

Extrait du livre Histoire Renoise, par Titus Lecvus (historien Renois et directeur de la Grande Bibliothèque de Gloria)

Naissance de Gloria

L'histoire de notre glorieuse et combien grande nation remonte à des temps immémoriaux allant jusqu'à 500 ans avant notre ère. Selon une ancienne légende, Gloria aurait été fondée par deux anciens dieux aux noms maintenant oubliés. Ensemble, ils auraient bâti cette cité État qui rapidement devint très influente au niveau économique dans cette région du monde et fut l'objet d'une importante immigration pendant plus de deux siècles. Nombreux sont les gens qui furent attirés par ses richesses et ses mystères ; rapidement, une certaine élite se hissa au pouvoir afin de gérer économiquement et socialement la cité État, représentée par de grandes familles (les Patriciens). La légende raconte que quelques dizaines d'années après sa fondation, une violente dispute eut lieu entre les deux frères dieux et se solda par la mort du plus vieux, le plus aimé des citoyens de par sa bonté et sa générosité. Par la suite, une violente guerre civile opposa les grandes familles et le frère dieu pendant plusieurs années. Le dieu réussit finalement à prendre le contrôle de la situation et à imposer sa volonté sur l'ensemble de la population. S'ensuivit une ère de tyrannie et de despotisme jusqu'au moment où les grandes familles s'allièrent et unirent leur puissance militaire et magique. Ils réussirent à capturer le dieu dans une immense cage spirituelle magique grâce à un antique et unique sort datant d'une civilisation maintenant inconnue.

La République

Vers l'an 283 avant notre ère, les Patriciens décidèrent de mettre fin à la tyrannie en créant une société où les pouvoirs seraient non plus concentrés dans les mains d'une seule personne, mais de plusieurs (les leurs). Ainsi fut créée la République Renoise en 283 av Célestos avec l'apparition du Sénat comme organe politique suprême et unique où seuls les représentants des Patriciens siégeaient. C'est donc une oligarchie aristocratique qui naquit. Pour comprendre la situation politique de l'époque, il faut bien comprendre qu'il ne s'agissait pas d'un territoire très vaste comme aujourd'hui, la Renoisie se limitait plutôt à la cité seule de Gloria. Le Sénat, comme

aujourd'hui, était composé de Sénateurs qui discutaient et votaient les lois et se faisaient élire par les Comices (les assemblées populaires ; composées seulement de Patriciens). Ces Comices élisaient non seulement les Sénateurs, mais aussi les magistratures, les fonctionnaires qui assument les fonctions publiques en détenant une partie de l'autorité publique. Ils étaient gouvernés par deux principes, celui de la collégialité (plusieurs personnes) et celui de l'annualité (élus tous les ans). On compte parmi ces magistrats les Consuls, qui à l'époque détenaient l'*imperium*, l'autorité de gouverner et avaient pour tâche de voir à l'application des lois dans la cité (organe exécutif). On compte aussi les Prêteurs, des juristes, qui comme aujourd'hui s'occupent des questions de droit (organe judiciaire). C'est aussi pendant la période de la République que fut rédigé la célèbre loi des XII tables, première loi écrite vers l'an 150 av Célestos.

Après l'édification de la République, l'immigration était toujours de plus en plus importante et Gloria ne suffisait plus à accueillir les nouveaux arrivants. Il fut ainsi décidé de créer de petites localités situées à proximité. Ces nouveaux bourgs permirent notamment de nourrir la capitale et d'augmenter son bassin de population. Vers l'an 150 av Célestos, la république de Renoisie s'étendait jusqu'aux fleuves Vardrôme et Fangorn et couvrait une superficie approximativement équivalente à l'étendue du grand lac Tarnin. Cette expansion territoriale est le fruit d'une politique adoptée au début du IIIe siècle av Célestos par le Sénat, à l'effet que la République de Renoisie avait besoin de son *Lebensraum* (qui signifie *espace vital* en ancien commun) pour vivre et fonctionner. Par exemple, on peut noter la colonisation graduelle de la Savoisie à l'Est. Par contre, elle n'a jamais envahi la Mandralique par respect pour sa culture, à laquelle elle emprunta beaucoup.

La naissance d'un Empire

Par sa politique expansionniste marquée par de grandes victoires militaires et une puissance économique jamais égalée, une gérance très compliquée, une instabilité et une faiblesse du pouvoir politique, un renversement politique était inévitable pour stabiliser le royaume. En l'an 0, le grand Consul est assassiné par son neveu Célestos. La Renoisie devient un Empire et Célestos devient alors Célestos 1^{er}, premier Empereur (il avait alors 16 ans). Il commencera son règne en

exterminant les Elfes Noirs du centre de la Renoisie qui menaçaient la stabilité du pays. Dès son arrivée au pouvoir, Célestos établit clairement de nouvelles règles. Au cours des années, il tentera (ainsi que ses successeurs) de réformer le Sénat afin qu'il ne devienne qu'un organe consultatif. Mais encore aujourd'hui, le Sénat occupe une place importante dans l'organigramme politique. Mais à partir de Célestos, les Magistrats ne seront plus votés, mais nommés par l'Empereur. Il s'accapara ainsi le pouvoir exécutif détenu par les Consuls. Autre nouveauté, il créa une armée impériale très structurée et hiérarchisée avec un uniforme et des lois strictes et distinctes des lois civiles. Cette armée sera et est toujours le symbole de la puissance de l'Empire auquel nulle autre nation ne pourra s'opposer. Sur le plan territorial, Célestos réaffirma la théorie du *Lebensraum* en continuant la politique de colonisation. En 66, la Renoisie étend sa domination jusqu'à la rivière Fangorn, à l'Ouest, et jusqu'aux Monts du Sud. Ses anciennes colonies font maintenant partie à part entière de l'Empire. Elles obtiennent le statut de provinces Renoises. À l'époque, la Savoisie est encore sous contrôle Renois en étant la province la plus éloignée de la capitale. De 123 jusqu'en 170, une nouvelle colonie s'ajoute, la Tauralie en tant que poste avancé afin de surveiller les elfes avec qui les tensions s'agrandissent. Il y eut plusieurs guerres avec les royaumes elfiques de Lafonde et d'Eldereth entre l'an 57 et 149 qui mena en 149 au Traité de Bonne-Entente qui mit fin à la première guerre en Tauralie. La Renoisie reconnaît alors finalement les frontières des forêts d'Eldereth, de Lafonde et de Gironde. En 236, l'Empereur Théodose Ier met en branle conjointement avec la Mandralique, les 'Grandes Explorations' afin de cartographier les différentes parties du monde. C'est notamment grâce à ces expéditions que furent découverts les Terres Arides vers 263, les Monts de Fer vers l'an 300, la Sarbasie en 465, les Spinalayas en 498 et l'île de Thalos en 648. En 800, l'Empereur Céraphin II ordonne la fin des Grandes Explorations.

De la naissance de la Renoisie à aujourd'hui, la structure politique de l'Empire a subi une profonde mutation et s'avère relativement complexe. Au sommet de l'organigramme politique se trouve l'Empereur, souverain légitime de l'ensemble de la nation. Les pouvoirs de l'Empereur touchent la création de lois par les *constitutions impériales*, qui sont une des principales sources de droit. Ce sont des textes juridiques ayant force de loi et pouvant traiter de tous les sujets et s'appliquant à tous. En dessous de l'Empereur se trouve le Sénat, composé de 124 sénateurs, qui

sont aussi producteurs de droit. Leurs tâches sont de discuter et voter les projets de loi amenés par leurs confrères. Une fois adoptées, ces *injonctions sénatoriales*, auront force de loi, tout comme les constitutions impériales. Le Sénat et l'Empereur créent des lois sans que l'autre ne puisse interférer, ce qui a pour effet de créer un certain équilibre politique. Toujours dans l'organigramme politique, en dessous du Sénat, on retrouve les Seigneurs, au nombre de 10, votés par le Sénat sous recommandation de l'Empereur. Leur tâche en est une de gestion, c'est-à-dire qu'ils gèrent une province au niveau de l'application des lois, de la justice et de l'économie en appliquant les diverses décisions politiques de l'Empereur et du Sénat. Pour les aider dans leur gestion, les Seigneurs peuvent s'appuyer sur les Ducs et les Comtes. La phrase suivante résume bien les divisions géo politiques de la Renoisie : L'Empire est un, divisé en 10 provinces, gérées par les Seigneurs, elles-mêmes divisées (les provinces) en duchés, gérés par les ducs et qui regroupent des comtés, gérés par des Comtes. Donc, les Ducs et les Comtes ne sont pas des représentants politiques et ne sont pas producteurs de droit. Seuls les Ducs sont véritablement des représentants, car ils sont votés parmi les Comtes d'un certain domaine (un duché) afin de les représenter auprès du Seigneur. Les Comtes ne sont en fait que de riches propriétaires terriens exploitant un domaine, un comté. Autre titre existant dans l'Empire, celui de Baron, qui n'est qu'à titre honorifique pour des raisons diverses, soit un soutien financier ou matériel important pour le renforcement de la sécurité aux frontières de l'Empire, pour la remise d'un rebelle important, un coup de main donné à un Duc ou un Seigneur en période de difficulté, etc.

Jusqu'à ce jour, l'Empire Renois réussit à se démarquer des autres nations du monde par sa puissance au plan militaire, économique et culturel et en l'imposant aux autres. L'Empire entretient de nombreux liens diplomatiques avec plusieurs nations telles la Mandralique, Kronos et les monts de Fer et avec ses colonies (Siurasie, Savoisie et Tauralie). Grâce à des citoyens dévoués à la cause nationale et prêts à s'engager dans l'armée, l'avenir de l'Empire est entre de bonnes mains. Avec la grâce des Dieux, l'Empire Renois est voué à une très longue et une très prometteuse histoire.

Vive l'Empereur

Vive l'Empire

Vive Caladin, grand Empereur de Renoisie.