de la désolation boréale ne chômaient pas, on demandait leur aide de tous bords tous côtés : organiser les défenses de la tribu ou du village, entreprendre des pourparlers avec les tribus avoisinantes, bref l'état d'urgence était décrété.

Quelques rares légendes évoquent qu'une des premières tribus à avoir réagit promptement fut celle du célèbre et légendaire chef-guerrier **Gorg dit l'infaillible** chef de la tribu du **Phoque-Blanc**. En effet il avait la réputation d'être un chef calme, intelligent et sage, sa tribu, forte de quelques centaine d'habitants (350 habitants) prospérait depuis quelques années, notamment grâce à la sédentarité, qui leur offrait une protection contre les intempéries, les nombreux monstres de la région et leur permettait même de faire quelques récoltes pendant les quelques mois chauds. Lorsque la menace d'invasion s'avéra inévitable, Gorg s'empressa de convoquer les cinq sages du village. Ensemble, ils décidèrent d'envoyer des émissaires rencontrer les différents tribus du coin, leurs alliés : Les tribus du Renard des neiges, de l'Ours Polaire, du Bison et de la Baleine Glaciaire, en leur proposant :

Une alliance contre l'ennemi grâce à une association tributaire basée au village des Phoques-Blancs (du fait qu'il était la seule tribu sédentaire et donc offrait la meilleure protection.) Le village venait tout juste d'être agrandi et pouvait facilement accueillir quelques centaines d'autres barbares. Pour la survie à l'intérieur du village, ils proposèrent de partager les trucs et astuces de chasse en envoyant de concert les meilleurs chasseurs de chacune des tribus et de partager le tout. Le pouvoir politique en état de siège serait dirigé par l'ensemble des chefs des différentes tribus formant donc une oligarchie temporaire conseillé par les différents conseils de sages. Chaque chef dirigerait ses guerriers respectifs, mais toute décision devrait être prise au préalable par le conseil oligarchique. Chaque messenger devait donc aller voir les chefs des différentes tribus avec un message énonçant les termes de l'alliance et les invitant à s'installer le plus rapidement possible dans leur village.

Les messagers partirent sans perdre de temps le lendemain matin, pendant ce temps, les préparatifs de guerres continuaient et chaque membre de la tribu contribuait : on renforçait les barricades avec le bois qu'on avait en réserve, emprunté aux abords de la forêt d'Eldereth, on stockait la nourriture et l'eau, les forgerons forgeaient sans relâche, les guerriers s'entraînaient pour être prêt au combat, bref, le village était en effervescence. Plus les jours avançaient, plus la menace d'invasion s'avérait inévitable, on savait maintenant que l'ennemi avait un nom, des orques et des gobelins et ceux-ci n'étaient plus qu'à trois semaines de marche. Quelques jours plus-tard, des messagers revinrent au village avec, pour la plupart, de bonnes nouvelles. En effet, seule la tribu des Bisons préférait aller se terrer plus loin dans les montagnes au Nord. Donc la tribu des Renards des neiges, de l'Ours Polaire et de la Baleine Glaciaire arrivèrent petit à petit et aidèrent grandement aux préparatifs de guerre. Le village était maintenant riche d'environ 1300 âmes dont 500 guerriers dans la force de l'âge, 300 femmes, 200 enfants, 200 adolescents dont une centaine d'adolescents mâle combattants et une centaine de vieillards (comprenant les sages). Lorsque tous les représentants des trois nouvelles tribus furent tous arrivés, Gorg l'infaillible convoqua les trois autres chefs et leurs principaux conseillers (pour la

plupart des sages) Après des jours de débats souvent très mouvementés, tous ensemble, ils décidèrent de travailler main dans la main pour défendre le village en s'aidant mutuellement. On forma des groupes dit d'élites, qui regroupaient les meilleurs des meilleurs parmi les différentes professions et ce, tant chez les hommes que chez les femmes : chasseurs, pêcheurs, potiers, guerriers, archers, maîtres d'armes, éclaireurs, hérauts, mais aussi : couturières, cuisinières, ménagères, guérisseuses etc. On comptait même, pour la plupart des aînés, des chamans, des sorcières et des guérisseurs expérimentés qui pouvaient s'avérer d'une très grande utilité durant la bataille à venir. Puis, les semaines passèrent et les fortifications étaient terminées, plusieurs nouvelles habitations s'étaient construites et les stocks de nourriture et d'eau étaient à leur niveau le plus élevé. Les éclaireurs annoncèrent que l'armée ennemie n'était plus qu'à quelques jours de marche. Le village était maintenant prêt, il ne restait plus qu'à attendre l'inévitable ... la tension était palpable, mais tous étaient préparés et prêts à toutes éventualités. Puisque le village avait été construit à flanc de montagne, les grottes naturelles et celles forées s'avéraient idéales pour stocker les vivres et les objets courants, mais serviraient aussi de refuges pour les vieillards, les femmes, les jeunes enfants et tous ceux inaptes en temps de guerre.

Puis, par un beau matin frisquet, Gorg et tous les membres du village furent réveillés (réveillés est un grand mot, personne ne dormait vraiment étant donné la situation critique) en même temps par le bruit de la cloche du village qui annonçait l'arrivée de l'armée maintenant visible des tours de guet. Sans perdre de temps, tous les villageois s'organisèrent, les femmes, les enfants et tous les invalides se dirigèrent calmement vers les grottes, les rares archers se postèrent dans les passerelles des palissades, les guerriers revêtirent, pour ceux qui en possédaient, différentes armures : quelques rares en métal et pour la plupart en cuir et en peau. Les chefs, suivit des sages et des chamans, se réunirent pour un dernier conseil afin de discuter des derniers préparatifs, les guérisseurs se rejoignirent dans l'habitation des soins. Après seulement une heure, tout le village était fin prêt ... un silence palpable se faisait sentir, nul bruit n'était perceptible, on entendait seulement la brise du Nord souffler les étendards, un pour chaque clans, brandit fièrement devant les portes principales du villages. On évaluait l'armée orques à près de

5000, soit la quasi totalité (70%) des forces ennemis, qui avait éparpillés le reste en direction d'autres tribus. Les guerriers devraient donc lutter à 1 contre 2. Lorsqu'ils furent à 500 mètres du village, le héraut délégué du village, lança un dernier ultimatum aux envahisseurs :

«Ceci est notre dernier avertissement, qui que vous soyez, vous avez illégalement franchit les terres de nos ancêtres, si vous continuez dans votre quête nous nous verrons dans l'obligation de répondre à votre affront et de vous exterminer jusqu'au dernier, ceci est notre dernier avertissement»

Puis, une dizaine de flèches enflammées furent tirées à 10 mètres des orques. Ces derniers répondirent par des grognements, des cris et des rires gras et plusieurs crachèrent par terre. Puis, sans tambours ni trompettes, ils chargèrent en direction du village. Les défenseurs répondirent par les cris de vingt cors puissant suivit des cris de près de 2500 grands et fiers guerriers barbares. En un premier temps, ce fut les archers qui furent mit à contribution, une première vague se fit entendre et décima quelques dizaines d'orques qui chargeaient en première ligne. Malheureusement, étant donné la pauvreté géographique de la région en terme de ressources forestière, le village ne possédait pas beaucoup de flèches, tout comme le Conseil avait remarqué que les palissades ne tiendraient pas jusqu'à la fin des temps. Le plan était le suivant, on décimerait les premières vagues grâce aux archers, puis lorsque les premiers combattants arriveraient aux abords du village, les fortifications les retiendraient quelques temps et du hauts des tours, de l'huile bouillante et des tonnes de rochers seraient jetés en bas. D'ici là, les chamans et les sorciers seraient mit à contribution, invoquant les forces ancestrales de la terre et des cieux afin de retenir l'ennemi. Finalement, ce serait l'assaut final, on ouvrirait trois principaux fronts, deux de chaque extrémités du village, par des entrées secrètes, creusées à même le sol et finalement, après que les deux premiers fronts eurent affaibli l'ennemi, on ouvrirait le front principal, soit en ouvrant les portes du village d'où sortirait 50 % des forces terrestres.

Heureusement pour eux, grâce aux plans élaborés par le conseil oligarchique et les sages, le stratagème élaboré s'avéra excellent et l'armée ennemie fut rapidement en déroute. L'assaut dura près de 5 heures, de nombreux blessés furent emmenés dans la maison des soins où les guérisseurs s'attardèrent sur des cas, bien souvent désespérés. On posta quand même des gardes dans les tours de guets et on envoya des éclaireurs au cas où les déserteurs ennemis referaient surface. Les morts furent répertoriés au nombre de 300, soit 12 % de l'armée, sans compter les blessés.

Les jours passèrent, le village vivait son deuil, de nombreuses cérémonies commémoratives furent organisées pour les défunts, on pria pour les esprits des ancêtres de bien vouloir les accepter, on louangea leur courage, leur détermination et le sacrifice accompli. Les morts furent enterrés et plusieurs parmi les blessés succombèrent les premiers jours, d'autres resteraient invalides pour le reste de leurs jours. Tous s'entraidaient, les fortifications furent réparées, les corps des orques furent empilés au loin et brûlés. Quelques semaines plus-tard, une fois le deuil terminé, les chefs se réunirent de nouveau afin de discuter de l'avenir, rester ou partir. La tribu de la baleine glaciale, la moins nombreuse des tribus et la plus touchée, ne comptait plus que 250 membres. Il lui était donc impossible de repartir. La tribu des Renards des neiges et de l'Ours polaire avait aussi subi de grandes pertes. Un grand conseil réunissant tous les membres des différentes tribus fut convoqué, tous s'accordèrent pour dire qu'aucune des anciennes tribus ne pourrait voler de ses propres ailes à l'avenir comme c'était le cas avant. Comme d'habitude, certains conservateurs refusèrent catégoriquement toute alliance à long terme avec les autres tribus, ils avaient accepté celle-ci temporairement et cela malgré eux. Malgré cette minorité de contestataires, la majorité s'accorda afin de fusionner les quatre tribus pour n'en former plus qu'une. Ils mettaient donc un terme définitif à la vie nomade et acceptaient de mettre leurs rancunes de côté afin de forger des liens forts tous ensemble.

Puis, les années passèrent, les jeunes grandirent avec une mentalité d'amitié et d'entraide, absente de tout ethnocentrisme envers les autres clans. Il n'y avait plus 4 tribus, mais bien une

seule, forte et solidaire, la tribu du **Harfang des neiges**. Le clan prospérait, on avait toujours plus de vivres, d'animaux et de pâturages, on renforçait le village et il se développa une telle réputation de force, de détermination que les Orques et aucun autre monstre n'attaquaient plus le village. Deux générations s'étaient écoulées depuis la mort du grand chef Gorg l'infaillible, celui qui avait uni les clans. Le village s'est agrandi de manière significative étant donné le nombre toujours grandissant de tribus plus ou moins nombreuses qui venaient s'ajouter à la petite ville, de plus la situation politique du nouveau clan se modifiait petit à petit.

Certains membres influents du conseil suprême voulaient s'imposer de manière significative et s'accaparèrent les différents postes influents. On comptait maintenant un système représentatif contrôlé dans les mains de 10 préfets élus par les citoyens des 10 différents quartiers, mais les choses changèrent quelques années plus tard. Le préfet en chef actuel, Alfdis SansQuartier, en poste depuis maintenant 5 ans qui était élu par les 10 autres préfets, décréta un jour un impôt avec pour but officiel d'entraîner la milice. En vérité, il en détournait la majorité des fonds et s'enrichissait de cette manière. Il fit construire une somptueuse demeure "officielle" et engagea son propre corps armé qui avait pour mandat de dissuader toute contestation au niveau de la population. Par un beau matin de printemps, sans préavis, il fit congédier les 10 préfets en prétextant, fausses preuves à l'appui, que ceux-ci fraudaient le conseil souverain et les fit exiler avec leurs familles avec promesse de décapitation si jamais ils revenaient. Finalement il se fit nommer Stathouder, ce qui lui conférait un pouvoir complet et total sur : l'armée (qui fut remplacé par son propre corps armé : les Traqueurs), la population, il dissout le conseil souverain et instaura un régime martial d'une durée illimitée (avec pour but officiel de contrer la menace de rébellion de la part des supporteurs des préfets exilés qui menaçaient supposément de faire un putsch). Le Stathouder régna pendant près de 10 ans en vrai despote. Il s'accapara la majeure partie des fonds publics tout en appauvrissant la population et en éliminant les droits ancestraux petit à petit. Mais, à son insu, un groupe révolutionnaire germait au sein même du conseil intérieur nouvellement créé. Ces révolutionnaires, pour la plupart représentaient les rares factions bourgeoises commerciales. On infiltrait aussi les Traqueurs et distribuait clandestinement des

tracts proposant la lutte armée contre le régime, on informait la population et on volait des stocks d'armes. Les révolutionnaires se faisaient appeler la Résistance.

Après quelques années d'infiltration, il s'avéra que le Stathouder n'avait presque plus le contrôle de sa police armée ni de ses conseillers, avant qu'il n'ait le temps de s'organiser, le principal commandant en chef de la Résistance, Sergei Vissarionovitch, donna le signal et tous les rebelles attaquèrent au même moment. Étant donné la faiblesse de la police et de l'État, corrompus, il s'avéra très facile de s'arroger le pouvoir et peu de combats firent rages. Le lendemain, la première action fut de pendre le Stathouder par les pieds en pleine place publique en le lapidant. La Résistance s'avérait avoir l'appui de la population du fait qu'elle promettait, en tant que parti politique, de s'occuper de la population, de partager l'argent et les biens publics et de rendre tous les droits et possessions ancestrales. Et ce fut heureusement le cas, du moins les 5 premières années. La politique d'expansion entamée par le Stathouder fut maintenue et la petite ville maintenant baptisé Sergeigrad comptait maintenant près de 10 000 âme et faisait compétition à Highhold (5600 âmes) Sergei était vraiment aimé et même vénéré par la population qui vivait maintenant beaucoup mieux. Des sculpteurs se mirent au travail pour fabriquer des monuments à l'effigie de Sergei, on pouvait aussi lire les slogans un peu partout :

Le Parti est grand ! Le Parti est fort ! Le parti est tout puissant !

On pouvait aussi voir des peintures géantes de Sergei décapitant le Stathouder ou effectuant d'autres actions grandioses. Il est vrai que les gens vivaient mieux, mais les mieux nantis, la petite classe bourgeoise était celle qui avait comprise dès le départ et donnait généreusement au parti et en était membre. On encourageait beaucoup l'achat de cartes de membres du Parti afin d'y adhérer. Les années passèrent et le Parti s'était proclamé parti unique et lentement, sournoisement, un régime ... au début timide, de propagande envers le Parti et le chef Sergei fut installé. On vouait de plus en plus un culte envers Sergei, grâce aux tracts du parti, aux banderoles, aux fêtes politiques presque religieuses, aux sculptures, peintures et autres monuments voués à la gloire du Parti et de Sergei. On devait obligatoirement être membre du

Parti, ceux qui refusaient étaient accusés de trahison et emprisonnés ... mystérieusement, ils disparaissaient, eux et leurs familles, sans laisser de traces et le régime propagandiste marchait maintenant parfaitement car on faisait croire que ces gens n'avaient jamais existé. Le Parti était partout, à la maison, dans les institutions (écoles, maisons de santé), dans les rues, partout ! ... Personne ne pouvait quitter la ville sans autorisation, très difficiles à obtenir. Ce fut un véritable retour au despotisme, mais déguisé et beaucoup mieux contrôlé et encadré que dans le temps du Stathouder. Afin de dévier l'attention des gens du machiavélisme du régime, on faisait la propagande de la haine envers l'ancien régime et ses supposé supporteurs qui oeuvraient vraisemblablement dans la clandestinité. On légitimait toute action politique, militaire et les arrestations pour la lutte contre l'ancien régime, qu'on accusait de tous les maux : il était la cause des mauvaises récoltes, du mauvais temps, etc. Toute personne suspecte était arrêtée et éliminée. Un véritable régime de propagande, de désinformation, de peur et de terreur régnait. La police, l'enseignement (surtout militaire), la vie communautaire étaient contrôlés par différents membres du parti intérieur proche de Sergei.

Les années passèrent. Vers 860, mais en l'an 20 après la prise du pouvoir par le parti, Sergeigrad s'était maintenant beaucoup agrandi, grâce aux politiques d'expansions et la population grandissait aussi, surtout depuis la conquête de Highhold qui s'était effectuée presque sans combat. La population de Highhold s'était laissé berné par ce que pouvait offrir le Parti et avait accueilli l'armée comme une de délivrance (grâce à la propagande et l'infiltration faite à l'insu des autorités locales). Le Parti avait maintenant décidé de s'ouvrir économiquement vers d'autres nations afin d'élargir son marché et de s'enrichir encore plus. On envoyait des délégations commerciales dans certains endroits. Ces quelques diplomates étaient les rares qui avaient droit à une éducation autre que militaire. Ces émissaires avaient comme mission de propager la voix du parti à l'extérieur de la désolation boréale tout en ouvrant le chemin à d'éventuels pactes économiques. Ils devaient aussi traquer les anciens membres du Stathouder surnommés les Capitalistes, car ceux-ci devaient recevoir la peine capitale.

Description de la partie sédentaire de la désolation boréale en 860

Population : -10 000 en **800**, 30 000 en **820** (prise de Highhold et immigration des natifs), 100 000 en **860** (politique des naissances depuis 40 ans)
-100 % natifs humains

Dirigeant : Sergei Vissarionovitch (personne ne sait s'il existe encore ou s'il a déjà existé)

Capitale : Sergeigrad

Religion officielle : Aucune (quoique la plupart des gens vénèrent Sergei comme un Dieu et certains prient leurs ancêtres)

—

Mode d'organisation du pouvoir : État unitaire

Fonctionnement de l'État : *Aristocratie*. Le parti représente l'élite

Organisation de la production : Économie socialiste planifiée par l'État. Propriété collective des moyens de production

Processus électoral : Aucun. Le parti est l'unique parti (unipartisme)

Organisation des pouvoirs : Fusion des pouvoirs

—

Économie

Sergeigrad

Elle ne possède pas une économie très diversifiée. Avant qu'elle ne s'ouvre au monde, elle était plutôt autarcique, elle s'auto suffisait. Quand le parti a décidé d'ouvrir économiquement

Sergeigrad au monde, il a étudié les secteurs où il pourrait faire du commerce. Depuis peu, on s'était aperçu que la montagne derrière la ville abritait une très grande quantité de minéraux : métaux précieux et utiles et pierres précieuses de grande qualité. Les Camarades valides, dans la force de l'âge, doivent obligatoirement travailler dans les mines ou les pâturages (la charge de travail étant diminué pour les jeunes familles, afin de favoriser les naissances et la proliférations des familles). La ville offre aussi une certaine quantité de bêtes d'élevage : moutons, lamas, boeufs et autres du genre, mais il leur est malheureusement impossible d'exporter dans ce domaine ainsi qu'avec l'agriculture, car les maigres récoltes suffisent à peine à nourrir la population qui s'accroît sans cesse.

Highhold

La production économique de Highhold concerne presque exclusivement l'élevage de bête et l'agriculture qui sert à nourrir la population, car étant situé un peu plus au Sud et offrant donc un climat un peu plus favorable. On effectue aussi la coupe de bois aux abords de la forêt d'Eldereth.

Une route officielle d'une trentaine de kilomètres relie les 2 villes et est étroitement surveillée par l'armée, afin d'assurer la sécurité du transport de marchandises.

810 : début de l'exploitation des mines

840 à 845 : politique des grands travaux : les remparts des villes sont améliorés grâce aux matériaux retirés des mines, plusieurs édifices sont construits et une route reliant Sergeigrad et Highhold est créée.

En 860, un décret fut adopté pendant l'été stipulant : *«[...] le maintien de l'autarcie alimentaire, vestimentaire et artisanale et la fin de l'autarcie économique, signifiant l'ouverture des exportations afin, au départ, de débiter une politique timide d'importations à court terme tout en visant une politique d'importations et d'exportations plus forte à long terme.»*

Ce décret fut le départ de l'envoi des délégations politiques vers les nations avoisinantes afin de vanter les mérites du Parti et de sa production minière de bonne qualité et à bon marché. Depuis 50 ans, une certaine quantité de métaux et la quasi totalité des pierres précieuses extraites furent stockées, en vue d'un futur marché. Ces délégations sont composées d'une dizaine de *Camarades* de diverses professions. En 860, le Parti n'avait aucune relation avec aucun autre gouvernement, nation ou race, mais favorisera les échanges avec la Barbarie et la Mandralique à cause de leur proximité.

Vie sociale

La vie sociale est principalement décrite dans un manifeste écrit par Sergei pendant le régime du Stathouder. Il explique comment «[...] les citoyens doivent se vouer corps et âme pour une seule cause : la gloire du parti, qui implique une participation active et profonde dans la vie sociale et économique, ce qui amène à la formation d'un régime fort, autoritaire, égalitaire et libre de toute domination intérieure ou extérieure. Une fois au pouvoir, le Parti pourra enfin mettre fin aux inégalités engendrées par ceux qui mériteront (ou qui méritent actuellement) la peine capitale, les affreux capitalistes. De plus, un retour des libertés et des droits ancestraux sera fait, le tout dans une politique économiquement agressive et partisane, afin de permettre l'épanouissement de ceux qui ont tant souffert et qui devront un jour protéger leur patrie du retour éminent des capitalistes qui voudront se rapprocher le pouvoir afin de dominer et de saper l'autorité du chef protecteur et aimé de tous, gardien du bien et de la vérité. [...]»

Les villes sont peuplées exclusivement de natifs et les immigrants illégaux et autres créatures/races sont secrètement envoyés aux travaux forcés ou exécuté en place publique. Le régime n'est pas vraiment raciste, mais favorise la pureté de la race afin de s'assurer d'un meilleur contrôle sur elle, tout en éliminant les risques de putsch.

Population (en 860)

Population inactive : 20 %

-Femmes au foyer 3 %
-Jeunes enfants (en bas de 13 ans) 12 %
-Malades + vieux 5%

Population active : 80 % (H+ F + autres)

Hommes: 35% Femmes : 35%
Soldat, Policier Couturière
Cultivateur, Élevage, Cuisinière
Mineur

Cycle de travail de 12 mois de la population active masculine et sa répartition par secteurs (en % de la population active masculine)

Juin-Juillet-Août : Agriculteur: 60 %, élevage :10 %, mineur : 20 %, Soldats :10 %

Septembre-octobre-novembre:Agriculteur: 15 %, élevage :10 %, mineur : 65 %, Soldats :10 %

Décembre-Janvier-Février : Agriculteur: 5 %, élevage :10 %, mineur : 75 %, Soldats :10 %

Mars-Avril-Mai : Agriculteur: 15 %, élevage :10 %, mineur : 65 %, Soldats :10 %

Autre : 10 %

Gens de métiers, spécialistes, ingénieurs, érudits et hauts fonctionnaires.

Depuis la prise du pouvoir du Parti, la population est fortement favorisée, encouragée et, depuis 820, obligée de faire des enfants. Une fois la loi sur la politique des naissances adoptée, elle oblige les couples à avoir un minimum d'un enfant à tous les deux ans.

Systeme judiciaire

Il n'y a pas de code civil et criminel à proprement dit. Les lois civiles et criminelles reposent sur des codes antiques ancestraux, enseignés de génération en génération et pour certaines lois, modifiés ou changés par le régime. Lors de cas litigieux, on fait appel au tribunal du Parti, regroupant des représentants officiels du Parti qui trancheront (souvent en faveur du plus riche). De plus, les hauts membres du Parti jouissent d'une immunité extraordinaire leur permettant d'agir presque sans aucunes limites.

Territoire

Le territoire officiel du Parti est réparti sur deux sites, soit Sergeigrad, la capitale, et Highhold. Ceux qui ont été jugés traîtres au régime ou d'affiliation avec les capitalistes, sont secrètement envoyés dans des camps de travaux, plus au Nord, où ils sont forcés à travailler pendant de longues heures dans des mines, ou encore à fabriquer des armes, tisser des vêtements et d'autres objets d'utilité, distribué aux citoyens.

Officiellement, le seul site d'exploitation minière est celui dans la montagne qui protège la ville de Sergeigrad. Mais en vérité, il y a aussi celui du camp de travail.

Vie religieuse

Les religions sont formellement défendues sous peine d'emprisonnement. Les seuls cultes autorisés sont ceux concernant Sergei et les ancêtres, mais il n'existe aucune institution officielle à ce sujet.

L'armée

Dès la tendre enfance, l'activité physique est encouragée : par des associations de quartiers et par de nombreux tournois. Dès l'âge de 15 ans, les adolescents commencent leur service militaire par un entraînement de 2 ans puis, pendant trois ans, ils effectuent des missions pour l'armée et sont finalement libéré du service militaire obligatoire à 20 ans, mais restent membres de l'armée. Au cours de l'année, 10% des hommes sont soldats ou policiers, pendant trois mois, afin d'assurer une présence militaire constante à tout de rôle. Lors d'un conflit ou d'une guerre, tous les soldats peuvent être appelés.

805 : L'armée du Parti prend le nom **d'armée du Nord** et une troupe d'élite est créé : **les Harfangs**, en référence à l'ancienne tribu qui fut créée des suites de la guerre contre les orques

810 : Un uniforme officiel est créé : Manteau long et chaud mis par dessus une armure (au choix du combattant), une casquette pour les officiers et un chapeau de fourrure pour les soldats. Des insignes (chevrons) en forme de V rouge et or représentent le grade du soldat et le Parti.

815 : Un groupe secret d'espions est formé afin d'espionner les pays voisins et s'approprier certains secrets et objets.

L'Historique en bref

Été 765 : Guerre entre les barbares de la désolation boréale unis et une armée orque.

Hiver 765 : Unification de plusieurs tribus, création de la tribu des Harfangs des Neiges.

780 : Alfdis SansQuartier, préfet en chef, prend le pouvoir et se fait maintenant appeler le Stathouder.

787 : Un groupe se faisant appeler La Résistance lutte clandestinement contre le régime du Stathouder.

790 : La Résistance crée un groupe paramilitaire pour mieux lutter contre le régime.

800 : Le chef de la Résistance, Sergei fait un coup d'état et prend le pouvoir.

805 : La ville prend maintenant le nom de Sergeigrad.

805 : Le corps armé du Parti devient l'armée et prend le nom d'armée du Nord.

806 : Création du slogan **Le Parti est grand ! Le Parti est fort ! Le parti est tout puissant !**

806 : Création du ministère de la propagande dont le nom officiel est ministère de l'information.

810 : Armée : création d'un uniforme officiel.

810 : Début de l'exploitation minière.

814 : Création des camps secrets de travaux.

815 : Armée : un groupe secret d'espions est créé.

816 : Sergei meurt secrètement.

820 : Prise de Highholds (aucun combat).

840 à 845 : Politique des grands travaux.

860 : Décret d'expansion économique et début de l'envoi de délégations politiques et économiques.