

Histoire de la Porémanie et du Haut-Royaume Insulaire – Barok

I. Royaume de Porémanie

Drapeau national :



Slogan national : “Par la Force, le Savoir et le Sang : La Porémanie au-dessus de tout.”

Hymne national (court) :

« La Grandeur n’est pas un droit : c’est notre héritage »

“ Debout, enfants de Porémanie,

Que nos voix fendent l’horizon !

Le sang des forts guide notre vie,

L’honneur des anciens, notre raison.

Jamais la Couronne ne plie,

Jamais l’héritage ne faiblit :

Car ceux qui se lèvent dignement

Sculpent l’Empire, fiers et ardents ! “

Histoire récente du Royaume de Porémanie

Rex actuel (an 100 calendrier insulaire) : Léopold XII – Leopold der Panther.

Défaite de l'Empire de Sankara (2 éons avant notre ère – 4000 ans)

La fin de l'Empire de Sankara, grand colonisateur pendant plusieurs éons, marque un bouleversement dans la future société porémanienne.

Terre franche sous l'Empire de Sankara, la ligue rémanienne devient excessivement exportatrice d'armes et de mercenaires. La défaite et le repli de l'Empire de Sankara pousse cette population en manque de débouché (les usines produisent moins et les mercenaires reviennent au pays) à se révolter contre tout ce qui symbolise Sankara.

Cette empire de peaux olives (insultés de peaux vertes par la foule), et acceptant des couches sociales inférieurs pour des tâches rédhitoires, se retrouve endetté, en cessation de paiement et subissant la déroutte avec des troupes mal nourrie et mal payée. La Ligue rémanienne et ses ports militaires servent de base de repli à la troisième et cinquième flotte, quelques pillages des campagnes ont lieu, on ne sait pas vraiment de qui était ce fait, mais la population accuse les Sankariens.

La rumeur coure et la révolte gronde, si bien que les Rémaniens sortent dans la rue et tabassent toutes les peaux olives, détruisent les ambassades et épiceries sankariennes, prennent d'assaut le port avec l'aide des mercenaires sans emploi et capturent la troisième et cinquième flotte. On parle de la Journée du Péridot car le sang qui a coulé en rue est celui des Orques, Trolls et Gobelins, tous des peaux olives.

S'ensuit une politique à travers tout le pays qui est brutal et la Ligue rémanienne nomme un Régent, Helmut Ravenstein, chef d'entreprise et leader d'un des mouvements de révoltes avec ses milices bourgeoise. Il lance des déportations, des meurtres de masse dans des charniers, l'immolation des biens matériels des peaux olives établies depuis plusieurs générations et il est à l'origine de la piratisation des 3^{ème} et 5^{ème} flottes capturées. Ces flottes vont écumer les îles voisines et la mer du Dominion pour piller les cargos d'or et d'argent ainsi que couler les embarcations de civils et nobles sankariens rentrant au pays dans la retraite stratégique de l'Empire de Sankara qui s'écoulât sur 200 ans. La tradition de piraterie de la marine porémanienne existe encore aujourd'hui mais dans un moindre maux qu'à cette époque.

Cette période est fortement marqué par des haines viscérales, de la xénophobie envers les autres espèces, notamment les Elfes, jugés trop faibles pour se libérer d'eux-mêmes des peaux olives qui leur donnait un statut privilégié et supérieur aux humains. La Ligue est alors crainte dans des états multiples en reconstruction.

Le génocide des Léporis (entre le 2^{ème} et 1^{er} éon – de 4000 à 2000 ans)

Si la brutalité et la haine deviennent l'apanage de la société de la Ligue Rémanienne, elle finit par se lasser de ses incursions, raptis, rafles et autres actions contre les peaux olives en 200 ans.

La population éduquée dans la haine de tout ce qui n'est pas humains finit par se détourner de la mer, des cités portuaires et s'intéressent aux terres intérieures aux mains d'une espèce pacifique, les Léporis. Tout cela se passe sous le règne de Ferdinand Farembourger, régent élu par la Ligue rémanienne, c'est le dernier régent connu dans l'histoire et vous comprendrez bientôt pourquoi.

La Ligue rémanienne a en 200 ans subi une transformation, les plus riches des pillards et assassins ont gagné avec l'argent volé la possibilité d'acheter des titres de noblesse, qui rivalisent avec les bourgeois industriels qui contrôlent encore la Ligue mais ils sont de moins en moins populaire car ils prélèvent les taxes, alors que les Nobles vivent sur les intérêts de leur pillage et vol. La noblesse voyant que la campagne est encore aux mains des Léporis lancent des reconquêtes patriotiques avec l'aval, l'armement et un financement temporaire des Bourgeois industrialistes. Ceux-ci sont intéressés pour ouvrir de nouvelles usines et moderniser la flotte rémanienne vieillissante. Les nobles veulent des terres pour les administrer et gagner en prestige.

Les villes et refuges des Léporis sont rasées en grande partie dans le centre de l'île en une campagne qui dure 15 ans et pendant laquelle certains rémaniens reconnaissent leur combativité et agilité exceptionnelle. Seule le Bois interdit reste aux mains des Léporis au milieu de l'île mais pas pour longtemps car la Ligue rémanienne invente une arme dévastatrice, le lance-flamme. Lors de la nuit de la fourrure cramoisie, les lance-flammes de la Ligue sont activés autour du Bois interdit, les hurlements des derniers Léporis sont alors moqués par la majorité des soldats présents, les peintures montrent une foule de soldats ivres et moqueurs pendant que les pauvres Léporis brûlent avec leurs semblables.

Sur cette victoire cruelle et sans scrupule, la Ligue Rémanienne proclame sa fondation en Royaume de Porémanie sous l'égide de Ferdinand Farembourger, qui est acclamé par les milices bourgeoises et les frères bourgeois.

Seulement, ce Roi n'aura qu'une année de vie car il fait lever de vastes impôts pour financer la construction de grande usine dans la campagne conquise. Les nobles chargés de payer comme bon nombre d'autres classes sociales rechignent et forment des comités de la noblesse qui dans la nuit de la Sainte Victoire, alors que les miliciens saouls et les bourgeois éméchés fêtent la récente victoire sur les Léporis et la fondation de la Porémanie, les nobles et le peuple porémanien armés prennent d'assaut le Palais de la Nation et les lieux où les fêtes battent leur plein et exécutent certains dignitaires, chefs de milice et le nouveau Roi.

Le leader Léopold Ier, Markgraf de Lupzen, prend alors la parole dans le palais de la nation et fait comprendre que les sénateurs bourgeois présents ont intérêt, s'ils tiennent à leur vie, à l'élire comme nouveau Roi de Porémanie et de valider sa constitution tyrannique. Deux exécutions suffisent aux sénateurs bourgeois à valider la nouvelle constitution et à voir leur chance de diriger la Porémanie réduite à un second rôle, celui des bourgeois industrialistes, une catégorie sociale en dessous des nobles. La Nuit de la Sanglante victoire comme elle est renommée, marque la mise aux pas des bourgeois industrialistes dans le giron de la noblesse.

Le lendemain, les milices bourgeoises sont dissoutes et obligées de rejoindre l'armée royale où ils sont encadrés et réorganisés par les nobles, qui les payent convenablement et les récompensent en terre où ils pourront à la fin de leur 25 ans de services en tirer les profits et revendre à la noblesse leur excédant pour favoriser l'économie interne.

Pour éviter des révoltes, le Corps des Jägers fut créé et sema la confusion et arrêta de nombreux séditeux et rebelles. Les prisons furent pleines et les exécutions rapides.

La piraterie devient alors une institution légale soumise à une taxe, la découverte de trésors des Léporis est elle soumise à une redevance de 50% de la valeur du trésor.

La Porémanie organise aussi chaque année les premiers duels entre nobles, duellistes et bourgeois, des titres, de l'argent et de l'alcool sont au rendez-vous.

Les premières années de la Porémanie

Le banditisme après-guerre des Léporis se développe et l'on organise de nombreuses traques aux animaux sauvages accusés de toutes sortes d'horreur : dragons, lézards géants, vouivres, etc. Cette période est une période de ténèbres, de malveillance, de férocité et de violence gratuite. Beaucoup de chasseurs de monstres nains, les Belgerkers, y firent fortunes sur les routes de Porémanie.

Toutefois, à la fin de cette période de ténèbres, l'île se tournera à nouveau vers le commerce et vers la prospérité économique et non plus sur la possession agressive de terres. Certaines tolérances apparaissent alors dans cette société qui quitte son isolement intellectuel et social.

Lors du premier éon avant notre ère, il y a 2000 ans, les lois de moins en moins favorables aux Ragnolls dans l'Île d'Intagnia les ont poussé à migrer et ils s'établissaient en Porémanie où de nombreuses terres leur sont données. L'échange se fait dans le cadre d'un accord de respect de la culture porémanienne, les Ragnolls abandonnent alors les anciennes traditions et cultivent la terre, créent des entreprises, etc. Leur nouveau patriotisme les conforte à haïr l'Île d'Intagnia.

Les Arbeit und Eingliederung Kamps ont vu le jour pour faciliter la transition des Ragnolls à s'intégrer à la société porémanienne. Ils seront suivis, 1000 ans plus tard par une minorité de Néo-Félis qui considèrent leur intégration comme mal gérée dans le Haut Royaume Insulaire et rêvent d'un avenir plus moderne et plus riche, ils trouveront de l'emploi et des postes culturels et à responsabilité dans le Royaume de Porémanie, qui en profite en les intégrant de les charger d'espionner leurs cousins restés au Haut Royaume Insulaire.

La puissance militaire du Royaume de Porémanie se confirme et les premières conquêtes dans les îles éparses ont lieu à cette époque, le Royaume joue dans la Cour du Dominion mais ne rejoint pas l'alliance du Dominion comme la Gerbie, qui devient un de ses principaux clients.

La Gerbie en effet achète par milliers les lance-flammes et du désherbant pour lutter contre la progression quotidienne de la jungle dans l'île et asséchés les marais omniprésents à la frontière entre la terre gerbante et celle possédée par les Tortuguès.

Autre grand allié commercial de la Porémanie est le Royaume Zonga, qui leur achète de la poudre et des munitions pour leurs armes modernes et embarquées sur leurs navires rapides et catamarans. Les Zongais n'autorisent que les humains porémanniens à commercer avec eux.

Le Royaume de Porémanie est considéré aujourd'hui comme une puissance à son sommet qui rivalisent en culture, économie de guerre et pouvoir mondial avec le Haut Royaume insulaire.

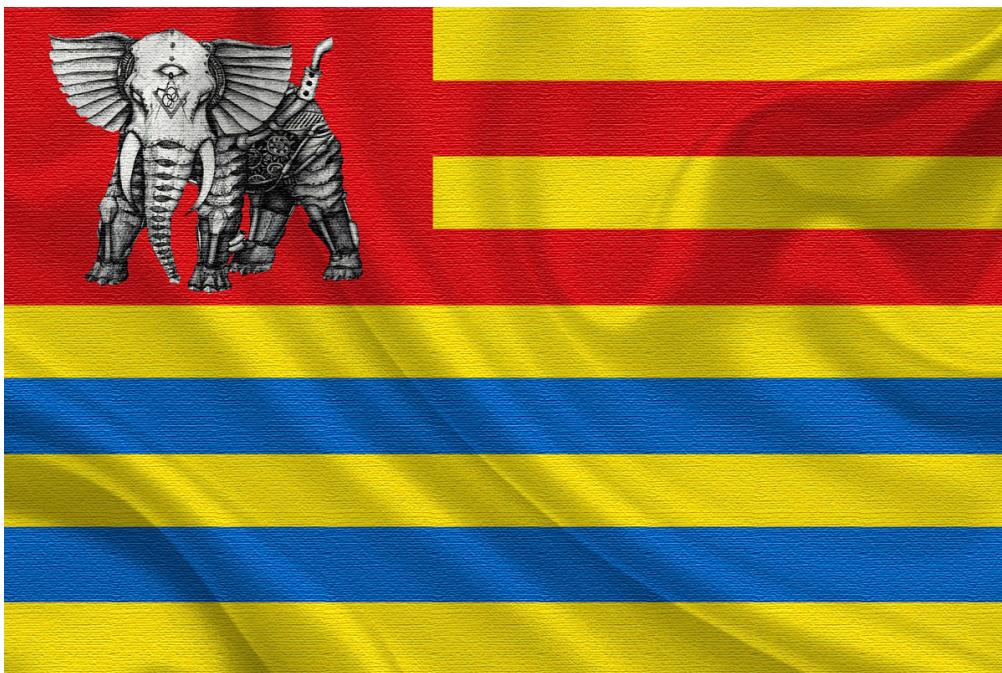
Dernièrement, de nombreuses opérations secrètes et non camouflée de la Marine porémanienne sur les Îles Bénies ont aggravé les relations diplomatiques entre les deux puissances. On soupçonne aussi la Marine porémanienne de couler des navires étrangers avec une nouvelle arme secrète venant des profondeurs : la torpille.

Quant aux Elfes des Îles Bénies, ils sont toujours considérés par la Porémanie comme des êtres sous-développés aux mœurs exagérés et aux us démodés.

Une nouvelle crise semble se profiler à l'horizon.

II. Le Haut-Royaume Insulaire

Drapeau national:



Slogan national : “Foi, Savoir et Compassion : Les Piliers de Notre Royaume.”

Chant national (court) :

« Gauranne III, Lumière des Îles »

“ Ô Reine Gauranne III, souffle des marées,

Toi qui unis le cœur des îles perdues,

Ton nom s'élève comme l'aube sacrée,
Et nos voix marchent sur tes traces voulues.

Mère du Courage, source du Progrès,
Tu éveillais notre peuple dispersé :
Que ton héritage guide nos foyers,
Et que l'Union de l'Île soit à jamais. “

Histoire récente du Haut Royaume Insulaire

Roi actuel : Roi Adil Mortimer (La Couronne).

Histoire moyenne du Haut Royaume Insulaire

Ainsi pendant plusieurs éons de l'ancien calendrier, l'île d'Intagnia va connaître des périodes de guerres entre cités, de tutelle étrangère, de stagnation économique et de reconquêtes d'anciennes zones occupées par la Jungle.

C'est notamment pendant ces périodes que l'Empire de Sankara s'installa pendant 1368 ans et fit d'une partie de sa population, les nouveaux habitants tolérés de l'île, nous parlons ici des Peaux Olives qui se sédentariseront plus tard sur l'Île lors du départ de l'Empire avec ses élites et sans le bas-peuple.

Les sources de ces époques sont parfois difficiles à identifier car certains Rajas ou Jaïs dictaient leurs lois depuis des temps reculés puis les suivants brûlaient ce que les précédents avaient réalisés.

Cela se faisaient en fonction de leurs années de règne et cette pratique fut modifiée après plusieurs éons par l'accord avec les Sankariens. Car l'Empire s'adonnait à une pratique intelligente, la double utilisation de l'administration et sa copie des mœurs et us locaux. Ainsi les Rajas et Jarls assujettis étaient eux-aussi des agents de l'Empire de Sankara puisqu'à côté d'eux, un officiel de l'Empire avait les mêmes titres mais laissait en dernier étape le souverain local signé en échange de protection et rémunération de l'Empire. Il va s'en dire que ce système coûtait extrêmement cher à l'Empire de Sankara et que sa ruine commença par son besoin de tout contrôler et doubler. Ainsi la période de Sankara est une période bien plus documentée que l'Histoire précédente.

Aux alentours de l'ancien calendrier (plusieurs éons avant notre ère)

En l'an 1000, on nota dans une chronique que l'île fut fortement ravagée par un désastre apocalyptique où toutes les cités notèrent qu'un vent malsain fit brûler tout sur son passage et que de nombreuses merveilles technologiques des temps anciens furent perdues à cette occasion.

C'est à cette époque que les nombreux portails vers des endroits différents se sont fermés ou ont été détraqués. Cela marque la fin de la région comme une zone spéciale d'échanges et de voyages de plusieurs multi-monde, la société est fortement impactée à cette époque par une grande diversité d'ethnies dont certaines sont prisonnières de Barok, ne pouvant plus retourner chez elles.

En l'an 5794 de l'ancien calendrier, un puissant tremblement de terre toucha l'île et des centaines de milliers d'habitants périrent. Il est à noter qu'à cette occasion, les faunes nomades quittèrent l'île pour se rendre sur le Continent. Il est très probable qu'il s'agisse de l'Ancien Continent.

En 6752 de l'ancien calendrier, l'Empire des Sankara régna sur certaines régions d'Intagnia pendant 2 millénaires, soit un éon. Il s'agissait d'un Empire Goblinoïde issu du Continent Maudit (nom actuel). Cet Empire régna alors sur le Continent Maudit et l'île et finit par disparaître quelques dizaines de siècles plus tard. On parle aussi d'Empire de Sankara. Ainsi en 8120, l'abandon de l'île se passa de manière coordonnée malgré la Corruption régnante, d'après les témoins de l'époque, tous les goblinoïdes (Orques, Trolls et Gobelins) quittèrent l'île en ordre et en ayant une place sur des navires car tel avait été l'ordre de leur Empereur. L'île, une fois abandonnée, rentre à nouveau dans une période de déclin.

La période qui suit est une période de luttes intestines et civiles où la puissance commerciale et diplomatique du Dominion s'établit dans la Région. L'île d'Intagnia est souvent qualifiée d'île chaotique et insécurisée à cette époque, de nombreuses bandes de pirates trouvent refuge dans les ports des cités indépendantes et belligérantes. C'est une période d'âges sombres et de rivalités constantes.

En l'an 9045 de l'ancien calendrier, une confédération de villes s'imposa dans le milieu de l'île pour faciliter les échanges économiques mais elle ne donna pas lieu à un renforcement des liens politiques. Ce qui fait qu'entre les zones gouvernées de grands noms et tribus de bandits existaient et faisaient leur loi en semant la terreur ou en pillant les marchands mal protégés.

En l'an 10600 de l'ancien calendrier, le Dominion devint la force politique influente sur toute l'île, l'on confiait à de nombreux humains étrangers des fonctions administratives et officielles pour pallier l'illettrisme de la population.

Ils apportent la première force militaire de stabilité et parlant une même langue qui favorisera l'unification linguistique future de l'île d'Intagnia mais qui restera ressemblante à 70% au langage dominical (le langage d'Intagnia ressemble à l'Anglais et le Dominical ressemble au Français).

L'avènement du Haut Royaume insulaire

En l'an 11800 de l'ancien calendrier, la Rajna de Damsterton réussit à former une alliance avec le Raj de Roverclide et le Jaïs de Bristabad. Ils éclipsèrent ainsi les autres villes du continent en formant une alliance en étau. Ils imposèrent aussi l'école pour tous les enfants de 6 ans à 15 ans afin de leur apprendre les prémices de l'éducation.

A eux trois, ils unirent l'île et fondèrent les prémices d'un nouvel Empire grâce à l'aide des nations du Dominion, qui permirent à ceux-ci de financer leur guerre et politique d'unification. Les nouveaux régents annoncèrent également le commencement du nouveau calendrier et de l'an 0.

En l'an 0 du nouveau calendrier, à la fin du 13^{ème} mois, dernier mois de l'année, la Rajna Gauranne III de Damsterton déclara avec ses alliés la fondation de la nation du Haut-Royaume Insulaire, elle ordonnât dans la même déclaration la décapitation des autres Raja et Jais n'ayant pas abandonnée les anciennes vassalités et déclarant que les Satrapes seraient désormais les vassaux uniques de la couronne, ses gouverneurs.

Le Raj de Riverclide, Erwan Mac Fly, devint le Mahpaterclan de Roverclide sous lequel tous les Paterclans de Roverclide se fédérèrent. Il régna une dizaine d'années avant qu'un cousin ne prenne sa place après un "dîner mouvementé".

Le Jaïs de Bristabad, Dhiren Stonegate, devient le Duc du Gorvash, la Lande de l'Ouest, et y entretient pendant 6 années une cour fastueuse, qui finit par le ruiner. Il revendit alors son titre à un riche bourgeois, Gavin Raman de Bender, qui rénova l'industrie de la ville et en fit le principal poumon économique du Royaume avec ses grandes manufactures.

Dhiren Stonegate ne finit pas sa vie oubliée de tous car la Reine Gauranne III le fit général de l'armée en l'an 10 de son nouveau règne, où il excellait dans la lutte contre les brigands et les pirates.

La Reine Gauranne III régna quant à elle jusqu'à ses 60 ans et finit son règne en l'an 39 du nouveau calendrier, le Culte royal la canonisa en Sainte Gauranne la fondatrice, patronne des soldats et des architectes.

En l'an 92 du nouveau calendrier, une obligation de former les élites nationales fut votée afin de diminuer l'implication d'étrangers dans l'administration. Le Haut-Royaume commence alors une période où l'État essaye de s'isoler des influences étrangères et entreprend de former ses différentes élites.

Sous le règne de Roi Adil Mortimer, en l'an 100, le Haut Royaume Insulaire est prospère et est considérée comme l'une des plus puissantes nations de la Mer du Dominion, elle lutte pour être reconnue comme la nation du progrès et de la philosophie s'opposant à la montée en puissance du Royaume tyrannique de Porémanie.

Structure de l'état insulaire

Le fonctionnement hiérarchique de l'exécutif est comme ceci : une monarchie héréditaire allant à l'enfant aîné, conseillé par ses Ministres et pondéré par le pouvoir de la Chambres des Lords.

Le pouvoir législatif est entièrement détenu par le Conseil de Quartier au niveau local et les trois chambre du Parlement au niveau national. Les Conseil de Quartier sont une élection directe du meilleur candidat majoritaire en une série de deux à trois pools de votes. Son parti remportant 50% des sièges et les autres partis se divisant le reste. Le vainqueur est appointé Maire.

Le Parlement est un système bien plus complexe de candidats par territoire électoral vainqueur divisés par cantons de vote qui détermine qui sera élu s'il est majoritaire dans les cantons. Il gagne alors le nombre de 50% des sièges de ce territoire, les % restant sont attribués aux autres partis selon leurs résultats. De plus, selon la classe sociale, le candidat et ses votants seront répartis dans l'une des trois chambres du Parlement :

1. **La Chambre des Lords Insulaires** (1ère Classe) : Réunit la noblesse et les propriétaires terriens influents.
2. **La Chambre des Notables et Marchands** (2ème Classe) : Composée des élites marchandes et des érudits.
3. **La Chambre Populaire** (3ème Classe et Intouchables) : Élu par le peuple et les Intouchables, elle représente les citoyens libres, les Intouchables et les commerçants.

La Justice est censée être indépendante mais applique les lois de l'État (La Couronne, ses ministres) et du Parlement. La nomination des Juges est un processus établi par une charte mais garanti dans la Constitution. On procède ainsi, les juges sont nommés à 50% par la Reine et 50% par le Parlement après que les Juges aient réussi une dizaine année de barreau et réussit des examens protocolaires pour siéger.

La politique de l'île se passe essentiellement à la Chambre des Lords insulaires où 6 partis traditionnels se disputent les faveurs du Gouvernement, nommés par la Couronne. Les deux autres chambres sont une classification minoritaire des petites communautés formant le Haut Royaume, il y a moins de Parlementaires pour les deux petites chambres que pour la Chambre des Lords (qui a plus de compétences in fine).

Ces partis sont :

- **Le Parti traditionnel**, très conservateur et toujours axé sur la place de la paysannerie et soutient la petite classe moyenne artisanale et la haute richesse. Il milite pour le statu quo de la société à condition que ça profite à l'accumulation de richesses. Il est fort opposé à la mécanisation des campagnes et craint l'augmentation du chômage rural.
- **Le Parti unioniste** : connu pour ses positions très royaliste et très ségrégationniste, il milite pour le maintien du système actuel et désire déléguer plus de pouvoir à sa majesté pour, notamment, rétablir l'ordre dans la colonie de Wellington.

- **Le nouveau Parti de la Cause** : un nouveau parti désirant abroger purement et simplement la ségrégation et qui militent pour une loi égalitaire et une suppression des accusations à charges pour les citoyens de troisième classe. C'est le plus petit des 6 partis.
- **Le Parti des ouvriers** : présent surtout dans la ville de Bristabad où des centaines de milliers d'ouvriers réclament de meilleures conditions de travail.
- **Le Parti des guildes** : constituer des plus vieilles institutions bancaires, des organismes de prêt, des maisons commerciales et des compagnies maritimes, ce parti axe sa politique sur l'augmentation des profits et des capitaux. Ils militent énormément pour permettre aux Insulaires en voyage ou à l'étranger pour également disposer d'un droit de vote par voie postale quand ils peuvent s'acquitter du cens sur le territoire du Haut-Royaume. Ils sont également très pesants dans les relations internationales où ils espèrent maintenir la paix à tout prix et repousser les pirates.
- **Le Parti des Industriels**, ce parti est favorisé par les politiques de la Reine et valorise la mécanisation de toutes les industries, ils demandent également beaucoup de capitaux publics et parfois privés pour augmenter ses résultats. En retour, les taxes que l'État prélève sur les bénéfices sont importantes et favorisent l'investissement public. Ils militent également pour diminuer l'importance de l'administration pour émanciper les industries et prôner la responsabilité professionnelle de chaque entreprise. Ainsi les charges de l'État pourraient diminuer. Ils ont récemment marqué leurs accords pour négocier avec les syndicats derrière le parti ouvrier pour discuter d'une assurance pour les chômeurs afin de leur permettre entre un licenciement et une remise à l'emploi d'avoir un tremplin et subvenir aux besoins essentiels.

La société insulaire est en passe d'évoluer car elle est tiraillée entre de nouvelles aspirations et la possibilité de son Parlement a voté des lois progressistes et visionnaires. La société insulaire est notamment plus médiatrice et moins violente que d'autres sociétés mais elle tient à la rigueur de son administration et son avenir est tracée dans les lignes et limites que fixent sa société démocratique et censitaire.

La politique au sein des partis semble prometteuse et elle passionne les débats, ainsi que la presse et les journalistes de toute l'île.

Relations internationales du Haut-Royaume Insulaire :

Le Haut-Royaume insulaire s'est imposé diplomatiquement avec de nombreux pseudo-états des Îles éparses et nations du Dominion.

Les meilleurs alliés de la Couronne insulaire sont les Îles Bénies et notamment la Providence de la Valette dont de nombreux entrepreneurs et familles de marchands commerce avec la grande nation.

Quant aux Elfes des Îles Bénies, ceux-ci sont devenus très intéressés par certains produits manufacturés comme les hauts de formes, la mode victorienne, les cannes-épées, des ombrelles et quelques automobiles à charbon. Si certes, les Elfes des Îles Bénies gardent leurs tatamis et hakama dans la vie privée, un autre bien de qualité est entré dans les échoppes des épiceries elfiques, le thé insulaire dont la force et la saveur sont devenus pour certains un nouveau passe-temps au Pays où les Elfes boivent sans cesse du Thé.

A noter que le Kawa n'a percé que dans certains lieux et est importé de nations comme la Valette, la Gerbie et la Domitia Unificos. Mais en parlant de Gerbie, leur café n'est seulement consommé en masse qu'en Porémanie et pas dans le Haut Royaume Insulaire où l'on répugne à s'associer avec cette nation ultra-autoritariste.