



LES CHRONIQUES DE MORTRAS



Annexe univers



organisations mortrasiennes





AVANT-PROPOS :

Les quatre plus grandes organisations de l'Empire, ou qui détiennent le plus de poids politiquement sont la Confédération Marchande, l'Union Martiale, la Guilde des Aventuriers et le Syndicat des Sorciers. Chacune d'entre elles est vieille de plusieurs siècles, et a influé sur la politique Mortrasienne, avant même la fondation de l'Empire pour certaines. Nous étudierons ici leur histoire, leur puissance et leur implication dans le quotidien des impériaux, mais aussi leur mode de fonctionnement, et la nouvelle forme qui les unit : Le Consortium. Deux autres organisations, comme exemples, d'importance mineures seront présentées à la fin du livret : la Cape Flamboyante et la Corporation Sable.

TABLE DES MATIÈRES :

La Guilde des Aventuriers : Page 2

L'Union Martiale : Page 12

La Confédération Marchande : Page 22

Le Syndicat des Sorciers : Page 32

Le Consortium : Page 44

La Cape Flamboyante : Page 49

La Corporation Sable : Page 54





LA GUILDE DES AVENTURIERS

INFORMATIONS PRÉLIMINAIRES :

Effectifs et répartition : Environ 15000 aventuriers, que l'on trouve surtout dans les bourgades modestes et reculées et aux postes frontiers. La seule exception, pour ce qui est des grandes villes, reste la capitale où la Guilde est très présente.

Rôle : Exploration, cartographie, espionnage, soutien au peuple, messagers

Atouts : Bonnes relations avec le peuple, grand réseau d'informateurs, versatilité technique de ses membres.

Relations avec l'Empire : Organisation loyale à l'Empire.

Économie : Faible. Les membres de la Guilde et la Guilde elle-même n'ont que peu de moyens.

HISTOIRE :

Commençons par la benjamine : de toutes les organisations les plus influentes de Mortas, la Guilde des Aventuriers est venue au monde, en l'année 134 pour être plus précis. Divisons son histoire en cinq grandes parties, qui courent de 134 à 152 (départ et dépendance), de 152 à 220 (du peuple au pouvoir), de 220 à 260 (guerre servile, guerre civile), de 260 à 320 (dans la tourmente), et de 320 à nos jours (libres ou valets ?).

Départ et dépendance (134-152)

La Guilde des Aventuriers naît dans l'idée d'une grande famille de roturiers : les Liémont. Alors bûcherons, charpentiers et charbonniers au sein des Forêts Septentrionales (le Duché ayant été créé depuis un demi-siècle), tout ce petit monde contrôle une chaîne commerciale, qui échappe à la Confédération Marchande, peu intéressée par cette région sauvage et hostile. Les Liémont, quant à eux, parviennent à exporter une partie de leurs biens, que ce soit des matières brutes ou des produits finis, non seulement dans le secteur, mais aussi jusqu'à Archenfer. L'argent circule donc correctement, car par une stratégie de mariage, d'accords mercantiles et de diversification des activités, la famille parvient à mettre en place des convois relativement bien sécurisés, notamment grâce à plusieurs ruisseaux et à l'aide de très longues barques à fond plat. Hector de Bajenau, Duc depuis des Forêts, voit là une opportunité intéressante pour l'aider à dompter les liens, et à les faire prospérer.



Hector de Bajenau succédait aux Visconsse, clichés typiques de Seigneurs brigands dirigeant les lieux. Honnête, mais sans grande fortune, il demandait à l'Empire des subsides relativement fréquents. Les Liémont, quant à eux, se voyaient de plus en plus sollicités par leurs voisins et autres pseudo-gouvernants locaux. N'hésitant pas à défricher pour bâtir, ils décidèrent d'ouvrir une filiale spécialement conçue pour répondre aux demandes des sollicitants. La Guilde des Aventuriers venait de naître. Hector décida alors d'interroger les Liémont afin de savoir s'ils voulaient bien, moyennant finances, aider l'Empire (et donc lui-même) à faire en sorte que les Forêts connaissent un peu de stabilité. Bien sûr, il proposait également que l'administration impériale leur verse des aides : afin de voir son hégémonie se répandre, ces dernières furent accordées. Les Liémont commencèrent alors à recruter, partageant leurs connaissances de la région, accroissant leur puissance... et aussi celle des Bajenau.



Si Hector demeurait un homme loyal et franc, il acceptait sa mission en tant que Duc, et vassal, de manière fidèle, souhaitant que l'autorité impériale se répande au plus vite. Les Liémont, eux, restaient malgré tout une petite structure, développant des liens très étroits avec chacun de ses membres. Hector reliait les petits chefs à sa cause, en faisant des féaux impériaux, alors que le pouvoir n'intéressait pas particulièrement les Liémont, qui furent bien vite assimilés à la Guilde. Alors que la scierie se voyait de plus en plus délaissée par ses possesseurs, d'autres forêts accueillait les dits propriétaires, qui souvent n'en revenaient pas en un seul morceau. Plus qu'un défi commercial, les Liémont, bientôt rejoints par d'autres petites familles décidèrent d'appriivoiser ce lieu dont il savait déjà tirer une partie des fruits au mieux.

En près de deux décennies, ce petit monde lança de nombreuses explorations pour redécouvrir les terres pré Empire, laissées à l'abandon. Soutenu par les aides impériales, il établit des postes de gardes, mais les peuples rencontrés ne paraissaient pas toujours enclins à accepter que des inconnus viennent leur dicter un autre mode de vie. C'est au final par le biais des Jumeaux Divins, le culte officiel impérial, que les territoires brûlés, dévastés rejoignirent peu à peu l'Empire, par le biais de la Guilde, dont les possesseurs voyaient un gigantesque défi qu'ils prenaient plaisir à relever, sans pour autant chercher à accumuler des monceaux d'or. L'esprit de la Guilde, petit à petit, venait au monde.

Du peuple au pouvoir (152-220)

Les années qui vont suivre vont permettre à la Guilde d'importer leurs activités dans tous les autres Duchés de l'Empire. Bien qu'elle ne connaisse pas de succès fulgurant, plusieurs Seigneurs ont recours à ses membres pour porter des messages ou explorer des zones inconnues, voire traquer des bêtes sauvages. Des idées, presque un code, vont aussi surgir dans l'organisme, qui refuse de suppléer à un manque d'homme d'armes ou de soudoyers, et ne souhaite pas prendre part à des petits conflits entre les hobereaux. Si cela changera, avec une diversification dans l'espionnage à l'avenir (et notamment plusieurs opérations de reconnaissance lors de la guerre en cette période contre les Baronnie), les Aventuriers se mêlent le moins possible à la politique... et continuent toujours d'exporter des meubles !



S'ils commercent donc toujours un peu, une partie des impériaux va donc côtoyer ces gens, qui ne demandent pas souvent beaucoup plus que d'être logés ou nourris pour escorter leurs caravanes, leur montrer des chemins de traverse intéressants, poser des pièges.... puis de fil en aiguille enquêter sur les personnes disparues et tenter de concilier des familles de paysans brouillées depuis des lustres. Alors que les

idéaux et services de la Guilde intéressent de plus en plus le peuple, et quelques petits Seigneurs, les plus hauts puissants, évidemment exceptés les Bajenau, dédaignent ce qu'ils considèrent comme des petites frappes sentimentales, leur préférant évidemment l'efficacité brutale de l'Union Martiale.

Le calcul n'est pas forcément le bon : l'Empire va entamer son ère la plus prospère, en la moitié de son deuxième siècle et jusqu'à la moitié de son troisième. De nombreuses frontières se stabilisent, l'artisanat se développe et les monnaies tendent à s'aligner sur les mêmes mesures. Les conflits armés se raréfient, l'on tente alors de s'immiscer dans des lieux jusque là inconnus. Les mercenaires connaissent donc une période de chômage, ou presque, au sein de l'Union Martiale, alors que la Guilde des Aventuriers est de plus en plus demandée. On a besoin de pisteurs, de traqueurs et de cartographes pour tracer des routes dans les bois, en chasser les créatures et savoir d'où peut venir la pollution des rivières. La Guilde repousse les limites, tracent, contourne, retourne, alors que sa réputation grandit. Les villageois sont heureux de recueillir ces grands voyageurs, qui apportent toujours des nouvelles du vaste monde. De jeunes gens braves, peut-être un tantinet suicidaires se joignent à l'action, découvrant une camaraderie rude, mais bien moins encadrée que la vie militaire.

La période de prospérité de l'Empire coïncide avec l'expansion maximale de la Guilde, ainsi que son nombre de membres le plus élevé. Pas une ville, durant un demi-siècle ignora cette puissance montante, sur laquelle la Confédération Marchande n'arrive pas à avoir de prise réelle. Les Aventuriers se moquent de l'argent, et peu recherchent la gloire. Tous veulent frissonner et étudier une nature féroce, sauvage, qu'ils ne connaissent pas. On estime que des centaines de têtes brûlées trépassent ainsi chaque année, mais que des milliers rejoignent les rangs de la Guilde. Bientôt, des comptoirs de l'institution ouvrent dans de nombreux bourg, et à la capitale même. Les premières prises de bec avec les Prévôts datent d'ailleurs de l'arrivée de ces nouveaux venus dans l'échiquier du pouvoir, qu'eux-mêmes ne paraissent guère désirer.

Guerre servile, guerre civile (220-260)

Les guerres serviles, si elles n'atteignirent que peu les Forêts Septentrionales, qui comptait un nombre extrêmement réduit d'esclaves, causèrent néanmoins un terrible conflit dans les rangs de la Guilde. Beaucoup de jeunes idéalistes et autres jouvenceaux voulurent se rallier à la cause des mutins, tandis que leurs supérieurs restaient fidèles à la doctrine impériale. Les esclaves, s'ils étaient loin d'être aussi nombreux dans les Petites Seigneuries que les serfs, demeuraient tout de même en grand nombre dans les plus grandes villes. Plusieurs bureaux de la Guilde se rallièrent littéralement à cette nouvelle cause, tandis que d'autres aidaient les troupes de la noblesse, les renseignant sur les activités des hommes et femmes voulant prendre leur liberté. Rapidement, deux factions se dégagèrent, et en vinrent aux mains, le sang coula de part à d'autre, ajoutant au chaos ambiant.



Les Liémont eux-mêmes ne purent prendre une décision stable et aboutie pour la simple raison qu'ils furent tous assassinés en à peine deux mois. Beaucoup pointèrent du doigt l'Union Martiale, d'autres la Confédération, sans que rien ne puisse être prouvé. La Guilde demeura alors sans réel dirigeant depuis plusieurs années, occupée à gérer ses propres problèmes, sous la moquerie de la grande noblesse, précisant bien qu'une bande de campagnards ne pouvaient en aucun cas s'élever en ce monde.

Après un long conflit, qui dura bien après les guerres serviles, qui pourtant abolirent le statut d'esclave, les Aventuriers retrouvèrent un semblant de stabilité. Les morts s'entassaient de chaque côté, pour ceux qui furent dénommés après les Traditionnels et les autres les Utopistes (il est à noter que, deux siècles plus tard, ces petites querelles ressurgissent sporadiquement). Un représentant unique fut alors désigné, le Patron, qui restait

élu jusqu'à sa mort, dans une grande lutte électorale ou le représentant de ce qu'il convenait d'appeler chaque "bureau" de la Guilde détenait un droit de vote. Le tout premier, une femme de pas moins de quatre-vint-seize ans, Emmanuelle Lauzin, sélectionna les couleurs de la guilde, le brun et le bleu, en mémoire de la profession des Liémont, et de leur utilisation de l'eau. La doyenne savait que son règne ne durerait pas, et provoquerait des élections, qu'elle espérait justes. Sa supposition se révéla bien heureusement juste à son décès, six ans plus tard, lorsque le deuxième Patron lui succéda, Hubert Oldrain, dans une lutte au coude à coude avec Eudes Grutard. Après la victoire de son adversaire, Eudes, au lieu de dénigrer chacun de ses actions, le conseilla durant toute la durée du mandat d'Hubert, et l'action conjointe des deux rivaux permirent à la Guilde de s'extirper peu à peu du marasme terrible dans laquelle elle venait de s'enliser. La mort des deux compères eut lieu simultanément, lors d'un banal glissement de terrain, alors que l'un et l'autre, étant parvenus à dépasser la soixantaine, avec des prêtres défrichaient un carré d'herbe sur une colline pour pouvoir y planter des simples. Les idées d'Emmanuelle et des deux trépassés parvinrent gracieusement à perdurer et, bien qu'une froideur manifeste puisse s'instaurer entre la première et la deuxième personne ayant récolté le plus de voix lors des élections, leur coopération fonctionnait.

Dans la tourmente (260-320)



Lorsque les royalistes, en 250 se lancèrent dans un putsch tout à fait sanglant, la Guilde fut relativement épargnée durant la première décennie du moins physiquement. Afin de prouver sa fidélité à l'Empereur, et depuis les guerres serviles, des Aventuriers travaillent bien souvent pour les services de renseignement (notons d'ailleurs que l'administration impériale engageait par contrat les Aventuriers, ayant cessé de verser des aides progressivement depuis 160). Pourtant, en 260, quand les Forêts Septentrionales connurent de terribles bouleversements, le bon fonctionnement de la Guilde fut de nouveau entravé. Alors qu'elle se rapprochait comme elle le pouvait du peuple, l'organisme avait négligé les Elfes, conspué par tous, reclus (rappelons rapidement que les Elfes habitaient auparavant par-delà les Montagnes du Talon, dont ils furent chassés par les Nordiques, eux-même expulsés de leurs terres par les impériaux, les Elfes se retrouvant alors sans foyer, et même apatrides), profitèrent de l'action de ceux désirant le retour d'un roi pour provoquer un chaos hors-du-commun dans la région. Des villages furent rasés, des terres fertiles couvertes de sels, tandis que les marchands et voyageurs mordaient la poussière sous le fer des flèches.

— — — — —

Ces tactiques de guérilla détruisirent plusieurs bureaux de la Guilde, tandis que leurs convois se voyaient systématiquement pillés. L'Eglise, le Duc et les Seigneurs, les Aventuriers se rejettèrent tous la faute à la figure, dans des discussions qui nourrirent l'anarchie ambiante. Lorsque les Tiamne, actuels ducs des Forêts, passèrent à l'action et massacrèrent les Royalistes, la Guilde connaissait de réels soucis avec les Bajenaud, dont l'un des membres avait été tué sans qu'on connaisse les auteurs du crime. La rupture qui laisserait place à l'hostilité entre l'organisme et la noblesse pointait le bout de son nez discrètement, mais sûrement. La fin de cette nouvelle guerre civile entraîna un apaisement des tensions, les Aventuriers ayant à présent un nouvel interlocuteur. Les relations s'améliorèrent, quand la deuxième Grande Peste frappa les Duchés, et que la Guilde n'hésita pas à suivre les prêtres un peu partout dans les lieux contaminés, afin d'apporter soin, réconfort et médicaments (ce qui, on le découvrira plus tard, avait toutefois contribué à la propagation de l'épidémie).



La Guilde agissait également en tentant de s'adresser aux Elfes, mais le spectre de la guerre planait à nouveau. Alors que les Aventuriers comprenaient qu'ils se mettraient toute la roture à dos s'ils continuaient d'empêcher les pogroms contre les Elfes et autres exactions, les Nordiques franchirent en masse pour la dernière fois les Montagnes du Talon. Leur armée, conduite par Mary Butcher poussa son avancée jusqu'à la capitale impériale, Archenfer, avant d'être repoussée. C'est là que furent mises en place des unités d'Aventuriers chargées de mission de sabotage, intervenant alors dans l'ost. Bien qu'officiellement dissoutes après le conflit, ce n'est pas réellement briser un secret que de dire que la Guilde continue de servir dans certaines missions de recherche et destruction, encore en ce jour l'armée régulière impériale. Certains y voient un moyen de s'opposer à la Troupe, la police impériale, fondée vers 270, dont l'autorité et les méthodes brutales s'éloignent radicalement de la Guilde, qu'elle considère comme molle et affaiblissant les impériaux.

Libres ou valets ? (320-de nos jours)

Alors que l'Empire commence à redevenir sûr, ce sont des rivalités entre différentes organisations qui vont saper le travail de la Guilde. L'Union Martiale, évidemment, lorsqu'elle intervient dans une Seigneurie prend bien soin de piétiner le travail des Aventuriers, tandis que la Confédération essaye toujours de saper les opportunités financières de la Guilde qui ne roule pourtant pas sur l'or. S'ajoute à cela l'autorité des Prévôts qui estime ne jamais avoir besoin de l'aide des Aventuriers pour les enquêtes et autres inspections, et ne supportent pas ces indépendants qui obtiennent parfois de biens meilleurs résultats qu'eux. L'organisme, pourtant, persiste et recommence à se développer, tout en adoptant une fidélité indiscutable envers les empereurs successifs ce qui ne fait qu'accroître l'ire de ses "concurrents".



Le seul allié réel, excepté le peuple et les plus petits Seigneurs, de la Guilde Des Aventuriers, est le Syndicat des Sorciers, conquis par tous, y compris le peuple. Personne n'aime les mages, tout le monde les craint (exceptés, bien sûr, les prêtres qui manient le Don). Les deux institutions aiment à explorer de nouveaux domaines, physiques ou de connaissances. Lors du dernier conflit qui oppose l'Empire aux Barons, les deux organismes collaborent pour repousser les abominations invoquées par les voisins des impériaux, empressées de détruire toute forme de vie. Nombre de leurs dévoués adeptes périssent d'ailleurs dans ces batailles.


Pendant une cinquantaine d'années, la Guilde continue donc de jongler avec toutes les autorités impériales ou indépendantes, continuant de fouiner là où on ne l'attend pas, développant un sens aigu, quoique particulier de la justice. Se jouant parfois des lois pour mettre à jour des affaires de corruption et autres tyrannies, les plus faibles voient en elle un espoir dans ce monde, que des gens biens agissent parfois sans arrière pensée, et sans courir systématiquement après l'argent. D'autres voix s'élèvent, confiant que les Aventuriers ne sont rien d'autres que les marionnettes consentantes de l'Empire, et que leur indépendance n'est qu'une façade, qui permet à l'administration impériale de se débarrasser de dossiers (et de sujets) compromettants.



Alors que l'Empire vit de nouveau des heures sombres, la proposition de créer une fédération, le consortium, réunissant les quatre plus grandes organisations est discutée entre les dirigeants de ces dernières. Meros, l'actuel Patron de la Guilde des Aventuriers, se doute que l'Union Martiale et la Confédération vont tenter d'étouffer son autorité dans ce projet, et de fermer ses bureaux les uns après les autres. Lui-même a toutefois ses propres plans, afin que la Guilde puisse définitivement mépriser les menaces de ses adversaires, et il est prêt à mener son idée jusqu'au bout.

RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE :

La Guilde compte un comptoir dans de nombreux petits villages (qui recensera alors seulement un ou deux membres). Si les hameaux les plus reculés ne peuvent hélas en accueillir un, les Seigneurs ont toutefois tendance à essayer d'attirer des représentants de cette organisation, dont la présence rassure le peuple. Ils ne craignent guère que les Aventuriers mettent pourtant les doigts dans leur affaire, car ils n'ont guère de moyen en général. Dans les petits bourgs ou gros villages, on trouvera alors un bureau avec une demi-douzaine de membres; Dans les villes de taille modeste, les Aventuriers sont plus rares :



les Prévôts veillent à leur rendre la vie impossible, et font tout pour enrayer leurs actions. De ce fait, la Guilde évite ces rassemblements, se concentrant davantage sur les communautés moins nombreuses. C'est alors seulement dans les cités connaissant une très forte population qu'on retrouvera l'emblème bleu et brun. Dans les plus grandes villes, la très haute bourgeoisie a toujours besoin de détectives discrets (qu'elle niera toujours avoir embauché, évidemment).

LA RELIGION ET LA GUILDE :


Les membres de la Guilde sont probablement ceux qui prient le moins les Jumeaux, parmi toutes les grandes organisations. On estime que seulement une personne sur trois révère le culte officiel impérial, car beaucoup de ses membres étant maintenant issus des coins les plus reculés, c'est encore les Petits Dieux qui prévalent en ces lieux. Si donc Druides, Aquarenos, Necandi et Forgeprêtres sourient à l'approche des Aventuriers, les prêtres en les Jumeaux beaucoup moins. Cela n'empêche pourtant pas la Guilde de compter des membres très croyants, dont une partie accompagna les religieux lors de la dernière Soleillade, vers 290.

ORGANISATION INTERNE :

La Guilde n'a pas de test de recrutement particulier, excepté quelques épreuves physiques que la plupart de ceux travaillant aux champs relèvent sans problème. Elle n'emploie presque que des hommes libres, mais il est arrivé que certains serfs, avec l'autorisation de leurs Seigneurs rejoignent ses rangs. Durant un mois, on observe la probité et le comportement de la recrue, avant qu'elle ne soit acceptée. En fonction de la taille du bureau, on lui propose un hébergement, dont les frais sont déduits de sa solde, sinon, comme c'est bien souvent le cas, le jeune Aventurier rentre chez ses parents le soir. Est proposé (imposé) par la suite aux recrues un entraînement de plusieurs autres mois, visant plus à parfaire ses compétences en infiltration, ses connaissances des plantes que ses techniques au combat. Le gîte et le couvert peuvent être fournis durant ce laps de temps, mais aucune rémunération. Le novice n'a alors pas accès aux "tâches libres" (voire ci-dessous). A la fin de cette formation, une petite fête est alors donnée, précédée d'un bizutage, souvent une mission farfelue, irréalisable, avec la complicité des villageois (le fameux marteau à bomber le verre... dans ce style).

Il n'y a pas à proprement parler d'avancement dans la Guilde. Il y a certes le Patron, au sommet, et des Directeurs pour chaque bureau, mais quel que soit la taille d'icelui, la voix d'un Directeur est censée être la même. Une fois l'an, le dernier jour de fobrières, chaque Directeur est censé se déplacer (ou envoyer un séide) pour faire un rapport sur ses actions, là où le siège de la Guilde se situe : Archenfer. Une autre occasion de se réunir, bien moins formel, est la Fête du Brun, qui a lieu en le Grenier de l'Empire, à Villehavre, en plein cœur





de l'été. Curieusement, on a l'impression d'y voir beaucoup plus de monde, où chacun se retrouve pour une très, très grande fête dans laquelle sont investis les rares profits de la Guilde. On appelle alors les "Bruns" ceux qui finissent saouls, et qu'on jette alors pour s'amuser dans la rivière, dont ils doivent sortir grâce à la branche qu'on leur tend, tout cela en hommage au Liémont. Inutile de dire que cette petite tradition, d'une finesse inégalable a causé un nombre non négligeable de décès, chacun voulant alors, passablement aviné imiter à son tour les fameuses barques qu'utilisaient les fondateurs de l'organisation en se jetant à leur tour dans les ruisseaux.

La désignation des Directeurs se fait de façon un peu particulière : soit arbitrairement par le Patron, mais alors le deuxième aux élections (appelé l'Objecteur...) peut poser son veto s'il le souhaite. Sinon, la Guilde reçoit nombre de candidatures spontanées, qu'elle essaye d'évaluer avec soin. Le Patron actuel s'appelle Meros, l'Objecteur Anne de Conflans (ce qui ne manque pas de faire jaser, car elle est issue de la petite noblesse).

La Guilde envoie ses membres accomplir des missions de clients qui la contacte, qui peuvent durer des années. Les autres bureaux de la Guilde les logeront alors au besoin (ou essayeront de leur donner de quoi se loger) en cas de halte ou d'enquête en un lieu précis. Si une rivalité peut subvenir entre plusieurs bureaux, elle n'entrave que rarement l'échange d'informations. Si c'est le cas, et cela est avéré, le Directeur est alors mis à la porte, ainsi que les membres responsables. Durant leurs temps libres, les Aventuriers ont souvent un panneau d'affichage de "tâches libres" à accomplir, dont la récompense leur reviendra directement (le Directeur a déjà touché un petit pourcentage).

BLASON ET HABILLEMENT :

De tanné à la botte ailée d'azur, bordé d'azur.

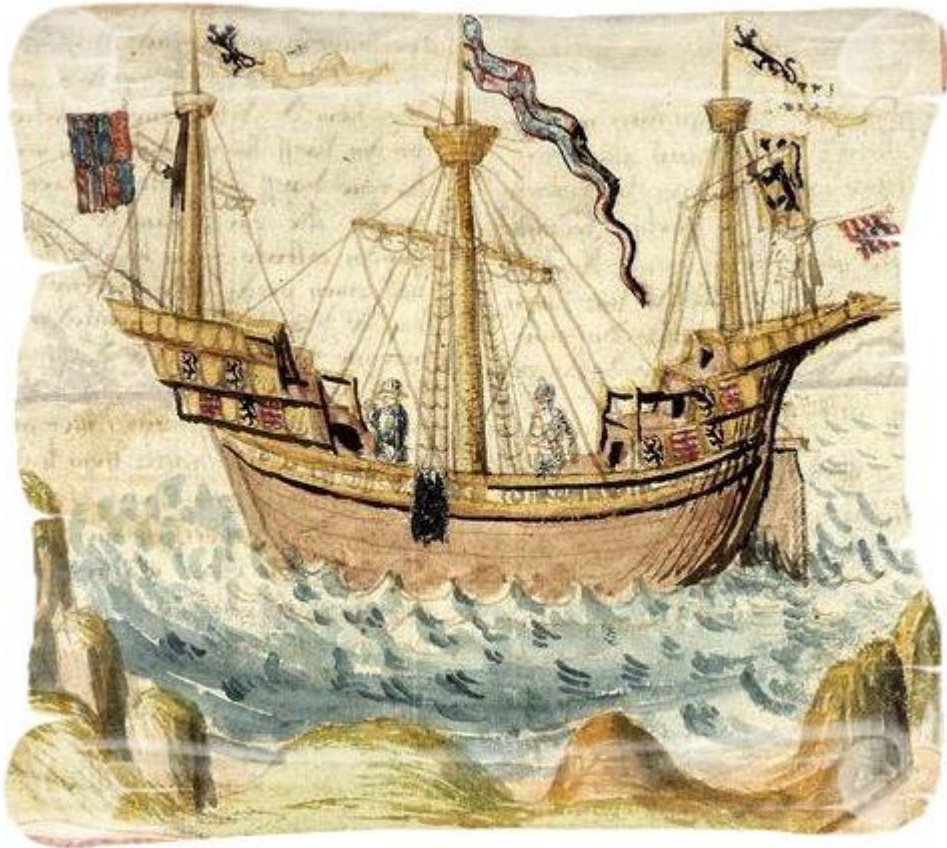
Devise : «Vifs comme l'eau, durs comme le bois»

Les membres de la Guilde, en plus d'aimer arborer les deux couleurs de leur institution dès qu'ils le peuvent ont des goûts assez simples. Ils vont préférer les pantalons resserrés ou les chausses, comme les chemises qui collent au corps afin de ne pas offrir de prise à l'ennemi (ou aux ronces). Ils apprécient les vestes sans manches lorsqu'ils sont en visite protocolaire, mais se contentent d'une cottehardie ou d'une tunique à manche longues la plupart du temps. Ils portent souvent des chaussures de cuir souples, voire des bottes courtes. Ils apprécient les chapeaux, surtout les galérons (par-dessus un cal, cela va de soi), qui sera une de leur seule fantaisie, car les Aventuriers le décorent alors de broches, de pins et autres plumes (ils le troqueront contre un chaperon quand ils fréquentent le gratin). Ils se méfient des capes, qui entravent trop les mouvements à leur goût, leur préférant des manteaux sans manches, ouverts pour les bras. D'une manière générale, on observe peu de différences entre les vêtements que portent les hommes et les femmes.



ÉQUIPEMENT :

Un Aventurier favorisera la mobilité au détriment de la protection. C'est donc plutôt un gambison ou une jaque d'archer qu'il portera en mission. Il est très rare qu'il s'encombre d'une cotte de mailles ou de plates, préférant les techniques d'embuscade et de guérilla au combat plus qu'un affrontement direct. Comme arme, l'arc est privilégié au détriment de l'arbalète. Le fauchon, ne demandant guère d'entraînement est un choix avisé pur le corps-à-corps, mais là aussi, la Guilde entraîne ses membres au lancer de couteaux davantage qu'au combat rapproché. Le bouclier sera alors une targe de bois, et le casque dans le meilleur des cas un bassinnet sans mézail, mais plus souvent une salade italienne.





L'UNION MARTIALE

INFORMATIONS PRÉLIMINAIRES :

Effectifs et répartition : Environ 20000 combattants, répartis en petites garnisons, notamment dans les chaînes des Montagnes du Talon, au sein de l'Archipel Kraesick près du Fleuve Anlafarre et aux alentours du Désert des Roches.

Rôle : Combattants de première ligne, sabotage, intimidation, assassinats, conseils tactiques et stratégiques.

Atouts : Mercenaires sacrificiables et performants au combat. Impitoyables.

Relations avec l'Empire : Organisation peu loyale à l'Empire.

Économie : Correcte. Les membres de l'Union sont bien équipés, et peuvent assurer des relais logistiques efficaces.

HISTOIRE :

Voici venir les muscles des Grandes Organisations, en l'Union Martiale. Plus grande compagnie, et de très, très loin au sein de l'Empire, l'Union a tenté d'être de tous les conflits depuis sa création. Là aussi, nous allons diviser son histoire en cinq parties : le crime paie (112-140), brigands ou soldats, même combat ? (140-220), du bon sang fait du bon or (220-268), une puissance incontestable (268-301), routier jamais n'est retraité (301-de nos jours).

Le crime paie (112-140)

Au début du deuxième siècle après la fondation de l'Empire (APE), les Duchés, récemment instaurés, demeurent un maillage tumultueux de Seigneurs de guerre, chefs et roitelets qui tentent encore de se lever contre l'autorité impériale, toute nouvelle. Les Terres du Levant ne font pas exception à la règle, et de nombreuses franchises compagnies, allant d'une douzaine d'hommes à plusieurs centaines ravagent la région, louant leurs services au plus offrant, se payant sur le peuple, quand ils ne devenaient pas eux-mêmes les gouverneurs de certains secteurs. Les Tholme, alors Ducs des Terres, agissaient comme ils le pouvaient, aidés par l'Empereur Valar II, mais le chaos moissonnaient bien trop souvent les honnêtes cultivateurs.



— — — — —

Dans ce marasme, un commandant plus charismatique que les autres, Bohémond Saint Gilles, émergea. Fils bâtard d'une famille noble oubliée de tous, il utilisa les ruines du vieux château de ses ancêtres, jouxtant une mine de fer pour équiper une bande de soudards d'une cruauté incroyable, mais aussi d'une compétence martiale à toute épreuve. Sa technique visait tout simplement à viser les autres troupes de soudoyers, les exterminer et proposer aux survivants de rejoindre son petit ost. La technique fonctionna à merveille, car bientôt, plusieurs capitaines de cette herpaille vinrent spontanément se présenter à Bohémond, désireux à leur tour de s'intégrer dans la horde, qui visiblement s'enrichissait, et pour qui le vin et la nourriture ne manquait jamais.



L'armée ducale ne souhaitait ne s'intéressait pas à cette bande en particulier, et lorsqu'elle se jeta dans une vaste campagne d'assainissement des marais à l'est, dans son dos, Bohémond menait déjà de petites guerres contre d'autres groupes qui souhaitaient se mesurer au sien. Les pertes se révélaient terribles, mais ce qui allait devenir l'Union Martiale observait ses caisses se remplir. Le nom lui-même ne devient pas officiel à cet instant, bien que les textes indiquent la création de cette organisation en cette décennie, mais seulement à la mort de Bohémond. A l'agonie, il se vanta d'avoir uni plus de troupes et de lances que l'Empereur lui-même, et c'est par un simple hasard que son second, Martial, qui lui succéderait, se dra à la tête d'une union. Le nom de ce nouveau capitaine fut bien vite assimilé à la fonction de l'union, qui devint alors, tout simplement, de l'union de Martial l'Union Martiale.

Pourquoi Bohémond trépassa-t-il ? Si justement, l'armée ducale partait dans les marais, elle en ramena une épidémie de peste, qui ravagea le tout nouvel Empire. Les historiens ne sauraient dire si c'est une personne sur quatre, trois ou deux qui passa de vie à trépas durant cette période. L'instabilité s'accrut en les Terres du Levant, et l'Union put continuer de mener ses petits combats. Les Ducs eux-mêmes, privés d'une réelle armée étatique, durent alors faire appel à ses services pour chasser d'autres bandes. Rapidement, l'Union put donc établir plusieurs bases à travers ce qui allait devenir les Comtés, et se voir employée par les puissants. Lorsque ces derniers commettaient l'erreur de ne pas payer, les soudards se payaient de nouveau sur le peuple. C'est donc pas à pas, année après année que l'Union commença à être connue dans les Terres, et même en les autres Duchés, comme une franche compagnie de talent... et aussi cruelle que n'importe quelle autre.

Brigand et soldat, même combat ? (140-220)

La géopolitique Mortrasienne va continuer de profiter à l'Union. Alors qu'un autre conflit est mené contre les Baronnie, les Ducs et l'Empereur décident de faire appel à la majorité des grandes compagnies, même si leur taille est modeste. Les responsables de l'Union Martiale flaire une embrouille, et n'envoie presque personne, ne demandant alors qu'une somme minime. L'instinct des mercenaires ne les trompent pas : presque tous les soldats de fortune envoyés franchir les montagnes au sud ne reviennent pas des batailles qui vont s'engager contre les barons. La manœuvre des autorités impériales étaient de calmer la véhémence de leurs voisins, tout en se débarrassant de ceux qui pillaient leurs terres depuis trop longtemps (et le fait de les voir être exterminées épuraient également, et sordidement, les dettes de l'État).

L'Union, toutefois, ne profita pas de la stratégie mise en place par les Tholme. Dans les compagnies restantes, ils fieffèrent celles qui ne représentaient qu'une menace mineur, et qui avaient réussi à s'instaurer, tout en ne massacrant pas allégrement les paysans locaux. Ainsi, les Ducs se constituèrent un début d'ost et de vassaux qui leur devinrent fidèles, désireux de rejoindre la noblesse, tout cela approuvé par l'Empereur. L'Union Martiale n'eut pas l'honneur d'observer l'anoblissement de ses membres : les puissants voyaient bien



trop de soldats rejoindre l'organisation de mercenaires, qui aurait pu alors se lancer dans une conquête davantage légitime une fois que le sang bleu coulerait dans les veines de plusieurs des soudards. Les responsables de l'Union se contentèrent de continuer à proposer leurs services dans des missions d'escortes, ou de participer à des tâches qui différaient du combat, comme l'assèchement de marais, la construction de barrages ou de la déforestation. Le peuple ne se montrait pas dupe, sachant pertinemment qu'il avait affaire à des crapules cherchant juste à se créer une image convenable auprès des plus forts.

Le choix de l'Union pouvait se comprendre : l'Empire s'apprêtait à entrer dans une période de stabilité et de prospérité. Un concurrent sérieux, la Guilde des Aventuriers, venait également de voir le jour, et faisait preuve d'un philanthropisme exacerbant. Les conflits se tassaient, et on recourait de moins en moins à l'Union, les routes semblant plus sûres. Il fallait donc se diversifier, et occuper d'autres tâches. Les dirigeants de l'Union continueront à étendre leurs territoires, et continueront de commercer et contracter différents accords avec la noblesse. Ainsi, les Tholme voulurent établir des bases proches de l'archipel Kraesick, en majeure partie détenu par la Côte du Midi, afin de prévenir d'une éventuelle invasion. Plaçant

leurs propres hommes également le long du fleuve Anlafarre, afin de surveiller le Royaume des Souffles, là aussi secondé par les mercenaires de l'Union, qui reçurent l'autorisation d'établir des fortins. Telle une gigantesque pieuvre, les tentacules de l'organisation s'étendaient de plus en plus loin.

Une restructuration interne de l'Union s'instaure aussi au début du troisième siècle APE. L'Union s'est certes agrandie, mais doit gérer quelques problèmes internes de discipline. Afin d'afficher, en surface, une image irréprochable, une série d'exécutions publiques particulièrement de ses soldats ayant un peu trop abusé dans son comportement avec les impériaux est lancée. Le fait que les Ducs ne s'en mêlent pas confirme que l'Union commence à avoir un grand pouvoir, et devient un corps d'armée à lui seul, car il détient maintenant un droit, du moins en théorie de vie et de mort sur ses partisans (ce qui sera contesté à l'avenir).

Du bon sang faut du bon or (220-268)



Lorsque les guerres serviles éclatèrent, l'Union Martiale put reprendre du service, notamment dans la Côte du Midi. Là-bas, les Ducs avaient besoin d'une réelle puissance militaire pour se débarrasser des mutins. Une lutte sanglante, quoique brève opposa les troupes de mercenaires aux révoltés, qui ne cédèrent pas un pouce de terrain. Au

final, la Côte abolit rapidement l'esclavage, mais ce laps de temps venait de permettre à l'Union de continuer à s'étendre. Mieux, la Guilde des Aventuriers connaissaient de vraies fractures, et les soudards purent alors occuper de nombreuses places laissées vacantes. Toutefois, leur comportement brutal ne plut guère à ceux qui sollicitent des remplaçants pour les Aventuriers, qui s'entretuèrent pendant des années.

Les projets des Tholme, à savoir fortifier leurs frontières connurent une réelle avancée avant que le coup d'État royaliste n'éclate. On pressentait qu'une nation forte se mettait en place, et l'Union comptait bien avoir sa part du gâteau, envoyant ses soudards servir les Ducs, et continuant de placer ses propres pions un peu partout. La Côte du Midi avait cédé plusieurs places-fortes à l'Union durant la guerre servile, qui multiplia donc ses bases d'opérations. Surtout, les mercenaires contrôlaient à présent plusieurs mines de fer, indispensables pour qu'ils puissent s'équiper correctement. Rapidement, on constata que le matériel de cette franche compagnie pouvait dépasser celui des armées régulières. D'acier, souvent couvert du sang de ses ennemis, les membres de l'organisation adoptèrent alors leur drapeau en 238, du moins ses couleurs : le rouge et le gris.



Les Royalistes, lorsqu'ils voulurent renverser l'Empire, tentèrent tout autant de se débarrasser de l'Union Martiale. Au lieu de vouloir s'attacher les services des mercenaires, ils firent tout pour saper leurs forces... ce qui provoqua aussi une rupture au sein de l'Union : les Royalistes mirent sur la table des sommes énormes pour corrompre plusieurs unités de soudoyers, qui se retournèrent alors sans la moindre vergogne contre leurs anciens employeurs et compagnons d'armes. Les dirigeants de l'Union y virent une excellente occasion de purger leurs rangs, tandis que les Terres du Levant se débarrassèrent des nouvelles franchises compagnies qui avaient pu se former, tout en tentant de repousser les rebelles. Si l'organisation martiale sortie bien moins nombreuse du conflit, ses rangs se formaient de plus en plus de soldats fidèles, et de nouveau, les puissants n'avaient pas tenté de lui imposer quoi que ce soit.

L'Union, ainsi, plaça un chef suprême unique à sa tête : le Conquérant. Souvent choisi pour être un implacable combattant, le tout premier à occuper ce titre s'appellait Louis Bugne, nom simple pour un personnage qui résolvait les conflits par l'intermédiaire d'une violence inouïe. Laid, grand, d'une force incroyable, deux vilains petits yeux noirs et chassieux s'enfonçaient dans une tête qui transpirait la bêtise. Pourtant, Louis s'avéra un calculateur redoutable, qui nomma des adjoints tout aussi avisés et pragmatiques que lui dans différentes forteresses. Toutefois, son manque de confiance pour chacun de ses suivants lui valut la défection de Marielle Jacques, qui parvint à se servir de sa paranoïa contre lui, vidant une grande partie du trésor de l'Union. Elle disparut peu après, et si Louis se vantait de l'avoir assassiné, peu de monde était dupe : la militaire devait couler une vie tranquille bien loin de l'Union...

Une puissance incontestable (268-301)

Louis parvient de nouveau à être engagé les Ducs pour que ses soudoyers accomplissent toutes les tâches les plus infectes qu'une guerre civile peut requérir. Après s'être définitivement débarrassé des traîtres au sein des siens, Louis reprit contact avec les Terres du Levant, qui demandèrent à ses hommes de mener une série d'opérations absolument répugnantes pour effrayer les Royalistes, et ceux voulant les rejoindre. Il s'acquitta de la tâche sans la moindre vergogne, bien décidé à renflouer ses caisses et à montrer que l'Union restait féroce quoiqu'il puisse se passer. L'Union était devenue une force sur laquelle les puissants s'appuyaient à présent sans cesse, mais le destin allait entraver ce progrès.

Lorsqu'une nouvelle épidémie de peste se déclara, Louis, comme Bohémond des décennies plus tôt, la contracta. Survivant au fléau, il devint alors extrêmement pieux, et l'Union se rapprocha sous sa férule de l'Eglise en les Jumeaux Divins, le culte officiel impérial, qui critiquait sans cesse les soldats de fortune. Voilà alors que, la dernière



— — — — —

Soleillade, qui se déporte en territoire Nordique voit des combattants vêtus de rouge et de gris rejoindre ses rangs. Louis fait alors broder un soleil orange sur les uniformes de ses troupes, en respect pour les symboles en les Jumeaux. Le premier Conquérant meurt lors de cette expédition, qui améliorera très sensiblement les relations de l'Union avec l'Eglise... le défunt ayant utilisé sa fortune personnelle pour la logistique des siens, et adoptant un comportement absolument exemplaire durant la longue marche religieuse.

A la mort de Louis, le Conquérant qui lui succède, Obéron d'Azur, continue de réformer son organisation. Il instaure des grades et une hiérarchie militaire stricte, que les commandants de forteresse lointaines ou frontalières se doivent de respecter.



Il déplace le siège de l'Union, des Terres du Levant à Archenfer, pour bien montrer la puissance politique que peut prendre son institution dans l'Empire. Il ne peut toutefois réellement accueillir des troupes en la capitale, mais la position centrale des lieux lui autorise une meilleure communication avec ses unités les plus distantes. Différents systèmes de soldes, de primes sont également mis en service, ce qui ne manque pas d'attirer les volontaires. On lance des campagnes de recrutement pour ceux qui sortent des bagnes, et ceux qui souhaitent oublier leur passé (et surtout que les autres l'oublient). L'Union devient une organisation stable, solide, qui couvre ses membres en cas de pépin.

Lors du dernier conflit avec les Nordiques, durant les années 290, les Conquérants successifs voient là une occasion d'agrandir, de nouveau, leur puissance. La Confédération Marchande, qui se garde au maximum d'employer l'Union est de mieux en mieux instaurée dans les Duchés, et son pouvoir est gigantesque. Alors que les Duchés et l'Empereur sont occupés à repousser l'envahisseur, l'Union va secrètement saboter des lignes commerciales appartenant à la Confédération, qui risquera en détruisant plusieurs places-fortes. Pour l'Empire, cela est le cadet de ses soucis, il a d'autres affaires plus pressantes dont il faut s'occuper et ne fera même pas attention à ce conflit. Il faut dire que les deux partis prennent grand soin de ne pas alerter tout civil extérieur à leurs petites opérations, et parviennent à presque totalement éviter les dommages collatéraux. L'Union cherche ainsi à affaiblir un concurrent puissant, sachant que l'Etat le sera de toutes façons par le jeu guerrier des Nordiques. L'organisation restera donc presque absente de ce conflit, envoyant jusqu'à ce qu'il faut de troupes pour ne pas paraître suspect aux yeux de l'Empire. Elle invoquera le fait que, et cela demeurerait vrai, elle ne possédait pas de soldats dans le nord, ni de garnisons, et qu'elle n'avait pas le droit d'en poster une à Archenfer, la capitale, lieu où se concentrèrent les ennemis de l'Empereur.


Routier jamais n'est retraits (301-de nos jours)

Les petites opérations de l'Union et de la Confédération ne fonctionnèrent pas comme elles le voulurent. Au bout d'une décennie d'une guerre froide, n'étant pas menée directement sur un champ de bataille, les deux organisations en ressortirent affaiblies, étant parvenues à porter à chacune une succession de coups absolument tordus et destructeurs. L'Empire put donc constater avec un soulagement manifeste qu'un autre ennemi ne le menacerait pas de l'intérieur dans l'immédiat, alors qu'il tentait de réinstaurer tout ce qu'il avait pu bâtir les siècles précédents. Cela n'empêcha pas la franche compagnie de pouvoir commencer à s'installer joyeusement dans toutes les Montagnes du Talon, afin de fournir du renfort à l'armée régulière en cas de pépin. Inutile de dire que la cohabitation entre les deux forces armées se révéla le plus souvent mauvaise, et que divers incidents émaillèrent cette proximité. De plus, l'Union, sachant qu'elle ne serait probablement jamais inquiétée par les autorités impériales, lançait parfois des raids sur le villages de Nordiques frontaliers, ou leur faisait payer un tribut, ce qui compliquait encore davantage les relations entre les impériaux et ce peuple, qui pourtant commencer à commercer avec ses voisins du sud.



Continuant à établir une chaîne de commandement fiable, les Conquérants travaillent à établir différents moyens d'alerte, et des forces de frappe rapide, prêtes à répondre aux plus vite. Beaucoup de petits Seigneurs, aimant à se livrer des conflits entre eux ne disposent pas toujours des hommes d'armes nécessaires pour le combat, et peuvent donc compter sur des troupes supplémentaires qui viennent rapidement rejoindre leurs rangs. L'Union parvient à faire en sorte que ses propres brigades ne se retrouvent pas les unes en face des autres, tout en s'immisçant de plus en plus dans la politique des basses couches de la noblesse. On ne peut aller dans une ville modeste sans qu'au moins un troquet, depuis cette époque, soit envahi seulement par les membres de cette puissante organisation (et qu'un personnage de l'Union foment le meurtre d'un de la Confédération, quoique cela changea récemment).

Alors que l'Empire engage une nouvelle fois de petites groupes de routiers pour livrer combat contre les Baronnie, l'Union s'amuse de nouveau à observer leur massacre. Elle est occupée à s'établir à l'ouest de l'Empire, finissant ainsi de le quadriller. Les mercenaires, en effet, occupent à présent les collines qui ouvrent le Désert des Roches, juste à la frontière des Plaines du Ponant, qui ne contestent alors pas l'érection de fortins. S'ils y voient un excellent cache-tampon avec ce que peut dissimuler le Désert, pourvu en bêtes d'une taille démesurée,



cela implique aussi que l'Union ne se gêne pas, quand elle le peut, pour imposer diverses taxes au marchand qui viendraient (ou iraient) du Matriarcat Céruléen.

Ulfric IV, l'actuel Empereur, ne supporte pas les mercenaires, qui pour lui décrédibilisent l'armée impériale et affaiblissent le pouvoir étatique. Il établit différents systèmes d'impositions, et essaye d'envoyer des émissaires impériaux surveiller les garnisons. Kin Phalle, le nouveau Conquérant, proteste, et se débrouille pour que des accidents malencontreux surviennent à l'encontre des "surveillants". L'Empereur n'hésite pas, alors, à effectuer différentes saisies dans les locaux de l'administration de l'Union, à Archenfer, et à causer toute sorte de tracasseries aux mercenaires. Finalement, différents accord sont passés, et l'Union se voit amputée d'une partie de ses prérogatives, tout en s'arrangeant pour détenir d'autres terres, qu'elle se met alors à cultiver.

Bien que l'Union puisse rivaliser en taille avec l'armée officielle impériale, le souverain de Mortras surveille de près les mouvements des troupes mercenaires. Kin Phalle, qui a décidé de rejoindre le Consortium, espère bien à l'avenir pouvoir faire plus facilement pression sur la noblesse....

RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE :

L'Union Martiale est dorénavant présente dans tout l'Empire. Elle compte des forts sur toute les frontières, qui comptent en général une bonne cinquantaine d'hommes. Surtout, des garnisons sont présentes près des plus grandes villes de chaque Comté, afin de pouvoir servir au plus vite les Petits Seigneurs qui auraient de quoi se payer des mercenaires. A part sous la forme d'une bande armée justement employée par des hobereaux, l'organisation ne sévit pas dans les campagnes où elle n'a rien à faire, et les Conquérants savent que leurs hommes ont une fâcheuse tendance à considérer le peuple comme du butin. Les concentrations les plus fortes de l'Union demeurent toujours dans les Terres du Levant, où plus de 2000 hommes peuvent marcher au combat en à peine quelques jours.

LA RELIGION ET L'UNION MARTIALE :

Les membres de l'Union Martiale sont le genre de crapules qui n'aiment guère se prosterner devant les idoles. Pourtant de part l'action de Louis Bugne, une partie majoritaire des soudards révère bel et bien les Jumeaux Divins. Souvent considéré comme des grenouilles de bénitiers par leurs camarades, des estourmies se produisent régulièrement. Le culte se répand peu à peu, notamment par la superstition, la protection des Saints et les talismans, tandis que l'on méprise littéralement ceux qui prient les Petits Dieux, qu'on considère comme des paysans arriérés.





ORGANISATION INTERNE :

Il y a bel et bien une sélection à l'entrée de l'Union Martiale. Les candidats suivent un entraînement intensif durant six mois, où ils vont connaître la vie militaire avec d'autres recrues sous les cris des sergents instructeurs. L'Union dispose d'au moins un centre de formation par Duché, dans laquelle des centaines de jeunes et de moins jeunes viennent suer sang et eau chaque année. Il y a parfois des morts lors de cette période, et plusieurs procès ont déjà été intentés contre les méthodes de l'organisation, mais aucun n'est parvenu à remettre en cause ce système. On envoie alors le novice, qui gardera un statut de recrue pendant au moins un an, là où ses compétences techniques et martiales se font le plus besoin. Les soldats de l'Union vont alors tester par tous les moyens les résistances psychiques et physiques des nouveaux durant dix mois. Au bout de cette longue année, une cérémonie est alors organisée (à date fixe, ce qui rallonge la durée du noviciat pour certains) dans la forteresse de feu Bohémond des Terres du Levant, ce qui peut présenter un périple par le seul voyage ! Les recrues jurent alors fidélité et obéissance à l'Union, ainsi que fraternité à leurs nouveaux camarades. Leur sera alors remis le tabard rouge et gris de l'institution après un discours du Conquérant (ou d'un de ses subalternes).

La vie au sein de l'Union est celle de caserne, avec les tâches d'entretien et autres corvées à accomplir, sans oublier les entraînements presque quotidiens. La recrue est logée et nourrie durant son apprentissage, mais ne sera soldée qu'une fois réellement entrée dans l'Union. Chaque promotion de recrues est censée choisir un champ, et un emblème particuliers, ainsi qu'un Cri (et non une devise)

Il existe plusieurs grades, qui diffèrent légèrement de ceux de l'armée régulière impériale, notamment par des noms plus originaux. Ainsi, le Cabot aura deux hommes sous ses ordres, le Gueulard dix (une troupe) et l'Embrenneur en Chef une vingtaine (une escouade). Pour ce qui est des officiers, on en revient au Double d'Or (espèce de lieutenant) qui à sous ses ordres deux Embrenneurs (et donc une brigade), tandis que le capitaine reste... un capitaine, à la tête d'une compagnie et de deux Double. Au-dessus de lui, si elle est assez grande, c'est le commandant qui aura la direction d'une forteresse, mais n'aura bien souvent qu'un seul capitaine sous ses ordres. On dira qu'il est alors simplement à la tête d'une "Frappe".

Les promotions se font plus au mérite qu'à l'ancienneté, et surviennent assez rapidement, l'Union connaissant des taux de perte monstrueux. Ses employeurs, évidemment, envoient les mercenaires en première ligne, car en fonction de l'accord passé avec leur chef, le paiement est parfois fait au survivant. Des primes sont également allouées par l'organisation en cas d'efficacité remarquable. La désignation du Conquérant est souvent un jeu de pouvoir entre l'actuel dirigeant et les responsables des garnisons. Celui qui se montre le plus fort et qui remplit le mieux les caisses de l'Union devient la personne qui a alors le plus de chance de survivre durant une longue période.

Enfin, l'Union ne tolère pas les conjoints de ses membres à l'intérieur des casernes, et encore moins les enfants. La plupart des membres de l'Union sont donc des célibataires endurcis...

BLASON ET HABILLEMENT :

De Gueules, à la hache d'acier planté dans un rocher d'acier, et d'un soleil en chef.

Devise : «Bon acier ne ment jamais»

La tenue d'un membre de l'Union Martiale tente d'imiter les couleurs de son tabard, le gris et le rouge. Le pantalon sera droit, resserré aux chevilles ou ce sont des chausses qui recouvriront les jambes. La tunique à manches longues ou courtes est plus souvent utilisée que la cottehardie, et la chemise relativement délaissée. Les mercenaires portent rarement des vestes, et minimisent les contenants pour ne pas offrir de prise à l'ennemi (si la bataille est gagnée, ils auront tout le temps de récupérer le butin dans de grandes escarcelles). Hommes comme femmes ont tendance à porter les mêmes vêtements. Le chapeau est rarement utilisé, le cal l'est beaucoup plus, afin de se protéger du soleil lors des longues marches (voire de mouchoir). Les chaussures ne sont pas toujours des bottes, mais parfois plutôt des espèces de brodequins qui se doivent d'être les plus confortables possibles afin de ne pas blesser durant les longues marches.

ÉQUIPEMENT :

L'Union n'a aucun mal à fournir à ses hommes (mais pas aux recrues) des chemises de mailles, voire des cottes entières par-dessus des gambisons. Quelques pièces de plates (spallières, trumelières, canons...) complèteront souvent le tout, sous une cagoule de mailles elle-même surmonté d'un chapel (voir d'un bassinet). Les armes sont nombreuses et diversifiées, avec un faible pour l'arbalète, le fauchon, la masse et l'écu afin de se défendre. Brigandines lourdes sont de la partie, mais en aucun cas les armures lamellaires ou de cuir.





LA CONFÉDÉRATION MARCHANDE

INFORMATIONS PRÉLIMINAIRES :

Effectifs et répartition : Environ 500 000 membres, répartis dans toutes les régions de l'Empire. Force armée privée de 2000 hommes.

Rôle : Organisation logistique, influence sur l'économie, système bancaire, investissements technologiques, expansion et accélération du mercantilisme.

Atouts : Énorme fortune, à la pointe de la technologie, omniprésence.

Relations avec l'Empire : Organisation peu loyale à l'Empire.

Économie : Forte. Toutefois, les membres de la Guilde du bas de l'échelle ne possèdent pas grand-chose...ceux en haut disposent de fortunes dépassant parfois celles des Ducs.

HISTOIRE :

Parlons argent à présent : c'est la Confédération qui tient une grande partie des ficelles de la bourse impériale. Comme les grandes familles italiennes (tel les Lombards) du Moyen Âge et de la Renaissance, cette organisation réunit de grands financiers dont l'extrême majorité n'a pas le sang bleu. Datant Du temps des rois, donc d'avant le Premier Empereur (AVE), nous détaillerons son histoire, là aussi, en cinq grandes parties : Les racines de la fortune (-50 AVE 52 APE), l'envol (52-104), force et fracas (104-239), investissements (239-290), guerre et paix (290-de nos jours).

Les racines de la fortune (-50-/52)

A cette époque, l'Empire n'existait pas. Les Royaumes venaient tout juste de sortir de la redoutable Guerre des Frères, et d'une incursion Nordique en règle. L'économie est bien évidemment bouleversée après ce conflit. On en revient principalement au troc, et la monnaie, battue un peu partout et n'importe comment ressemble fort à de vilains billons noirs sans la moindre valeur. A Archenfer, la plupart des corporations de métiers et des syndicats, qui existaient déjà ne sont pas dans un état plus brillant. Chacun a tenté de profiter du chaos pour tirer la couverture à lui (rappelons que des règles déjà strictes s'imposaient, le cabaretier, par exemple, pouvait servir à manger, contrairement au tavernier), ce par des moyens extrêmement violents. N'oublions pas que les bouchers et les charpentiers, de par leur simple profession, possédaient déjà des armes ! Parfois, pour éliminer la concurrence, on la supprimait donc, de manière définitive.





C'est dans ce chaos que vont s'associer plusieurs personnages. Isabelle Lanquetot possède une banque, établissement qui suscite encore très, très peu de confiance. Artaud Rambour est menuisier, tout comme sa famille, Ludon de Lattre armateur, et a derrière lui une multitude de cousins. Enfin, Nathalie Testure et Yves Faraud possèdent de grands domaines agricoles et forestiers un peu partout, et enfin, Christian Chablerie contrôle une mine de cuivre et plusieurs carrières de pierre. Tout ce beau monde va mettre ses moyens de production en commun, tentant d'occuper la place laissée

presque vacante par les assemblées qui représentent les corps de métier. Les gens iront se fournir chez eux, pour une bonne partie de ce dont ils peuvent avoir besoin au quotidien. S'ils n'ont pas de quoi, ils peuvent emprunter, ou alors rejoindre cette réunion d'intérêts commerciaux. Le nom de Guilde des Marchands est vite donné : simple et clair, tout le monde peut s'en souvenir, et l'on sait qu'on peut s'adresser à elle pour à peu près n'importe quoi.

C'est un pari risqué qui s'engage durant près de cinquante ans, car chaque membre décide de jouer son va-tout dans cette entreprise périlleuse. On parvient à ménager les égos, et tout le monde se concentre sur ce projet, sachant que ce sont seulement les enfants, voire les petits enfants qui en verront les résultats, et qu'eux aussi devront y participer. Alors que les corps de métier se reconstituent, ces derniers, même s'ils montrent du doigt l'action de la Guilde continuent de se chamailler entre eux. Les flous juridiques et l'instabilité étatique permettent pourtant à l'organisation de ne contrevenir à aucune loi ou règle, alors qu'elle se met elle-même à former des artisans, qui échappent complètement au contrôle des syndicats en place. Rien n'empêche juridiquement ceci, et tout ce qu'il reste aux mécontents est simplement de dénigrer l'action des autres.

Alors que l'Empire se forme, et avant que les Duchés ne soient instaurés, la Guilde va commencer à prendre de l'ampleur en faisant transiter des biens par les fleuves, principalement. Elle commence aussi à fournir plusieurs bourgades en blé et en laine, sans toutefois casser les prix, s'insinuant doucement dans la mémoire des gens. L'image est très travaillée pour l'impérial moyen : l'organisation semble proposer un très bon salaire, des avantages en nature non négligeable tout en autorisant de travailler dans un domaine qui nous plaît, tellement les postes sont diversifiés. Des formations sont proposées, moins rigoureuses que celles des corps de métier, mais tout le monde a besoin d'un charpentier un moment ou

l'autre, non ? Au bout de quatre-vingt-dix-neuf ans, exactement, la Guilde cesse de dépenser ou seulement de rentrer dans ses frais. L'époque de la survie est passée, celle des bénéfices commence !

L'envol (52-104)

Alors que l'Empereur commence à créer les Duchés, il souhaite également retrouver une monnaie stable, commune, afin d'unir les Petits Seigneurs. C'est là que la Banque Centrale d'Archenfer naquit, banque d'état. Or, comme on a pu le voir, les banques privées existaient déjà, l'usure n'étant pas proscrite, mais suscitait peu d'attention de la part des impériaux. Pourtant, par les actions de la Guilde, qui incitait ses membres nouveaux à déposer une partie de ses économies dans ses établissements, et proposant même des taux d'intérêts et un système archaïque d'assurance, l'intérêt pour ces institutions croissait. Bien que loin d'emporter l'approbation du peuple entier, la Guilde possédait donc une véritable manne financière, facile et simple à utiliser. Comme les Templiers en Europe à leur époque, un système de plaques codées fut mis en place pour les meilleures (et plus riches clients), leur permettant de retirer des sommes loin de chez eux... système facilité par la volonté impériale d'imposer une monnaie commune !

Les actions de la Guilde suivent celles de l'Empire : alors que de vastes programmes agricoles sont lancés, les marchands prêtent de l'argent à ceux qui en ont besoin, ou proposent une solution alternative à ceux qui ne préfèrent pas être aidés par l'état mais par un organisme privé. Comme toujours, on peut obtenir des taux extrêmement intéressants, voire nuls lorsque l'on décide de rejoindre la Guilde. Évidemment, il y a des retournements de situation et autres changements de veste, quand les cocontractants décident au final de partir de la Guilde... mais celle-ci reste largement gagnante, tout en notant soigneusement le nom de traîtres. Réunissant de plus en plus de professions diverses et variées, ainsi que des maîtres artisans (ou des prétendus comme tels), la Guilde décide de prendre le nom de Confédération en 82 APE, tout simplement pour que le mot suppose un poids absolument norme, et une idée de réunir des idées marchandes de tous horizons.



La croissance de la Confédération ne va pas être fulgurante, elle continue de préparer le terrain pour l'avenir. Sa direction connaît une solide stabilité, et commence déjà à faire disparaître discrètement ceux qui tentent d'accumuler une fortune personnelle qui nuirait au projet d'ensemble. L'Empire, évidemment, voit cette puissance économique émerger... et décide donc immédiatement de lui imposer divers impôts. Après les négociations d'usage, et

les retards habituels à chaque échéance, les Marchands paient bel et bien, ne voulant que soient pris contre eux des mesures trop féroces. Ne sont pas encore venus le temps des pénuries volontaires.



L'autre levier sur lequel la Confédération va jouer est celui de la religion. Evidemment, l'Eglise en les Jumeaux Divins, représentant le culte officiel impérial, n'aime pas trop ceux qui montrent leur argent ostensiblement. La religion n'en est pourtant pas moins un business, hypocritement, très lucratif, entre les pèlerinages, le rachat d'indulgences et

autres largesses pour s'assurer une paix spirituelle. Or, les Empereurs, quoique pieux, ne comptent pas se laisser dicter une conduite par les prélats. Ainsi, lors de la deuxième moitié du premier siècle APE, ils minimisent, plus ou moins subtilement, la puissance de la justice pieuse, parvenant par exemple à interdire que ce soit l'église qui prononce les exécutions pour l'hérésie, et réduisant même le plus souvent cette infraction au délit (selon les circonstances). La Confédération, quant à elle, compte sur le fait de d'être bien vue, et permet à l'Eglise d'emprunter de l'argent lorsqu'elle en a besoin, là aussi presque sans intérêt, voire allant jusqu'à annuler des dettes : l'argent perdu ici sera sûrement d'un grand secours plus tard. Qui pourrait se méfier des marchands prêts à sacrifier leurs profits pour le bien des Jumeaux Divins ? L'organisation ne gagne donc toujours pas des sommes énormes, et ses dirigeants ne vivent pas dans l'opulence, mais continuent de placer leur pions, les uns après les autres, pour qu'on ne puisse plus les arrêter.

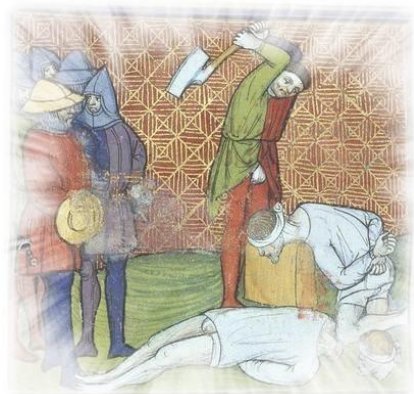
Force et fracas (104-239)

Alors que la Confédération ne fournit qu'une aide matérielle, et peu importante à l'Empire dans sa tentative de repousser les Nordiques, elle tente surtout de s'imposer dans les Marches en commençant à proposer un nouveau foyer, un nouvel emploi à ceux à qui le conflit a tout fait perdre. Discrètement, l'organisation tente aussi de commercer avec les Nordiques, mais sans grand succès, ces derniers se contentant de dépouiller les émissaires, les renvoyant heureusement vifs. Alors que l'Empire tente, après la monnaie, d'unifier et de stabiliser les poids et les mesures à travers toutes les Seigneuries, la Confédération incite ses membres et ceux qu'elle démarché à faire de même. D'un côté, l'Empire verra cela d'un bon oeil, de l'autre, les Marchands peuvent ainsi plus facilement étendre leur emprise, car les gens à qui ils ont affaire se servent des mêmes règles pour leurs transactions.

Alors que les Ducs voient en les Comtés et leurs Seigneurs de nouveaux vassaux, et de nouvelles divisions, les corporations de métier et syndicats vont lancer de grandes campagnes de diffamation contre la Confédération. Voyant qu'ils perdent de plus en plus de jeunes apprentis, et que certains clients se fournissent ailleurs, ils prônent l'excellence de leur formation, et la protection réelle qu'offre une entrée dans leurs rangs. Ainsi, une véritable guerre s'ouvre entre les deux partis, sans que le sang, à part quelques échauffourées ne soit versé. On vante ce qu'on a rejoint, on paye des crieurs pour qu'ils annoncent que le choix de l'un ou l'autre est le bon, on inonde de marchandises les étals de produits à bas coût ou, au contraire, on propose au client de petites merveilles. Finalement, la Confédération, quelque part, l'emporte, car elle continue d'exister et d'attirer du monde par ses méthodes. Bien sûr, cela peut rester marginal à côté de l'action des corporations, mais elle est maintenant une figure commerciale que tout le monde prend, et doit prendre en compte dans ses choix financiers.

L'Âge d'Or impériale ne l'est pas que pour l'état : les organisations les plus puissantes peuvent aussi en profiter. Alors qu'un conflit derrière les Baronnie à favoriser les affaires de la Confédération, qui sait qu'après un conflit, on vend toujours des ruisseaux de vins, mais aussi des barils de harengs et des milliers de casques (le commerce des armes, contrairement aux armures, étant bien plus réglementé, la Confédération ne s'y étant que peu avancé, favorisant celui des protections, plus libre), dégage des profits de plus en plus intéressants, ce qui l'aide aussi à dynamiser l'action de ses banques, tout en faisant grande provision d'esclaves. Les grandes routes commerciales se développent, sur terre et sur l'eau. Les Marchands commencent réellement à engager des politiques plus agressives. On commence à évoquer du racket, de la vente forcée, de l'expropriation, des prix prédateurs... pourtant, tout à une couverture légale, et les membres de la Confédération, peut-être sous la menace, supputeront les plus jaloux (selon les Marchands) diront que, dans leurs rangs, tout est merveilleux.

Le succès exponentiel de l'organisation va connaître un arrêt brutal lors des guerres serviles. En effet, l'esclavage, sollicité, que la Confédération vante depuis des décennies deviendra très vite illégal un peu partout. Pire, les révoltés réussissent purement et simplement à lyncher plusieurs dirigeants des Marchands. Des banques sont pillées dans la foulée. En bref, en quelques mois, le travail de plusieurs décennies se voit saboté. heureusement pour eux, les membres de la Confédération ont pris beaucoup d'avance pendant cette période. Ils ne peuvent plus commercer d'esclaves ? Ils vont former rapidement des artisans qu'ils mettront à la disposition des Seigneurs, afin de servir dans les villages. L'on va éduquer des serviteurs et



des valets à remplir toutes les tâches domestiques, et les attribuer au plus offrant. La Confédération ne manque jamais d'idées, et rattrape rapidement son retard !

Investissements (239-290)

Le coup d'état Royaliste, de nouveau empêche la Confédération de prendre toute l'ampleur qu'elle voudrait. Les lignes commerciales sont difficiles à maintenir, les banques deviennent des cibles privilégiées et nombre de jeunes talents prometteurs meurent bêtement à la guerre. Durant la trentaine d'années que dure le conflit, la Confédération investira lourdement sur les régions demeurées dans une paix relative. Bien qu'aucun Duché ne soit épargné, il y a comme toujours en leur sein des îlots de sérénité dans la tourmente alors que le monde se déchire autour d'eux. Ainsi, des hobereaux eurent pour seul interlocuteur la Confédération durant cette période, tous les autres étant trop occupés à se battre.

C'est là que la noblesse commença sérieusement à emprunter. Les Forêts Septentrionales contractèrent des dettes titanesques auprès de la Confédération, dont il subsiste encore un reliquat aujourd'hui. Inutile de dire qu'avoir des puissants dans sa poche autorisa les Marchands à faire taire les corporations de métiers et syndicats dans des villes entières, à leur profit. Occasion juteuse, bien que ce Duché ne soit pas le plus intéressant financièrement pour l'institution. C'était davantage les Terres du Levant qui intéressèrent finalement l'organisation. Délaissée par le passé pour une trop grande instabilité militaire, les franchises-compagnies et autres routiers y faisant la loi n'agissaient guère plus dans les environs, ayant été fauchés par les combats. La Confédération y investit dans de nombreuses affaires, le métal étant prolifique dans les sols de ce secteur.



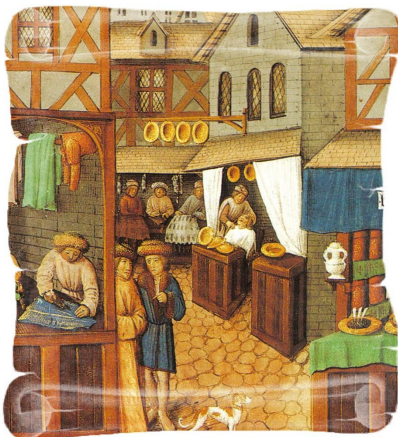
Également, la Confédération commença à sérieusement agrandir sa flotte. Avec les Terres du Levant, c'est le fleuve Anlafarre qui s'ouvrait à elle ainsi que le Royaume des Souffles. Ce dernier ne commerçait presque pas, mais la Confédération fut parmi les seuls à pouvoir y envoyer des négociants, qui en revinrent avec de quoi

démultiplier les profits des Marchands. Il fallait aussi s'occuper de sud, et de l'Archipel Kraësick, occupé principalement par la Côte du Midi. Elle y intensifia le commerce du sucre et autres épices, parvenant également à y acquérir des terres. Les épices faisaient aussi l'objets d'expéditions dans les Marais à l'est des Terres du Levant, fondrière périlleuse, mais dont les plantes rapportées par les explorateurs valaient bien le sacrifice annuel de quelques dizaines d'entre eux (et ce qui contribua justement à la deuxième épidémie de peste).

Alors que la maladie fit chuter d'au moins un tiers la population impériale, la Confédération tenta brièvement d'ouvrir des officines de médecine. Les facultés réagirent si violemment, par l'intermédiaire même des écoliers qu'elle dût se raviser... avant de jeter son dévolu sur les herboristeries et apothicaireries. Les gens cherchant à se protéger de l'épidémie par tous les moyens, les Marchands, de nouveaux, firent de belles affaires. L'organisation tenta aussi de commencer à financer les actions du Syndicat des Sorciers, mais se vit opposer des refus nets et catégoriques. Qu'à cela ne tienne, elle avait à présent tout son temps, et sa puissance financière lui permettait de racheter nombre de commerces qui l'intéressait sans sourciller.

Guerre et paix (290-de nos jours).

Alors que la Confédération s'apprête tranquillement à racheter la moitié de l'Empire, Seigneurie après Seigneurie, en obligeant les hobereaux à contracter des dettes par diverses stratégies mercantiles, un adversaire de taille va se dresser sur sa route : l'Union Martiale. Alors que les Nordiques déferlent sur l'Empire, jusqu'à Archenfer, la capitale, les deux grandes organisations vont se livrer une véritable guerre froide. L'Union, en effet, est devenue la force militaire la plus puissante de l'Empire, mais ne dépend pas de lui, car cette troupe demeure constituée de mercenaires. Aux quatre coins des Duchés, ses forteresses s'érigent, et il n'est pas rare que des droits de passage un peu tendancieux soient demandés (extorqués) aux Marchands. Des sabotages vont donc avoir lieu un peu partout, des taxes spéciales, des blocages de marchandises ou de convois... au final, la seule chose que les deux opposants auront réussi à accomplir et de s'affaiblir mutuellement.



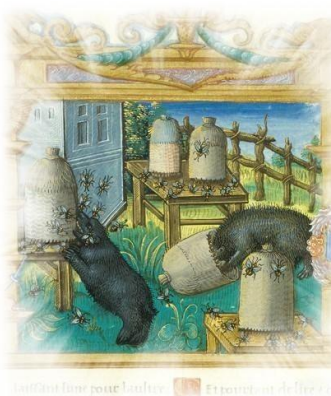
Le bilan n'est pourtant pas désastreux : des lignes commerciales sont maintenant lancées pour de bon avec les Nordiques, et par leur expérience du domaine des échanges, la Confédération dégage immédiatement des profits. Elle ne réussit pas, toutefois, à obtenir l'autorisation de commercer l'Arcanum, matériau découvert sous la capitale pendant le conflit, qui reste sous le joug d'un monopole d'état. Alors que l'Âge Sombre impérial se termine, la Confédération, après sa petite décennie de conflit face à l'Union se sert de ses réserves financières pour continuer d'accorder des prêts et d'acheter des terres. Ses dirigeants comprennent rapidement que c'est le bon moment pour se lancer dans la politique. Elle entame le fameux "vous êtes pour ou CONTRE nous", afin d'agrandir son nombre de membres.

La technique fonctionne bien, et la Confédération décide de se muscler afin de faire face à d'éventuels problèmes. Effectivement, son action ne passe pas inaperçue, et si

— — — — —

l'administration impériale ne peut rien lui rapprocher, les concepts de monopole n'existant pas encore réellement, il n'y a pas que les corporations qui s'en prennent aux Marchands. La pègre s'est tout à fait aperçue que l'organisation possède un volet d'affaires absolument illégal, notamment dans le trafic de substances illicites, et commence à créer une concurrence tout à fait fâcheuse pour ses affaires. Agressions, rapt, cambriolages, les gardes formés par la Confédération affrontent parfois la pègre pour un contrôle de territoire, comme de vulgaires truands (qu'ils sont, de l'avis d'une partie des impériaux). Ces combats continuent toujours aujourd'hui, et les mains sont graissées pour que la justice, les Prévôts ne s'intéressent pas à tout cela.

Dix ans après le sacre de l'Empereur actuel, Ulfric IV, c'est Teyssella la Rouge qui prend la tête de la Confédération, en tant que Matriarche. Ses rapports avec la haute noblesse sont un long jeu de manipulations et de coups en traître, sans que rien, évidemment, ne paraisse en surface. Sous son égide, c'est plutôt les activités illégales qui ont pris un envol redoutable, ce qui est venu faire exploser les caisses des Marchands, tellement l'or s'y invite. Bien sûr, les autorités essayent de prendre ce genre d'actions sur le fait, mais font chou blanc pour l'instant, alors que Teyssella parvient à étendre son emprise de plus en plus loin, et de plus en plus haut.... alors, quand la proposition de former le Consortium parvient sur son bureau, elle y voit entre autres, un moyen d'éliminer ses vieux ennemis, ou de leur lier les mains !



RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE :

La Confédération Marchande est bien évidemment très présente là où l'activité commerciale se fait forte. Toutes les villes, et même les villages qui accueillent des foires annuellement voit donc au moins un bâtiment leur servir de siège en ces lieux. Dans toutes les villes de taille moyenne, elle réside aussi, montrant partout ses grandes bannières afin que quiconque soit averti de sa présence. Les Marchands sont peu présents dans les villages les plus reculés, mais tentent tout de même d'y envoyer régulièrement des colporteurs. On les trouvera peu dans les Marches, beaucoup plus sur les côtes, quelles qu'elles soient, et autour de la capitale (Province Impériale et Grenier de l'Empire). Ses banques sont présentes dans chaque Comté, et des démarcheurs de tout poil sillonnent les voies Mortrasiennes tous les jours, à la recherche de particuliers à convaincre d'entrer dans leurs rangs, ou de bonnes affaires. La petite armée de la Confédération lui sert à surveiller ses établissements, protéger ses convois les plus sensibles... mais comporte aussi une réserve de quelques centaines d'hommes prêts à se déplacer et à frapper rapidement.



LA RELIGION ET LA CONFÉDÉRATION MARCHANDE :

Un seul Leitmotiv : l'argent. La Confédération suivra les courants de pensée religieux, et convertira ses membres, de gré ou de force s'il le faut en les pensées qui rapportent le plus. Les arrivants sont libres de croire à ce qu'ils veulent, tant qu'ils peuvent simuler le fait d'être dévot envers une autre divinité, peu importe laquelle. On trouvera donc l'organisation particulièrement critique ou au contraire pieuse, envers telle ou telle divinité, voire le culte officiel impérial selon le secteur. Comme à peu près tout le monde lui emprunte de l'argent, on ne critiquera la Confédération que dans son dos, bien sûr.

ORGANISATION INTERNE :

Entrer dans la Confédération Marchande n'est pas complexe : il suffit de signer un document qui vous engage à verser une petite somme chaque mois, en fonction de vos bénéfices. En contrepartie, vous bénéficiez de la protection des Marchands, et de leurs réseaux logistiques. Si jamais vous voulez un apprentissage, un des nombreux maîtres présents se fera une joie d'enseigner un métier, que vous pourrez par la suite exercer au sein de l'organisation. Certes, les frais montent d'année en année, mais vous êtes censé devenir de plus en plus riche, n'est-ce pas ? Ce système est là pour vous aider avant tout, voyons...

De même, la Confédération pratique l'hypothèque, les prêts, et plusieurs systèmes d'assurances, sur lesquels ils se révèlent pourtant généreux, après de brèves inspections : tellement d'argent est gagné que quelqu'un qui s'assure fera sûrement affaire avec les Marchands pour autre chose.

Pour ce qui est donc des formations, elles sont le plus rapides possibles pour être rentables, et engagent évidemment les novices. La culture du secret et de la fidélité à la Confédération sont inculqués tout au long d'icelle.

Les Marchands ont créé une hiérarchie complexe, mouvante et qui varie d'une région à l'autre, pour brouiller l'esprit de ses membres, les positionner systématiquement en compétition tout en leur donnant l'impression de progresser au fil du temps, et en distribuant des primes qui seront en grande partie récupérée d'une façon ou d'une autre. L'on serait prêt à tuer pour prendre la place au-dessus, mais aussi pour défendre la sienne. C'est donc dans un esprit corporatiste que chaque siège (appelé une Maison) prévoiera des petites fêtes privées, où tout le monde comparera ses résultats et cherchera à se montrer le meilleur.

Dans cette même branche, la Confédération peut fournir à ses membres de ravissantes petites habitations, à un loyer très bas, voire d'acheter des bâtiments avec des crédits plus qu'intéressants. Au sein de plusieurs grandes cités, elle possède ainsi ses quartiers, où l'on vivra, mangera et consommera pour les Marchands, car ils détiendront tous les commerces du cru...

Pour s'élever au rang de Patriarche ou Matriarche, aidé d'un Conseil, qui changera le plus souvent dès son arrivée au pouvoir (pour l'un et l'autre souvent de manière brutal, car



ici seuls les plus forts survivent), tous les moyens sont bons pour s'imposer, tant que l'on ne finit pas derrière les barreaux. C'est à cet instant, également, que la Confédération adoptera une nouvelle bannière, au choix du dirigeant fraîchement arrivé.

BLASON ET HABILLEMENT :

De gueules, à la chouette d'argent tenant en son bec une pièce d'or.

Devise : «Parés d'or, vêtus d'argent».

Alors que les simples membres de la Confédération se contentent d'un badge et des vêtements traditionnels de sa région ou d'une écharpe, dès que l'on monte en hiérarchie, on aime à se parer de belles houppelandes, de doublets d'une laine extraordinaire, tout cela dans les couleurs du dirigeant actuel. Les chausses sont préférées au pantalon, car plus ostentatoires, tandis que chaperons, galérons ou toques s'ornent de tout ce qu'il y a de plus chers. On cherchera les ceintures de cuir frappées d'or, ou de tissu brodées d'argent, garnies de besaces et escarcelles elles-mêmes décorées par les moyens les plus onéreux.

ÉQUIPEMENT :

Les commerciaux et autres voyageurs ne se séparent jamais d'un couteau et, si possible d'une arbalète. Les doublets peuvent être suffisamment matelassés pour offrir une protection, certes minime mais bien réelle. Pour ce qui est des troupes proprement dites, la Confédération ne regarde pas à la dépense : bassinet (de n'importe quel type) pour tout le monde, épée, cotte de mailles, écu de bon bois et pièces de plates. Solerets et gantelets pourront ainsi même faire confondre un soldat des Marchands avec un petit Seigneur de passage. Une cotte armante viendra compléter le tout.





LE SYNDICAT DES SORCIERS

INFORMATIONS PRÉLIMINAIRES :

Effectifs et répartition : Environ 1000 mages et plus de 3000 élèves. Force de frappe d'environ 500 "Magelames".

Rôle : Formation à la maîtrise du Don. Ambassadeurs. Conseil politique. Recherches scientifiques et médicales.

Atouts : l'usage du Don, donc de la Magie.

Relations avec l'Empire : Organisation loyale à l'Empire.

Économie : Correcte. Le Syndicat dispose d'assez d'argent pour entretenir les collèges de magie et envoyer des formateurs un peu partout. Les Mages vivent bien, mais demeurent assez peu intéressés par les richesses.

HISTOIRE :

Il a fallu attendre environ deux siècles après la fondation du premier "collège" de magie pour que les lanceurs de sorts trouvent un accord et fondent une organisation pour défendre leurs droits (et leurs personnes). Une telle idée visait à éviter le lynchage des magiciens, souvent pointés comme bouc émissaire lorsque le puple cherchait un coupable à un problème quelconque. Las de finir comme combustible, il fallait donner une image plus claire et précise, du moins dans les grandes villes ceux qu'étaient les possesseurs du Don, autres que les prêtres en les Jumeaux. Comme toujours, cinq grandes parties, dont certaines couvrent de longues périodes, car le Syndicat a toujours agit en grande discrétion, ne se mêlant que ce qu'il fallait aux affaires des autres : le rassemblement (-151 AVE - 0), premiers succès (0-101), de la rigueur (101-150), conflits et contradictions (150-279), toujours présents (290-de nos jours).

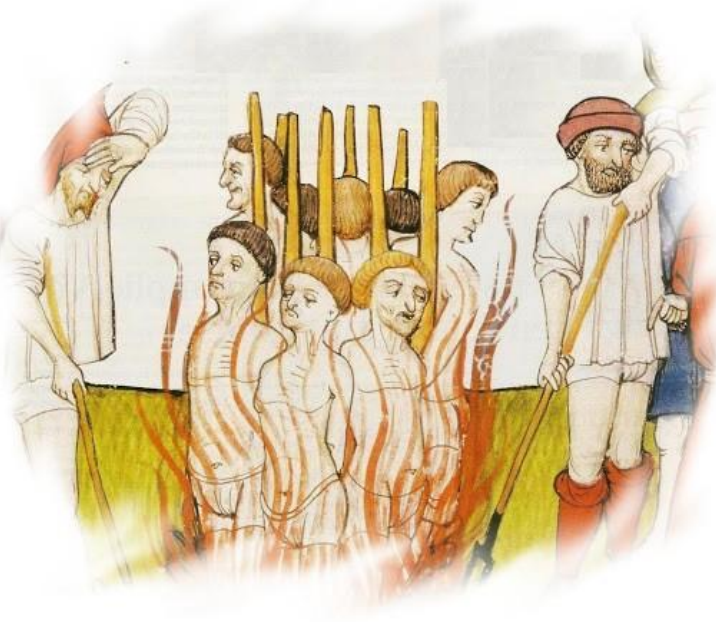
Le rassemblement (-151 AVE/0)

Bien avant la fondation de l'Empire, les mages tentaient déjà d'influer sur la politique, cherchant d'une part à trouver du pouvoir, mais surtout une véritable protection, afin de les empêcher de systématiquement être pourchassés dès lors qu'ils franchissaient le seuil d'un hameau quelque peu reculé. Pourtant il y avait déjà des jeteurs de sorts qui côtoient le peuple, pour certains quotidiennement : les prêtres. Une partie d'entre eux, quoiqu'infime, savait déjà manier les arts curatifs magiques, ce qui se révélait grandement apprécié du



quidam moyen. De nombreuses théories subsistaient déjà sur l'origine d'une magie Divine pour les religieux, sans qu'on puisse exactement définir, par alors, d'où viendrait celle de ceux qui utilisaient le Don autrement que dans le cadre de la religion (dichotomie suscitant elle-même nombre de défauts et interrogations). Bref, manier le Don et ne pas faire partie de l'Eglise constituaient un mauvais départ pour le magicien.

Afin de pouvoir se protéger, les mages établirent des collèges de magie furent érigés à différents lieux de l'Empire, notamment en ses grandes villes. La plupart des institutions fermaient après le jet de torches enflammés, suite à une famine ou une épidémie. Le but des établissements demeurait d'éduquer les recrues à maîtriser le Don, et à établir une propagande positive de l'action des Mages. Sans réelle concertation, toutes les écoles furent fermées, faute de moyens, de soutien ou par des actions violentes.



Pourtant, le concept des collèges de magie perdurait tant bien que mal, et ce jusqu'en la capitale de l'Empire : Archenfer. De façon plus discrète, les jeteurs de sorts les plus dangereux conseillaient les Rois, et ne voyaient pas d'un bon œil de potentiels concurrents s'entraîner dans des enseignes ayant pignon sur rue.

Ce fut un couple de jeteurs de sorts, Miranda de Paimpadou et Jacques Céfonne, la première Seigneure, le second roturier bourgeois qui commencèrent à réunir le plus grand nombre de mages possibles autour d'eux, et ceux sous le regard des rois, en leur expliquant leur démarche, afin d'éviter de jeunes gens lancent leur mana à tort et à travers la contrée, ce qui pouvait provoquer pertes humaines et financières, mieux valait les encadrer fermement, si possible avec l'approbation de la puissance étatique, malgré une indépendance réelle. Robert Jeudard, alors éminence grise des rois actuels tenta de se dresser contre de telles idées, mais ce n'est pas son action qui décida les monarques d'alors : l'Eglise, qui prenait de plus en plus de puissance, entamait une époque de décadence. Afin d'organiser une espèce de contre-pouvoir, le roi donna son accord, pour qu'à la capitale soit fondée une école qui formerait donc les futurs magiciens. Des fonds seraient alloués à cette création dans un premier temps, mais les élèves fraîchement diplômés durant plusieurs années intégreraient alors l'armée royale. L'accord venait d'être scellé, le Syndicat des Sorciers, nom faisant écho aux corporations de métiers poussait son premier cri !

— — — — —

Les premières années se révélèrent complexes. Robert agissait de manière à ralentir les progrès de Miranda et Jacques, car il leur avait été imposé de le processus d'élaboration du Syndicat. Supportant mal de voir des concurrents potentiels s'imposer à lui, il causa tous les tracassés administratifs possibles et imaginables, retardant tout ce qui se construisait. Pourtant, il ne fit que ralentir l'inévitable : au bout de douze longues années, seize élèves s'alignaient sur les bancs du premier collège de magie, qui n'avait pas encore de spécialité et s'apprêtaient à profiter de la grande cour, ainsi que des alentours (rappelons que les villes, à cette époque, et même plus tard, connaissaient encore des bois en leurs murs. Le Syndicat, son siège et son école était juché au centre de l'un d'eux, au sommet d'une colline). Ils allaient eux-mêmes devenir instructeurs, mais aussi Inspecteurs Exaltés, titre donné à ceux battant la campagne pour trouver des talents et les ramener risquant ainsi leur vie. Des mages puissants affluèrent dès le début, intéressés par les titres et d'avoir un cadre de vie, de recherche, plus stables. D'autres gardèrent féroce leur indépendance. Si au début, les classes se remplirent, une certaine défiance s'instaura, probablement sous l'influence de Robert, répandant les pires rumeurs sur l'institution. Quoiqu'il en soit, certains possesseurs du Don pouvaient craindre un peu moins pour leur vie lorsqu'ils ouvraient une échoppe en ville, en y affichant la marque du Syndicat, et connaître une itinérance plus sûre.

Premiers succès (0-101)



Alors que l'Empire vient au monde, le Syndicat des Sorciers s'inquiète quelque peu de sa position : il ne touche plus de subventions depuis un certain temps, et ses membres sont libres ou nom de travailler pour l'État. Maintenant qu'il y a un nouveau type de souverain en Mortas, car c'est le nom que vont porter les terres de notre histoire, que va-t-il penser d'une académie entraînant de jeunes personnes par promotions entières, et dont certaines sont capables de faire jaillir la foudre de leurs paumes, ou de transformer un sergent d'armes en pourceau ? Heureusement, Somak Premier ne voit pas d'un mauvais œil l'organisation. Au contraire, il estime pouvoir trouver en elle un excellent allié, que ce soit militaire ou politique. Ainsi, Sa Majesté n'entreprend aucune action particulière envers le Syndicat, excepté un dîner protocolaire, et diverses demandes facilitant la carrière des mages s'ils voulaient entrer dans l'administration impériale... ou l'armée.

Ainsi, les Mages purent donc continuer d'entraîner des cadets durant quelques années. La plupart du temps, les Inspecteurs Exaltés ne pouvaient devenir en quelques jours l'étendue du pouvoir d'une personne ayant contracté le Don, il fallait donc la ramener au Syndicat par

la suite. Dans une majorité de cas, l'Inspecteur faisait le chemin inverse quelques semaines plus tard, expliquant aux parents du rejeton, le plus posément possible que leur progéniture ne pourrait guère faire autre chose que d'allumer une chandelle, ce qui pouvait certes se révéler pratique, tout en étant une action qu'il devait accomplir régulièrement, et également laisser leur enfant se reposer en cas de migraines. On pouvait alors l'expliquer au village entier ou, à la discrétion des parents, dire à ce même village, qu'en fait, l'enfant n'avait rien d'exceptionnel, mentant donc pour sa sécurité, et allant parfois jusqu'à laisser un peu d'or pour que personne ne soit dérangé.

Le Syndicat savait très bien qu'il marchait sur un fil ténu lorsqu'il se déplaçait dans les tréfonds des Duchés, qui venaient de voir le jour. Créant un réseau d'informateurs les avertissant de phénomènes magiques, ils prenaient contact avec les chefs du village pour expliquer la situation qu'un mage venait visiblement de naître dans un des chaumières, cela souvent après les recensements impériaux. Les parents pouvaient tout à fait refuser que leur enfant parte avec le Mage, qui n'avait aucun droit de les forcer... mais si un potentiel élevée de Mana, et potentiellement dévastateur était détecté, le Syndicat prévenait alors l'Empire qu'un danger pouvait survenir en ce lieu. Pourtant, les Sorciers refusaient toujours qu'on enlève de force des enfants pour qu'ils les forment alors, arguant que cela reviendrait à faire grossir un problème qui exploserait mille fois plus fort bien après.

La stratégie se révéla payante, des gens effectuaient le voyage jusqu'à Archenfer pour présenter leur petit garçon ou leur petite fille au Sorciers, persuadé qu'ils avaient un petit prodige au sein de la famille. La plupart du temps, cela s'avérait faux, d'où des éclats de voix et quelques coups échangés... afin d'éviter une aussi longue traversée pour savoir si un enfant était mage ou non, le Syndicat commença donc à ouvrir des bureaux d'étude, souvent dans les plus grandes villes, afin de pouvoir effectuer des inspections plus rapides. Même si l'on continuait de jeter des pierres aux jeteurs de sorts dans nombre de communautés, le Syndicat émergeait petit à petit, comme une vitrine encadrant la magie et ses dangers.

Surtout, les premiers élèves, bien que cela se voyait beaucoup moins sous les Royaumes commençaient à revenir dans leur pénante, sans montrer de signe apparent d'une abominable torture ou de sévices quelconques. Ainsi, le Syndicat démontrait que, même s'il gardait sous son oeil ceux qui usaient les bancs de sa classe, il traitait au mieux ses sujets, et pouvait même leur apporter une fortune certaine.



Le rôle lui-même des possesseurs du Don, à cette époque, restait encore mystérieux, excepté pour les prêtres. Le Syndicat tenta donc d'envoyer ses membres non seulement dans

l'administration impériale, mais aussi auprès de la noblesse, et même de la bourgeoisie. Outre le fait de tenter de distordre la matière, on enseignait aux magiciens l'histoire, la théologie... et surtout la politique et ses méandres. On commençait donc à voir mes magiciens dans différents endroits, on payait les Seigneurs pour qu'il montre qu'il s'agissait... d'hommes et de femmes, buvant, dormant et déféquant comme tout le monde. C'est d'ailleurs à cette époque que la grande robe bleue nuit constellée d'étoiles fut adoptée comme symbole de reconnaissance pour le Syndicat. Toujours soucieux de travailler son image, le Syndicat dispensa aussi des leçons de musique, de jonglerie et autres activités de troubadours, afin que certains Sorciers puissent animer des fêtes (on se doutera que tous voyaient cela comme une abominable corvée, et traînaient les pieds lorsque venait leur tour de partir en voyage pour accomplir cette tâche). En cent cinquante ans, le Syndicat venait d'éviter que l'on tire à vue sur les possesseurs du Don dans les grandes villes et bourgades, mais les superstitions restaient féroces (et force est de constater que, deux siècles plus tard, les progrès demeurèrent minces depuis cette époque).

De la rigueur (101-150)



Pensant que leur image paraissait assez convenable aux yeux de tous, les Sorciers pensèrent que venait le temps de restructurer leurs propres institutions. Ils décidèrent alors de commencer un tri des élèves en fonction de leurs facultés. Trois grandes branches furent définies dans un premier temps : les Forces, la Nature et la Nécromancie (l'Illusion et l'Invocation n'étaient pas encore réellement reconnues). On spécialisa des instructeurs dans chacune de ces branches, du moins ceux qui avaient des affinités à manier la Mana de cette façon. Le

but était de continuer à "révéler" la magie, comment elle fonctionnait aux yeux de tous... et aussi de trouver des employeurs stables, ciblés, aux jeunes qui sortaient de l'école (rappelons à toute fin utile que la Nécromancie visait la communication avec les esprits et l'exorcisme, ainsi que la cicatrisation des chairs, au grand dam de l'Eglise).

Lors de l'incursion Nordique du tout début du deuxième siècle APE, les Sorciers tentèrent de faire des prisonniers, afin de savoir si le Don se retrouvait aussi dans le peuple vivant au-delà des Montagnes du Talon. Si une partie des armées Nordiques se compose de barbares sauvages, fonçant sur l'ennemi, jouant sur la peur et la vitesse, une autre ressemblait à n'importe quelle armée régulière, et c'est dans icelle que le Syndicat repéra plusieurs thaumaturges. Hélas, les essais débouchèrent sur des échecs, et les mages adverses préférèrent se donner la mort, dans un torrent de flammes plutôt qu'on leur mette la main dessus. Quoiqu'il en soit, ce simple fait les avertit qu'il y a bien des possesseurs du Don dans

— — — — —

ces voisins, perpétuels ennemis. Au vu de la puissance dégagée par une partie des adversaires, les Mages réfléchirent donc à mettre en place des mesures rapides pour contrer une force magique qui viendrait s'abattre sur les Impériaux. On créa donc la Section de Recherche 107, en l'honneur de l'âge du doyen actuel, Eric Ourmesse, qui se construisit tranquillement dans une des grottes jalonnant les monts qui bordaient les Marches.

Le Syndicat connut des jours complexes lorsque la peste, ramenée des marais à l'est des Terres du Levant se répandit à travers les Duchés. Si dans les grandes villes, on tentait d'obtenir une protection contre la maladie, les Sorciers se révélèrent impuissant à supprimer la racine du mal, et ne pouvaient en soigner que les symptômes. Evidemment, dans les endroits isolés de l'Empire, on imputa souvent aux magiciens la maladie, et ils finirent de nouveau sur les bûchers. le Don ne protégeait pas contre la peste, et si l'Eglise s'allia au Syndicat pour tenter d'endiguer l'épidémie, les deux eurent à payer un lourd tribut humain. Les Mages ne voulurent pourtant pas se couper du reste du monde, et continuèrent de proposer leurs services dans les bourgades les plus modestes... aidant à creuser les fosses funéraires, boutant le feu aux piles de dépouilles déformées par les bubons, et soulageant du mieux qu'ils le pouvaient les douleurs et autres maux terribles provoqués par ce fléau. C'est là qu'on réalisa que si la magie, même curative, pouvait s'avérer puissante, qu'elle émane des prêtres ou des autres possesseurs du Don, certaines opérations paraissaient demeurer impossibles. Si on pouvait cautériser les plaies, ressouder des os, aider à la ligaturation des artères, faire reprendre sa forme à un entraille liquéfiée, soigner des poumons ravagés par la maladie demeurerait impossible. La chirurgie demeurerait indispensable à plusieurs occasions. Le Syndicat décida, au lieu de mener diverses expériences sur cet état de fait, de consolider ses acquis sur ce qu'il savait faire.



Malgré le chaos, le Syndicat commença à affiner ses formations, réussissant en un nombre d'années fixe à éduquer les futurs Sorcier. Les élèves connaissaient une répartition maintenant selon leur puissance, que les Mages parvenaient à jauger. Cela provoquait également un léger brassage d'âge : le Don survenait souvent à deux moments : soit à la naissance, soit aux environs de la puberté (très, très rarement après). Ainsi, rapidement, on créa un système d'aîné, où les adolescents eurent aussi à encadrer et surveiller un autre élève, plus jeune qu'eux, afin que la rupture avec le monde de ses parents ne soit pas trop complexe. Avant que l'Âge d'Or impérial ne débute, l'Empire relança une campagne contre les Baronnie. Comme pour les Nordiques, le Syndicat envoya des mages espionner les forces adverses afin de savoir si d'autres utilisateurs du Don se cachaient dans les rangs de l'ennemi. Non seulement il y en avait, mais ceux-ci semblaient pouvoir littéralement invoquer des créatures venues d'un endroit que tous ignoraient. Bien que cela ne prit qu'une proportion

négligeable, les Sorciers en avertir l'Empereur, mais ce dernier ne se préoccupa pas réellement de ce problème.

Conflits et contradictions (151-290)

L'Âge d'Or impérial ne fut pas celui du Syndicat. Désireux de toujours mieux gérer, organiser, classifier les phénomènes magiques, il créa tout d'abord un corps spécialisé dans les phénomènes... paranormaux. Les si originalement nommés "Chercheurs de Vérité" prirent donc les chemins pour aller élucider différents mystères, traquer des bêtes fantastiques, et en réalité entendre tout un tas de querelles de voisinage et de paysans cherchant surtout à démontrer aux reste des villageois que le maraîcher d'à côté est un dangereux jeteur de sorts, et qu'il faut vite l'arrêter (certains comprenaient très bien le système dans les hameaux). Les Sorciers eurent plus l'impression de perdre du temps et de l'argent dans cette opération... au moins, se dirent-ils, philosophes, si on essaye de se jouer de vous, c'est que l'on vous accepte !



Le nombre de recrues ne croissait pas de manière exponentielle, mais augmentait tout de même, année après année. Il fut alors décidé de créer plusieurs bâtiments, chacun réservé à une spécialité magique, avec un directeur à sa tête. Rapidement, on partit en installer d'autres dans les plus grandes villes, lorsque les Ducs locaux donnaient leur accord. Ce qui devait arriver arriva : une rivalité commença à naître entre les différents collèges et les élèves. Finie, la belle unité, la pondération et l'unité du mage : la fracture physique entre les Magiciens créa prestement une fracture sociale. Aucun conseil ou organe décisionnel n'avait vu le jour : seul le pouvoir des directeurs comptait, et chacun espérait bien montrer que les compétences magiques des écoliers sous sa garde deviendraient les meilleures. La cohésion durement acquise depuis des décennies vola assez rapidement en éclats, certains soupçonnant que l'Empire n'y serait pas pour rien, évitant ainsi de se retrouver un jour face à une armée de thaumaturges déterminée (les mauvais langues parleront aussi de l'Eglise, mais la nature humaine pouvait aussi s'avérer la seule responsable de cette déplorable situation). Cela posa bien évidemment des problèmes aux Chercheurs et aux Inspecteurs, qui ne savaient plus de qui ils dépendaient exactement.

L'autre problème qui survint était celui des laissés pour compte. En créant trois grands collèges de magie et en classifiant les élèves, il restait tout de même d'autres personnes détentrices du Don, mais qui ne s'exprimait pas de la même manière. Ces derniers, souvent raillés par leurs camarades, se spécialisaient dans le phénomène de créations d'illusions, visuelles, sonores, odorantes... alors qu'avant, la seule école pouvait aussi les prendre en

charge, ls voilà maintenant sans endroit où se rendre : chacun des collèges ne voulaient recueillir ses pseudo-jeteurs de sorts, capable de ce qu'on ne saurait qualifier de prouesses, mais de subterfuges mineurs seulement. Au final, c'est Radovid Beauclerc, qui lui-même allait devenir un Illusionniste, qui ouvrit son propre collège de magie. Ses collègues furent trop heureux de se débarrasser des "incapables" et de détenir une nouvelle valeur dont il pouvait se moquer avec un plaisir redoutable.

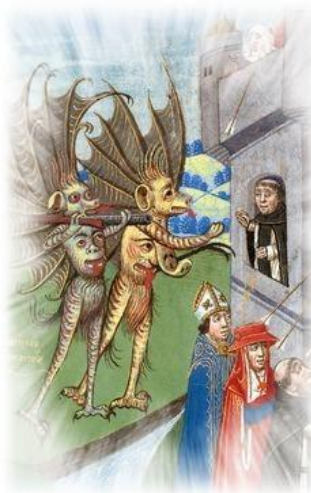
La guerre civile provoquée par les Royalistes n'arrangea pas la situation. Les Sorciers se murèrent dans leur isolement, tout en refusant de prendre part au conflit de façon ouverte. On considéra alors que cela marque une période de repli des Mages, qui redevinrent des bêtes curieuses pour l'extrême majorité de la population. Les conséquences de tels événements furent catastrophiques : alors que les impériaux se battaient pour survivre, plusieurs jouvenceaux du Syndicat s'amusaient à défier les autres. Les premiers accidents, blessés, puis morts survinrent alors. Tandis que l'on s'entretenait dans les villes, l'organisation voyait ses élèves lui échapper, se jeter défis et bravades à la tête avant que ce ne soient des traits de flammes. Le Syndicat ne faisait plus beaucoup parler de lui, et les Empereurs eurent autre chose à gérer que ces conflits internes, qui les privaient également d'une force de frappe intéressante. La stabilité ne revint qu'à la fin des années 280 et au début des années 290, lorsqu'un titanesque ost Nordique déferla en Mortras, poussant le combat jusqu'à la capitale. Les Mages s'aperçurent qu'à cause de leurs querelles, ils ne pouvaient alors même plus défendre leur propre terre.

Toujours présents (290-de nos jours)

Au lendemain de ces conflits, les directeurs décidèrent d'unir leur force dans ce qu'ils nommèrent l'Assemblée des Magisters. Chaque collège avait donc à sa tête un Magister, mais les décisions impliquant la magie et son usage d'une façon générale devaient être prises en Assemblée (dont même les Illusionnistes faisaient partie). Chacun marchant sur des oeufs, tout doucement, on commença à se remettre d'accord, à interdire les moqueries (officiellement) et les punir, bref, à faire des efforts. Les Chercheurs et les Inspecteurs agissaient donc maintenant pour l'Assemblée, et avaient des directives plus claires, qui cessaient de se contredire tous les quinze jours. On renvoya des Sorciers dans les campagnes, mais la réception fut rude la plupart du temps : durant la tentative de coup d'état, beaucoup de ceux servant les Seigneurs avaient été tué, tandis que d'autres, contrairement aux membres du Syndicat qui s'enfermaient dans les collèges, ou qui ne faisaient plus partie de cette organisation rejoignirent dans de rares cas les rangs des rebelles. Longue serait la route pour regagner la confiance du peuple. On adopta également la chouette, qui veille, comme emblème commun.



Un nouveau venu allait aussi entrer dans la danse, sous la personne d'Anguerrion. Ce magicien, non référencé, se présenta aux Magisters lors d'une Assemblée, en leur faisant une petite démonstration de ses talents : il pouvait ouvrir une "brèche" dans la réalité, et en expulser des créatures inconnues, pas toujours très sympathiques. Il se proposa alors d'aider les jeunes gens à se former, et aussi à les contrôler, car quelqu'un qui tombait dans une de ces brèches n'en revenait pas... mais risquaient aussi conjurer quelque chose de dangereux qui lui échappait complètement. Les Magisters furent terrifiés par ce qui leur rappelait le conflit vieux de plus d'un siècle avec les Baronnie. Immédiatement, un nouveau collège de magie fut instauré, nommé celui des Invocateurs. Anguerrion en prit la tête, expliquant que lui-même ne pouvait savoir d'où venait les bêtes qu'il invoquait. Ces dernières, par ailleurs, ne paraissaient rien avoir de surnaturel, bien que leur morphologie diffère des animaux que l'on pouvait croiser en l'Empire. Il prit donc à son tour en charge de jeunes recrues, tentant de faire en sorte qu'eux même ne se retrouvent pas absorbés par la faille créée, ou dévorés par ce qui en sortait.



Les créatures venues d'ailleurs (un autre plan, si tant est qu'il y en ait d'autres ? D'une dimension différente ? D'une région encore inexplorée ?), le Syndicat allait en affronter, aux côtés de l'armée impériale, lorsque les Baronnie se soulevèrent une nouvelle fois. Cette fois-ci, eux-mêmes disposaient d'invocateurs, et des bêtes titanesques décimèrent les rangs des impériaux. Les mages se sacrifièrent par dizaines, puis par centaines pour contrer ces choses indescriptibles qui ne cessaient d'être vomies du néant. Des enquêtes postérieures furent menées, mais s'avérèrent contradictoires : une partie d'entre elles indiquait que c'était des mages renégats, et non pas les Barons qui venaient de provoquer ce terrible massacre, pour tester leurs limites... les autres résultats menaient bien à la conclusion que c'étaient les vassaux insoumis de l'Empire qui menèrent ces actions. Il subsiste encore des traces de ces combats aujourd'hui, curieusement un peu partout dans les Duchés, dans des lieux surnommés les enclaves, où la nature prend des formes tordues, grotesques et effrayantes. Les gens les évitent soigneusement, d'autres diront qu'elles grandissent année après année, mais qui irait croire ses propos ?

De nos jours, les forces du Syndicat sont amoindries. Une grande partie des Sorciers à trouvé la mort contre les Barons, pas forcément suite au coup d'une abomination mais bien par la pointe d'une flèche ou d'une épée. Il fut alors décidé de créer le corps des Magelames. Bien que n'ayant pas de représentant à l'Assemblée, une caserne fut construite à Archenfer, dans le même bois que le tout premier collège de magie officiel (maintenant siège de l'Assemblée). Recevant une formation beaucoup plus légère que les autres élèves en ce qui concernait la magie, on apprenait surtout aux volontaires, car il fallait l'être, à combiner la

mana avec l'usage d'une épée... et d'une lourde armure. Bien que n'ayant pas encore pris part à une guerre ouverte, les Magelames se montrèrent redoutables à plusieurs reprises pour éliminer des compagnies de routiers... mais la fougue de la jeunesse de leurs membres provoquaient parfois des trépas pourtant aisément évitables.

Suite à la proposition de création du Consortium, le Syndicat décida de rejoindre cet organisme, afin de surveiller les grandes organisations, qui ne manqueraient pas de vouloir les utiliser un jour ou l'autre. Les Magisters cédèrent alors leur place à la tête des collèges à de nouveaux arrivants, d'un commun d'accord, mais obtenant une autorisation bienvenue de les soutenir durant encore plusieurs années, ce qui ne se faisaient pas toujours dû à l'ego parfois insurmontable de certains des dirigeants des Sorciers.

RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE :

Comme Mortras ne compte pas moins de vingt-cinq millions d'habitants, le nombre de mages et autres jeteurs de sort est absolument négligeable par rapport à la situation. Comme pour la plupart des autres organisations, on trouve des membres du Syndicat dans les grandes villes. Le tout premier collège, nommé le Bois-du-Roc, accueille souvent les magisters, et ses vastes locaux servent souvent de lieu d'exercices à des promotions d'élèves déplacés à cet effet. La capitale impériale, Archenfer, qui



observe donc ce lieu se dresser en son sein ne recueille toutefois pas d'autres collèges de magie. Les cinq plus grands sont bien situés dans la Province Impériale, mais distant de plusieurs lieues de la plus grande ville de l'Empire. Après cela, on en trouvera également un de chaque par Duché, à l'importance variable, là aussi souvent éloigné d'une lieue des bourgs les plus grands (mais pas systématiquement). Il arrive que des villages aient une "permanence", un relais tenu par un membre du Syndicat, qui peut être une boutique, par exemple, afin que les parents soupçonnant leur enfant de détenir le Don puissent plus aisément trouver à qui s'adresser. A part ceux envoyés sur les chemins pour animer les fêtes (ce qui est maintenant souvent une punition, dont les victimes s'appellent les Frise-bonnet, pour une raison tombée dans l'oubli), on trouvera plutôt les magiciens du Syndicat dans des lieux isolés, comme des tours perdus dans une forêt, dans une caverne au creux d'une falaise, dans des intérieurs qu'ils auront su parfaitement meubler. Pour vivre heureux, vivons cachés, diront-ils alors souvent...



LA RELIGION ET LE SYNDICAT DES SORCIERS :

Le culte officiel impérial, celui en les Jumeaux Divins possède des membres qui exècrent la plupart du temps les Sorciers. On ne peut, selon eux, exercer la magie sans que la Dame et Sire n'aient donné leur accord, ce qu'eux accomplissent, évidemment. Les Sorciers eux-mêmes sont très souvent athées, peu croient en les Jumeaux, et encore moins en les Petits Dieux. Hélas, le problème de l'athéisme est qu'il cache parfois une croyance en la mouvance énergiste, hérétique, illégale, et donc punie par la loi. Cela n'aide évidemment pas à améliorer l'image des thaumaturges auprès du peuple.

ORGANISATION INTERNE :

On peut donc entrer dans le Syndicat de plusieurs façons : en se présentant (ou en étant présenté) directement à un relais des collèges de magie, ou à un collège de magie lui-même. Le candidat sera soumis à une série de tests, où on le renverra par la suite dans la formation qui lui correspond le plus (ou chez lui).

En fonction de sa puissance, on le classera également sous l'égide d'un professeur correspondant à cette dernière. Une première formation dure pas moins de six années, au bout desquelles une série d'examens est passée. Durant cette période, l'étudiant est nourri et logé dans son collège, mais les contacts avec le monde extérieur sont très limités. Si les examens sont réussis, il sera remis un permis au candidat, qui montre la liste des sorts qu'il sait utiliser avec l'approbation du Syndicat (d'autres séries de sorts peuvent être ajoutées en passant d'autres examens). En cas d'échec, le candidat peut tenter de repasser le permis chaque année, mais doit payer nourriture et logement. Des épreuves d'histoire, de politique et parfois même de théologie, ce qui peut surprendre, sont également au programme.

Le Syndicat a un système d'avancement très, très limité. Une fois son diplôme obtenu, le Sorcier fraîchement émoulu reste pour une durée minimale de cinq ans au service du Syndicat, qui couvrira tous ses frais, et lui dégagera aussi un petit salaire. Après cela, le Magicien peut aller trouver un emploi où il veut, ou travailler pour le Syndicat pour l'administration impériale, des particuliers, mais au service de l'organisation. Si le Sorcier, après son permis, travaille cinq ans au service du Syndicat peut prétendre au titre d'instructeur, de Chercher ou d'Inspecteur, ce qui donnera lieu à un autre concours. Enfin, un système de points et de retraite, ainsi que d'augmentation de salaires est mis en place pour chaque année restée au sein du Syndicat. Pour prétendre à devenir Magister, il faut avoir passé 30 ans chez les Sorciers...

Tout comme l'Union Martiale, le Syndicat ne tolère pas les conjoints de ses membres à l'intérieur des casernes, et encore moins les enfants. Les élèves mages, parfois un peu plus âgés, font donc souvent le mur pour aller rendre visite à un conjoint (tout comme les étudiants plus jeunes, quelque part).



Le Syndicat supervise en grande partie un tournoi d'escrime magique, en fridas, dans la ville de Valcoin (Forêts Septentrionales). A Bois-du-Roc, une fois l'an une belle fête est aussi donnée; gabegie qui provoque un confinement des habitants du cru chez eux, qui sont bien conscients que leurs voisins sont des mages et que leurs blagues de potache ne sont pas du goût de tout le monde. Au moins envoient-ils des dragées à tout le secteur pour présenter des excuses au sujet de leurs farces diverses...

Les cinq Magisters actuels sont :

- Florian de Phelipe (Forces).
- Luc Maladre (Nature).
- Adrienne Bellecourt (Nécromancie).
- Damien Charbonnier (Illusion).
- Yohan du Noyau (Invocation).

BLASON ET HABILLEMENT :

D'azur, à la chouette et aux étoiles d'argent.

Devise : «Du savoir découle le pouvoir»

Un membre du Syndicat des Sorciers, lorsqu'il reçoit ou officie, porte le plus souvent une grande aube bleue nuit, ou un manteau de cette même couleur. Il n'appréciera guère les chapeaux pointus toutefois, et se contente le plus souvent d'un bonnet, d'une toque ou d'un cal, le chaperon risquant de le gêner dans ses mouvements, et le galéron, selon les dires du Syndicat "ne ferait pas sérieux". En déplacement, les mages portent souvent vêtements qui leur laissent une liberté de mouvement certaine, tout en continuaant d'adopter le bleu sombre, et une touche de blanc. Ils portent souvent des gants, car, serrer la main à un mage provoque plus facilement une décharge d'électricité statique qu'avec n'importe quel autre quidam.

ÉQUIPEMENT :

Les Magiciens ont souvent sur eux un couteau, et une dague. Parfois, ils savent manier le bâton, mais ce dernier n'est que très, très rarement un canalisateur d'énergie magique ou de sorts. Bien sûr, les gens en face des Mages ne le savent pas. Beaucoup de Sorciers s'amusent ainsi à brandir une baguette d'une coudée, de bois finement sculptée en marmonnant des syllabes incompréhensibles, puis s'esclaffent en observant leurs agresseur détalé devant un simple bout de bois. Les plus pragmatiques, s'ils possèdent cet outil en tailleront tout de même la pointe pour qu'elle soit aussi pointue qu'une miséricorde, juste au cas où... Pour ce qui est des Magelames, eux ont l'autorisation de porter une armure de plates complètes, ce dont ils se privent rarement, qu'ils aiment à coupler avec une épée bâtarde. Ils portent souvent des casques sans visière ou mézail, pour plus de faciliter à



prononcer leurs incantations. Toutefois, ils sont souvent dépourvus de gantelets, dont la présence pourrait interférer avec les sorts jetés sur leur arme (bien que les meilleurs Magelames puissent les revêtir sans difficulté).





LE CONSORTIUM

INFORMATIONS PRÉLIMINAIRES :

Effectifs et répartition : En plus, évidemment, des grandes organisations qu'elle réunit, le Consortium dispose tout de même de près de six milles membres, dont plus d'un millier de soldats, que l'on trouvera surtout à proximité de la capitale.

Rôle : Coordination de stratégies commerciales, campagnes logistiques (construction, excavation).

Atouts : Fortune (dont la provenance reste indéterminée), bonnes relations avec la haute noblesse Mortrasienne, conciliateurs efficaces.

Relations avec l'Empire : le Consortium est trop récent pour avoir eu une réelle ligne de comportement, mais semble vouloir coopérer avec l'Empire.

Économie : Puissante. Les membres du Consortium sont bien payés, et de l'argent s'accumule déjà dans ses caisses...

HISTOIRE :

Alors que les plus quatre plus grandes organisations se livrent, pour plusieurs d'entre elles une lutte sournoise et sans merci, d'autres personnages observent ces efforts gâchés depuis près d'une décennie. Réunissant tranquillement une petite fortune, agrandissant un réseau d'infirmiers et de relations heureuses, ils ont de grands projets pour l'Empire, qui ne vont peut-être pas plaire à l'Empereur... mais une partie, si. C'est donc seulement dans ces quelques paragraphes que nous pourrions détailler ce qu'est le Consortium.

En 369, donc une quinzaine d'années après le Sacre de l'Empereur Ulfric IV, cinq personnes, amis et partenaires commerciaux, indépendants des grandes organisations, sans détenir de mauvais rapports avec ces dernières, contactent donc chaque dirigeant à se réunir. On ne sait quels moyens ont été utilisés pour parvenir à convaincre, persuader ces influents personnages à se rassembler sans une armée prête à tuer tout le monde avec eux, mais cela put bel et bien s'accomplir. La réunion ne dura pas moins de deux mois mortrasiens, aux termes desquels un rendez-vous devait être pris, de nouveau trois ans plus tard, afin de passer des accords, signer des contrats, savoir ce qui ferait quoi... Tout cela se déroula dans un secret exceptionnel, car l'absence de personnages aussi puissants ne passent normalement pas



inaperçue. C'est huit ans plus tard, en 377, que l'annonce fut officiellement passée, le Consortium venait de naître.

L'organisme réunissait les quatre grandes organisations, se proposant comme un intermédiaire, mais aussi un superviseur pour faciliter leurs actions, coordonner leurs stratégies, et régler des tonnes et des tonnes de paperasserie. Pour que cela fonctionne de la manière la plus optimale, chacune des organisations devait cesser de se livrer une guerre qui coûtait très cher en ressources (et aussi en vies humaines). Bien sûr, les responsables du Consortium savait que l'espionnage continuerait, mais au moins purent-ils empêcher le sabotage, le meurtre et autres réjouissances. De mauvais gré, tous acceptèrent, pour des raisons leur étant propres. Dès le début des années 370, l'Empire venait de connaître des bouleversements qui n'avaient pas eu lieu depuis plus d'un demi-siècle.. et si jamais, par malheur, il s'effondrait, s'unir permettrait de survivre et, qui sait, de proposer une nouvelle société à tous ceux désireux de la rejoindre ?



Le Consortium lui-même ne désirait installer que peu de boutiques ou de services destinés aux impériaux. Evidemment, les quatre grandes organisations ne devraient pas enrayer la bonne marche de ces rares petites exceptions. Toute la puissance du Consortium résidait dans une armée de fonctionnaires, de comptables, de logisticiens redoutables. Les quatre grandes organisations devaient bien évidemment payer tout ce beau monde, pour profiter de ses prestations, quasiment exclusives. Pourtant, tous s'aperçurent rapidement de la qualité du produit proposé. Si quatre des membres à la tête du Consortium ont révélé leur identité, le cinquième est toujours passé par un intermédiaire. Ce personnage, dont on ignore, a renvoyé tous les espions cherchant à percer son identité sur le dos d'un âne, ligotés et en braies, mais sans la moindre blessure.

RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE :

Le Consortium possède plusieurs hôtels particuliers à Archenfer, et au moins un dans chaque Duché. Si dans la première, il laisse des traces très visibles, cet organisme se fait d'une discrétion exceptionnelle dans les autres cités, et seuls ceux sachant que c'est bien à lui qu'ils rendent visite franchissent alors des portes cochères en connaissance de cause. On trouvera également sa présence, depuis peu, à l'entrée du désert des Roches, dans une passe

qu'il contrôle à présent, et où un relais s'érige, mais aussi dans une île minuscule de l'archipel Kraësick, que personne n'a encore réussi à aborder, et dont l'entrée se trouverait nichée dans une falaise masquée. Les responsables du Consortium s'amusent de ces rumeurs, expliquant qu'un port bâtit et que quelques habitations se dressent en ces lieux, qu'eux jugent faciles à atteindre. Les soldats du Consortium sont présents en majeure partie dans la Province Impériale et le Grenier de l'Empire.

LA RELIGION ET LE CONSORTIUM :

Les membres du Consortium, et ses dirigeants, ne supportent pas l'athéisme. Ils se moquent de savoir si l'on prie les Jumeaux Divins (le culte officiel impérial) ou les Petits Dieux, quoiqu'ils sont plus enclins à révéler les premiers que les seconds. Tout le monde est donc croyant, ce qui donne parfois de belles joutes théologiques lorsque l'on prend une petite pause dans sa tâche autour d'une oublie ou d'un bon pâté au lièvre. Le Consortium a aménagé, avec l'accord des autorités religieuses dans les bâtiments qu'il possède, chapelles et temples.

ORGANISATION INTERNE :

Le Consortium ne recrute pas, du moins en apparence. Aucun poste ne paraît y être proposé. De fait, c'est directement lui qui contacte, par pli discret ceux qui l'intéresse. Ainsi sont contacts de mercenaires, des administrateurs et autres quidams compétents à travers tout l'Empire, et entre deux affectations. Le Consortium ne contacte pas des gens déjà employés : après tout, s'ils cèdent facilement, c'est qu'ils ne seront pas fidèles à l'organisation par la suite.

Si le contacté accepte, on le forme rapidement à ces nouvelles attributions, qui ressembleront probablement beaucoup à ses anciennes, on ne désigne pas les gens par hasard mais bien pour leurs talents en leurs professions passées. La paye est bonne, mais le mot d'ordre est le silence : on ne parle pas des affaires traitées. Si on brise le secret, on est chassé du Consortium. Ce culte de l'inconnu et du mystère fait que, même si on souhaite parler à tout le monde, une fois exclu, on en sait si peu que l'on n'est pas dangereux, l'organisation ne vous réduit donc pas au silence définitivement. Elle s'amuse même à faire courir des milliers de rumeurs contradictoires sur elle-même.

La majeure partie de l'activité du Consortium est donc de synchroniser les actions des quatre plus grandes organisations de l'Empire. Cela passe la majeure partie du temps par des



renseignements, un soutien logistique, mais aussi l'ouverture de certaines portes auxquelles les institutions n'ont pas accès, notamment au sein de la très haute noblesse. A chaque mois qui passe, le Consortium semble bâtir un réseau gigantesque, possédant un pouvoir formidable, visiblement capable de rivaliser avec toute l'administration impériale elle-même, ainsi que la noblesse qui lui demeure fidèle. Coup d'état ? Volonté d'enrichissement ? Les motivations de cette organisation sont toujours aussi floues, mais ce qui en font partie ont l'air tout à fait heureux et épanouis, autant de ce qu'ils accomplissent de ce qu'ils préparent...

BLASON ET HABILLEMENT :

Parti de sinople et de gueules, filié d'or, et au quintefeuille d'or en sautoir

Devise : aucune ruse n'en peut triompher !

Le personnel administratif du Consortium porte une livrée (cotte hardie ou tunique) rouge et verte, avec des chausses bicolores, et plus surprenant, des braies de temps à autre. L'on se pare souvent d'un cal, ou d'un simple bonnet médiéval de laine. Les chaussures sont de cuir, et la ceinture encombrée de nombreuses escarcelles et autres porte-documents. Les hauts représentants se revêtent de houppelandes courtes, à manches évasées la plupart du temps, et se coifferont bien évidemment d'un chaperon.

ÉQUIPEMENT :

Les simples membres du Consortium ne sont guère plus équipés que d'un canivet, en sus de leurs plumes et de parchemins. Les soldats, quant à eux, se vêtissent d'une jaque ou d'un gambison bicolore, agrémenté de chaîne de jacques et de n'importe quel type de chapel. Ils aiment à manier la hallebarde, la masse d'armes et l'écu, ainsi que l'arbalète. Ces soudoyers adorent les bottes cloutées, et provoquent un tintamarre assourdissant lorsqu'ils se déplacent en patrouille.





LA CAPE FLAMBOYANTE

INFORMATIONS PRÉLIMINAIRES :

Effectifs et répartition : Environ 5000 membres, présents principalement dans les grandes villes de l'Empire. Organisation peu présente dans les Marches et dans les Plaines du Ponant. On estime que plus de 1000 personnes forment le personnel administratif, les autres les gardes du corps.

Rôle : Escorte personnelle, filature et enquête.

Atouts : Défendent le client jusqu'à la mort, savent se faire presque invisible au besoin, ou tout l'inverse à la demande, spécialistes du combat urbain.

Relations avec l'Empire : Organisation loyale à l'Empire.

Économie : Bonne. La Cape Flamboyante est demandée par de plus en plus riches clients.

HISTOIRE :

La Cape Flamboyante s'est formée au port de Valo, il y a de cela environ un siècle et demi. Comme tout bon port qui se respecte, Valo accueillait son lot de marins, de brigands, mais aussi de riches armateurs et autres bourgeois aimant à s'encanailler, de temps à autre dans des estaminets peu fréquentables. Évidemment, toute une armada de tire-laine, vide-gousset et autres coupe-jarret attendaient impatiemment que le quidam sorte d'une taverne, afin de le soulager de ses biens les plus précieux, voire de sa vie, s'il tentait de résister de manière un peu trop bruyante. Les Prévôts ne pouvaient systématiquement envoyer des patrouilles surveiller tous les secteurs, que ce soit par manque de moyens ou d'effectifs. La profession d'Ange-Gardien, qui visait à raccompagner des personnes un saoules après une soirée trop arrosée existait déjà, tout comme celle de garde du corps, mais il fallait alors chercher minutieusement un soldat compétent, qui ne vous trahirait également pas, que ce soit par peur ou avidité.

C'est dans cet état de fait qu'un groupe de soudoyers désœuvrés, soldats survivants d'un hobereau exterminé par une bande de routiers, se retrouvèrent sans emploi, et avec une furieuse envie de se venger contre ceux qui avaient massacré leur ancien employeur. Bien évidemment, la justice ne parvenait pas à mettre la main sur les coupables, et les hommes d'armes ne détenaient pas une fortune ni un réseau suffisant pour exterminer la bande à l'origine de leurs malheurs. Ils ne voulaient pas succomber, à leur tour, au brigandage et à la maraude, se disant bons croyants en les Jumeaux, et possédant encore leur équipement. Au



lieu de cela, ils se mirent à traîner sur le port, proposant leurs services à des marchands, afin de leur servir d'escorte. Quelques-uns acceptèrent, et bien évidemment, par la suite, des voleurs tentèrent leur chance pour passer outre ses nouveaux défenseurs. Bien mal leur en prit : certes les vétérans avaient perdu une bataille, mais se montrèrent fortement déterminés à protéger tous leurs futurs patrons, afin de récolter un peu d'argent et, dans un bain de sang, honorer la mémoire de celui dont la perte les mena aussi. Face à des vétérans, ayant vécu nombre de batailles rangées, d'escarmouches et connaissant un nombre de bottes déterminants, la herpaille se dispersa bien vite, cela à de nombreuses reprises. Les anciens soldats savaient par ailleurs que la vermine contre-attaquerait, et tendirent plusieurs pièges à ceux voulant tuer dans l'œuf leur initiative. Les Prévôts fermèrent alors les yeux, amusés de voir un problème se résoudre seul, dont ils pourraient par la suite recevoir les louanges. On demanda de plus en plus souvent ces combattants pour être raccompagné. Lors d'une rixe, l'un d'entre eux, blessé à onze reprises, continua de se battre, tâchant son gambison, ses chausses et sa cape, dont il se servit par la suite pour saisir la tête d'un adversaire et 'écraser, se teintèrent de rouge. La Cape Écarlate était née, alors que son tout premier membre succombait, mais accomplissant tout de même sa mission au prix de l'ultime sacrifice.



La Cape, immédiatement, s'endetta pour acheter une base d'opérations, mais cela auprès de l'Eglise : ils fournirent alors une aide précieuse aux prêtres qui distribuaient la soupe populaire, ou qui menaient des campagnes d'alphabétisation dans les quartiers les plus pauvres. S'attirant ainsi la bonne grâce des religieux, mais continuant en parallèle de servir la bourgeoisie, la Cape s'aperçut que, même si elle accumulait de l'argent, il lui manquerait rapidement une composante essentielle de la main d'œuvre. Ses membres recueillirent donc nombre d'enfants sans attache, orphelins et va-nu-pieds, afin de leur donner une chance de s'en tirer. Évidemment, tout cela passait par l'approbation de l'Eglise, qui aimait à voir des gens défendre des vies tout en pratiquant assidûment le culte des Jumeaux (rappelons que dans les ports, c'était davantage le Petit Dieu Boccobe que l'on révérait).

L'organisation se développa donc, petit à petit, pas à pas. Des rites de passage furent institués, et une dévotion totale demandée aux nouveaux venus. La Cape représentait une famille à protéger, mais avec un objectif : la revanche ! Or, au bout de vingt-deux longues années, d'entraînement, d'économies, il ne restait plus que deux membres encore envie de la petite troupe originelle. L'heure de partir en guerre sonnait : après deux décennies à se renforcer, une centaine d'hommes partir à l'assaut, sans que les représentants de la justice n'y trouvent rien à redire. Toutes les recrues suivaient les anciens, prêtes à mourir pour la cause inculquée dès leur plus jeune âge, et ses nouveaux frères et sœurs. La bande de brigands, durant cette longue période, avait prospéré, investissant les ruines d'un petit fort. Tout



l'argent de la Cape venait d'être dépensé à acheter de l'équipement, et même des armes de siège. Le combat dura sept jours et six nuits, terminant par un massacre hors-normes. L'organisation venait de se venger... et parvint à ne pas succomber à la colère, pourtant : les soldats épargnèrent femmes et enfants, dont une partie les rejoignit même, las de vivre hors-la-loi.

Un seul des deux vétérans du premier jour avait survécu. Dès leur retour, les demandes d'escorte affluèrent : la réputation de la Cape venait d'exploser. Sachant son temps compté, le vieux briscard prit du temps pour rédiger les statuts de son organisation, afin qu'elle lui survive, et, d'un instrument ayant pour objectif la mort, devienne celui de la vie, en défendant autrui (quand il payait). Alors, pendant plus d'un siècle, la Cape allait se consolider, s'étendre à d'autres villes, sans toutefois trop commencer à diversifier ses services, demeurant sur l'escorte principalement. La cape rouge-orangée de ses membres se remarquait alors parfois derrière quelqu'un : il ne faisait alors pas bon vouloir attenter à la sécurité de cette personne.

RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE :

La Cape n'a pas des bureaux un peu partout dans l'Empire. Son siège historique demeure à Valo, c'est dans les ports avoisinants qu'on trouve une partie de son personnel administratif, ainsi qu'à Archenfer. Les missions sont donc effectuées dans la capitale et sa région, mais aussi au sein du Grenier de l'Empire. On ne voit que peu les membres de la cape sur les Plaines du Ponant, la Côte du Midi, les Forêts septentrionales ou les Marches. En général, chaque lieu où la Cape reçoit, nommé une "Trame" accueille de dix à cinquante combattants de cette organisation.

LA RELIGION ET LA CAPE FLAMBOYANTE :

La plupart des membres de la Cape Flamboyante prient les Jumeaux Divins, le culte officiel impérial. Pourtant, il n'y a pas de restriction religieuse pour entrer dans l'organisme : croyants en les Petits Dieux et même athées y sont les bienvenus. Ne sont toutefois pas acceptés les ministres du culte eux-mêmes, car ayant déjà dévoué leur existence à une puissance autre que la Cape Flamboyante et les personnes qu'elle protège. Les religieux eux-mêmes apprécient la Cape, et font parfois appel à ses services, notamment pour le transport de documents sensibles, de fonds et lors de la tenue de colloques tendancieux. Les représentants de Funiobe, Petit Dieu de la Mort et des Moissons demeurent cependant divisés sur l'institution, se querellant régulièrement pour savoir si sacrifier sa propre vie pour de l'or est judicieux (on leur opposera alors que la Cape est aussi un idéal).





ORGANISATION INTERNE :

La Cape Flamboyante n'accueille pas de prêtre ou de ministre du culte. Des questions sont posées au postulant, afin de savoir quels liens le rattachent encore au monde extérieur. A t-il une famille ? Des enfants ? A t-il commis des actes pénalement répréhensibles ? Si, durant sa formation, on découvre que le candidat a menti, il est immédiatement exclu, évidemment. On demande aussi de quel degré de compétence martiale la personne dispose, et si elle ne souffre pas de maladies ou de handicaps divers. Cela peut non pas écarter la personne de toute chance d'entrer dans la Cape, mais plutôt la diriger vers le personnel administratif.

La formation qui s'ensuit ne dure pas moins de treize mois, durant lesquels différents exercices pratiques seront accomplis. Le candidat est mis en situation réel (du moins c'est ce qu'il pense, on teste sa résistance, parfois avec des complices, afin de voir s'il est prêt à se battre jusqu'à la mort). Montrer de la faiblesse ne vaut pas une exclusion automatique, mais cela peut survenir en cas de répétition d'un manque de courage flagrant. L'on doit tenir bon, jusqu'à la fin, mais il faut aussi savoir, par exemple, quand on doit attraper son client sur l'épaule et s'enfuir toutes jambes. Les esprits tactique et stratégique sont donc aussi étudiés, avec des cours, portant sur l'étude des milieux urbains, parfois ruraux les moyens de se replier ou de tenir bon selon l'endroit où l'on peut se situer. L'art et la manière de créer une diversion, de préparer certains poisons et des pièges fait aussi partie de l'enseignement, tout comme la filature : parfois, une personne est protégée par tiers sans même le savoir, et le membre de la Cpae doit se montrer le plus discret possible.

Au bout de ces treize mois, ceux qui dirigent la Trame dans laquelle elle s'est exercé (trois personnes : les Veilleurs), décident s'il l'on accepte le candidat comme recrue, si on lui ajoute six mois de formation, ou si on la refuse purement et simplement. La formation n'étant pas payante, le choix est rarement contesté. Le postulant peut aussi être redirigé vers les services administratifs (s'il en fait la demande dès le début, la formation demeure de treize mois, mais une partie de l'entraînement diffère). Une cape blanche est remise à la recrue. Ce sont les Veilleurs qui décideront quand elle sera digne de porter une cape rouge, bordée de flammes jaunes et orangées, et que la recrue devient officiellement un "Bouclier". Pour devenir Veilleur, il faut qu'un poste se libère, et que les deux autres qui forment une Trame vous accepte (ils n'ont que trois mois pour trouver un autre Veilleur, afin de ne pas laisser leur Trame sans direction complète).

Les membres de la Cape ne sont pas de grands fêtards, et le concours annuel qui a lieu dans chaque trame, nommé "La Périlleuse", qui consiste à une succession d'imprévus physiques ne laisse pas place à une gabegie mémorable, juste à quelques verres et un meilleur repas que l'ordinaire.

BLASON ET HABILLEMENT :

Parti de gueules et d'argent, au bouclier d'or.

Devise : «Telle la roche».

Les recrues, combattantes ou pas portent le blanc (ou l'écru) presque en permanence. Ils doivent garder leurs vêtements les plus propres possibles, sous peine de sanctions. La cape écarlate est portée par défaut, mais peut être ôtée à la demande du client où si la mission l'exige. On pourra arguer qu'elle n'est guère pratique, les Boucliers ont donc une espèce de bretelle qui leur permet de s'en emparer rapidement pour la jeter sur leurs adversaires au cas où il le faudrait. La cape elle-même, si elle est remise lors d'une cérémonie n'est qu'un vêtement tout à fait sacrificiable. C'est l'ensemble de son costume qu'un membre de la Cape doit garder impeccable. Le cal est préféré au chapeau lorsque le port du casque n'est pas requis, car il laisse une meilleure visibilité. Les chaussures sont de cuir souple, afin d'éviter de provoquer du bruit. Les braises sont dédaignées au profit des chausses.

ÉQUIPEMENT :

La Cape, sauf demande exprès du client porte des pièces d'armure de façon discrète : chemise de mailles par-dessus un fin gamboisage, grève d'un cuir clouté suédé et canons d'avant-bras dans le même style. Les boucliers apprécient aussi ce qui peut passer pour un vêtement chic en même temps que de la protection est offerte, comme un doublet armant. Les armes de jet sont très utilisées, les armes de tir beaucoup moins, mais l'arc court est tout de même vu de temps à autre. L'épée bâtarde est employée pour faire reculer les adversaires, et si écu il y a, il sera couplé avec une arme longue. On ne trouve que peu d'armes d'hast.



LA CORPORATION SABLE

INFORMATIONS PRÉLIMINAIRES :

Effectifs et répartition : Près de 3000, pour la plupart répartis entre les villes et bourgades du Grenier de l'Empire, et de la Province Impériale. Une cinquantaine d'hommes d'armes.

Rôle : Formation, vente de biens.

Atouts : Contrôle d'une chaîne commerciale complète.

Relations avec l'Empire : Organisation loyale à l'Empire.

Économie : Correcte. Les membres ne roulent pas sur l'or, mais vivent bien. Il n'y a toutefois pas encore suffisamment d'argent pour racheter des grands commerces.

HISTOIRE :

En l'Empire, il existe de nombreuses corporations de métier. Certains sont des organisations nationales, parfois financées par l'Etat, parfois indépendantes. Toutes proposent des formations, et sont parvenues, année après année, à imposer certains critères de qualité technique, qui transparaissent dans les textes de loi. Ainsi, on ne pourra, par exemple, se dire Maître Charpentier sans avoir été compagnon dans la corporation du même nom. Évidemment, on verra alors apparaître des "Régents Charpentiers", ou autres, afin de tenter de contourner la loi et la puissance d'un syndicat (qui n'a pas le rôle que l'on connaît aujourd'hui, mais qui se rapproche plus de la corporation.. mais, parfois si, quand même, afin d'ajouter à la confusion. Sans oublier les guildes...). Chacune de ces organisations est très protectrice de son domaine d'activité : ainsi, le tisserand et le drapier ne pourront exploiter les matières premières de la même façon, un résultat différent doit être obtenu, quand ce ne sont pas les matières premières qui changent. Si l'on ne se plie pas à ces contraintes, on risque fort d'être menacé, de voir sa clientèle fuir. C'est aussi un casse-tête pour les impôts, qui doivent encaisser l'argent selon tel ou tel métier exercé...



La Corporation Sable est encore récente dans ce milieu. C'est le propriétaire d'une mine de fer en les Terres du Levant, Archibald Betton, qui a décidé en 365 de fonder cette

“organisation après l’achat de l’exploitation auprès d’un petit Seigneur, fort mal en point financièrement. Lui-même héritier d’un couple de riches armateurs, le jeune homme décide de se comporter tels les fondateurs de la Guilde des Aventuriers : contrôler une chaîne de production complète, proposer les produits finis et pouvoir toucher de l’argent sur absolument tout. Placée non loin d’une grande route commerciale, le lieu n’est pas forcément le plus visé par les investisseurs : il est limitrophe des Forêts Septentrionales, et les Seigneurs locaux, d’un côté ou l’autre de la frontière aiment à se divertir par divers pillages et autres querelles. Une mine de fer constituerait donc une cible de choix en cas de conflit, et son personnel pourrait bien se voir passer au fil de l’épée, ainsi que le minerai pillé régulièrement.

Archibald prend un pari risqué en investissant la fortune familiale dans son projet, allant jusqu’à recruter des mercenaires pour que la sécurité règne sur ses investissements. Il fait bâtir un minuscule hameau pour que ces derniers viennent avec leurs familles, mais aussi que s’installent des volontaires, hommes libres, pour extraire des entrailles de la terre de précieuses ressources. En parallèle, l’investisseur joue de ses contacts pour que plusieurs forgerons viennent également s’établir dans ce qui devient rapidement un village, nommé “Le Fer-Sable”, car le sol, à plusieurs endroits, est particulièrement sablonneux. Les mineurs remontant souvent noirs de suie, le nom de ce qu’Archibald est en train de mettre sur pied lui vient alors rapidement (sable signifiant noir en héraldique).



Le commerce des armes, fortement réglementé, n’intéressait pas Archibald. Lui se concentrait sur la vente du minerai, mais aussi d’anneaux de mailles, de pinces et autres outils. Le but était d’inonder les villes avoisinantes de ses marchandises, mais aussi de son fer. Il parvint même à acquérir une forêt distante d’un lieu de sa carrière, afin que les chariots et caisses puissent totalement être bâties sur place. Dans le secteur, les hobereaux touchaient bien évidemment leurs parts sur les ventes, d’un côté comme de l’autre, et Archibald, puis bientôt sa compagne, Maud, furent les référents du peuple et de l’administration impériale davantage que la noblesse. La concurrence, solide, ne se laissa pas faire, organisant protestations, recours administratifs divers et variés, et même sabotages durant plusieurs tentatives, pour la plupart contrée. Finalement, cela ne fit qu’accroître la réputation de la Corporation...

Afin de ne pas voir syndicats et guildes s’abattre sur lui, Archibald commença alors à travailler avec elles. Les artisans qui posaient leurs affaires au Fer-Sable provenaient tous d’organisations reconnues par leurs pairs, ce qui évita d’attirer l’ire de ces dernières. Cela fut même plutôt l’inverse, les guides voulant alors placer de bons éléments dans ce qui s’annonçait une affaire prometteuse. En quelques années, la Corporation se proposa donc,



dans toute la région, de fournir de la marchandise exécutée par des gens de talents, dont l'institution avait pignon sur rue. Les fèvres et rétameurs ne devaient plus se demander d'où venait le métal, ni en combien de temps il leur parviendrait : tout était à portée d'oeil. Aucune inquiétude pour savoir comment seraient transportés les produits : des chariots pouvaient être construits le jour même, avec leurs propres clous. La Corporation rachetait les stocks, ou embauchait directement les artisans, pour revendre le fruit de leur labeur, contre une rémunération fixe, qui tombait chaque mois, quelles que soient les ventes effectuées. Une douzaine d'années après son idée, Archibald, victime d'un accident de chasse, laisse de plus en plus la gestion des affaires à Maud : quel dommage, les bénéfices viennent juste de réellement être dégagés par leur périlleuse entreprise.

RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE :

La Corporation Sable est donc très présente sur la frontière entre les Forêts Septentrionales et les terres du Levant. Elle a étendu ses services à une bonne partie des Seigneuries limitrophes, mais ne s'arrête pas là : l'organisation vient d'ouvrir une succursale à Gascogne, plus grande ville en les Terres. En achetant des bâtiments dans plusieurs villages et bourgades, elle loge un peu partout son personnel administratif, mais aussi ses propres artisans qui, grâce à la coopération avec les grands syndicats et autres corporations peuvent bénéficier d'une excellente formation, et donc se targuer d'avoir bénéficié de l'enseignement de grands maîtres, et de faire partie d'une Corporation qui paye rubis sur l'ongle. Bien que le nombre de membres de l'organisation soit négligeable au vu de la taille de l'Empire, sa croissance, à l'échelle locale, est fulgurante. Nul doute que le Consortium ou la Confédération vont s'y intéresser très prochainement...

LA RELIGION ET LA CORPORATION SABLE :

La Corporation, au vu de son activité et de sa localisation, accueille un grand nombre d'adeptes du culte du Petit Dieu Néfémor, dont les domaines sont la forge, ainsi que le métal, le feu et la pierre (par la même l'architecture). Un Martacier (son temple) a commencé à être construit dès la troisième année d'existence du Fer-Sable. Sinon, la Corporation n'est pas bien regardante sur la religion de ses membres, acceptant même les athées. Elle détient pourtant des positions ambiguës sur les Energistes, croyance officiellement hérétique de nos ours, dont elle a recueilli plusieurs familles entières. L'on ne sait pas aujourd'hui si ces personnes sont encore présentes au Fer-Sable.

ORGANISATION INTERNE :

La Corporation impose des tests aux artisans indépendants qui viennent proposer leurs services... sauf s'ils sont envoyés par une autre grande corporation ou un syndicat puissant.



On proposera aussi des formations, que ces dites grandes organisations reconnaissent, mais bien sûr comme moins complètes que les leurs. Ainsi, on pourra aller se former au Fer-Sable pour devenir forgeron, batteur d'armures, ferrant... mais aussi contremaître dans la mine. La formation n'est pas payante si la personne s'engage ensuite à travailler pour deux décennies au sein de la Corporation, liant le postulant par contrat, par un système d'amende s'il part trop tôt. Dans le cas inverse, se former à un prix, dégressif en fonction du nombre d'années que l'on souhaite travailler pour la Corporation Sable.

La Corporation, quant à elle, propose donc biens, services et formation aux impériaux. Elle a de moyens de réaliser de grandes commandes très rapidement et à développé une route commerciale sur toute la frontière des deux Duchés dont elle est proche afin de pouvoir rapidement satisfaire ses clients. L'organisation en a profité pour racheter plusieurs auberges fortifiées sur cette route, et a des accords avec les fermiers et éleveurs locaux pour que ses marchands disposent toujours de chevaux frais, et de nourriture si le besoin de manger se fait sentir en chemin.



L'esprit est toutefois bien loin de celui de la Confédération Marchande : les gens peuvent transiger ailleurs, vivre autrement, et utiliser des biens et services qui ne sont pas de la Corporation. Ceux qui travaillent directement pour elle sont toutefois récompensés par des augmentations annuelles de salaire, et l'on réfléchit activement à un système de retraite. Maud et Archibald réfléchissent aussi à des systèmes particuliers d'indemnités en cas de blessure au fond de la mine. La Corporation verse une pension aux veuves et orphelins : cela est rare, mais existe également dans d'autres Guildes.

Six mois pile après le dernier Jour des Fous, la Fête de la Lanterne a lieu dans la mine, qui est alors fermée pendant une semaine pour préparer et recevoir les festivités.

BLASON ET HABILLEMENT :

“De sable, à la pioche et au marteau d'argent entrecroisés”

Devise : «Noirs comme le charbon, précieux comme le jais»

Les membres de la Corporation se vêtissent de noir dès qu'ils le peuvent, la couleur coûtant cher, mais leur demeurant accessibles. Ils n'ont pas de mode particulière, et suivent celle des Terres du Levant ou des Forêts Septentrionales, en fonction de la Seigneurie sur laquelle ils habitent.

ÉQUIPEMENT :

Les soldats employés par la corporation se vêtissent souvent d'un doublet armant de chaînes de Jacques et d'un chapel (de n'importe quel type. Ils manient le marteau, la masse et l'écu, parfois le fauchon. Ils se servent davantage de l'arbalète que de l'arc et certains aiment employer le couteau de brèche. En cas de réel problème la Corporation peut leur fournir trumelières, tassettes, gantelets, cagoule et chemise de mailles.





BONUS : LA CONFRÉRIE DE LA PIÈCE DE CUIVRE

INFORMATIONS PRÉLIMINAIRES :

Effectifs et répartition : Environ 200 rapisseurs, principalement actifs en les Plaines du Ponant.

Rôle : Extorsion, pillage, brigandage.

Atouts : Mobilité très élevée.

Relations avec l'Empire : Organisation déloyale envers l'Empire (brigands).

Économie : Faible. Cette bande ne roule plus sur l'or depuis longtemps, et ses soudards restent parfois une ou deux journées sans manger.

HISTOIRE :

La Compagnie de la Pièce de Cuivre s'est formée il y a de cela un peu plus de deux décennies. Se sont alors des nomades, certains déchues, mais aussi plusieurs bannis de ces clans ainsi que des mercenaires désœuvrés qui formèrent cette organisation. Décidant d'allier la technique militaire des soudards avec la célérité des nomades. Ils enfilèrent donc de longs manteaux de cuir, et deviennent comme beaucoup de crapules du secteur, des rapisseurs (mot venant donc des grandes vestes de cuir rapiécées qu'ils portent, et des rançons qu'ils exigent après divers rapt). Une telle association de malfaiteurs put avoir lieu, quelle chance, grâce à l'amour : le coup de foudre eut lieu entre Brémont Sainmarre et Claire Longuepaume, dirigeant respectivement la plus grosse partie des soldats de fortune pour l'un, de nomades pour l'autre. Alors que les deux troupes, comme c'était souvent le cas, s'apprêtaient à s'exterminer joyeusement, il y eut palabres entre les chefs, qui se mua en association d'intérêts, attirant prestement d'autres petites frappes de la région.

A la base forte d'une cinquantaine de membres, la Compagnie prit son nom car il ne restait guère de monnaie dans son escarcelle. Fondant sur les villages et fermes mal protégés, les petits Seigneurs ne pouvaient réagir face à cette force de frappe rapide, qui mettait à sac les maisons en une seule nuit et ne s'approchait jamais des châteaux. Lorsque Kossomar Botte-Légères, ancien Duc des Plaines du Ponant envoya un petit escadron de soldats, ces derniers ne purent qu'accrocher brièvement les hors-la-loi, sans parvenir à les exterminer totalement ces derniers n'hésitant pas à user de leurres en sacrifiant une partie de leurs hommes. Les rares survivants que l'armée ducale ramena ne put donner de renseignements



particuliers sur une éventuelle base d'opérations, la Compagnie restant avant tout nomade, insaisissable.

Durant une quinzaine d'années, les forces de cette herpaille se mirent à grossir de façon exponentielle, sillonnant les chemins rançonnant les voyageurs et enlevant les bourgeois en goguette. On estime qu'il y eut jusqu'à cinq cent membres, divisés en une douzaine de groupes qui semèrent ainsi la terreur dans plusieurs Seigneuries des Plaines du Ponant. Aviés, judicieux, les bandits ne s'en prenaient jamais directement aux convois commerciaux du Duc, ni à ce qui enrayerait la bonne marche d'un événement, comme la foire aux bestiaux de Verteplaine. Ainsi, le problème n'en restait qu'un mneur pour le puissant, qui en avait tant d'autres à gérer qu'il ne se focalisait pas sur celui-ci.

A la mort de de Claire, suite à une indigestion succédant à un banquet titanesque, après qu'une ferme venait juste d'être pillée, les choses commencèrent à se gâter : les nomades rechignèrent de se soumettre à l'autorité de Bremont, et ne se mirent plus qu'à agir de mauvaise grâce. La totalité des provisions de la Compagnie ne tournait pas que sur le pillage mais aussi sur la chasse dans laquelle les nomades excellait, mais qu'ils accomplirent par la suite de mauvaise grâce. Les soldats adoptèrent alors un comportement défensif, partageant bien moins leurs techniques de combat. Les échecs commencèrent à s'accumuler, les fermes à se fortifier et la faim à creuser les entrailles.



Le Duc Kossomar était lui aussi un fin chasseur, et parvint finalement à tendre un piège à une grande partie des groupes constituant la compagnie, à la tête de ses hommes dans certains cas. Parvenant presque à diviser leur nombre par deux, sa campagne ne put continuer à cause de ses autres affaires, qui requéraient ses attentions. La Compagnie ne se remit jamais vraiment de cette double-peine, et les querelles intestines se démultiplièrent. Brémont vieillissait, et avait le plus grand mal à retenir ses hommes. Il les envoya donc au tout récent mariage de la princesse impériale Liana d'Archenfer, mais aucun ne revint : que ce soit par l'action des soldats démocrates ou des mesnies récents, il venait encore de prendre une partie de ses troupes. Il entama alors une purge dans ses rangs décidant de ne garder que les meilleurs éléments. Pour l'instant, cette stratégie lui réussit, mais il a été forcé d'établir une base d'opérations pour les survivants de la Compagnie. Brémont à également d'autres plans pour les siens, car il commence à se lasser de courir, et la formation des compagnies du Sang-Bleu pourrait lui fournir d'autres opportunités...



RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE :

Comme indiqué, c'est principalement dans les Plaines du Ponant, et par petits groupes, que la Confrérie sévit. Toutefois, on voit de plus en plus de ses membres sillonner les Marches et le Grenier de l'Empire. Si dans la première région, cela donne de très mauvais résultats, s'installer dans le Duché du Grenier pourrait peut-être apparaître comme une solution pour la herpaille, qui y trouve nombre de fermes bien achalandées à piller...

LA RELIGION ET LA CONFRÉRIE :

Parmi les crapules, on trouve toujours des prêcheurs, aumôniers et gourous. La Confrérie ne fait en aucun cas exception à la règle, proposant son lot de charlatans et faux-prophètes. C'est donc un mélange de croyants en les Petits Dieux et les Jumeaux Divins qui se mêlent parmi les fredains, mais il va de soi qu'aucun d'entre eux ne serait reconnu par les églises et temples officielles qui existent.

ORGANISATION INTERNE :

La truandaille se reproduit par divers moyens, de l'enlèvement d'adolescents au recrutement de déserteurs et de mercenaires désabusés. Un petit rite d'initiation, concernant une lutte à mains nues (que l'on pourra qualifier de tabassage en règle) suivi d'une beuverie. C'est surtout après le premier assaut qu'on décidera si le postulant restera ou pas : s'il ne fait pas preuve d'assez de courage et de brutalité, on l'assassinera alors discrètement.

Les truands ont une organisation qui rappelle vaguement une hiérarchie militaire. Chaque troupe d'une cinquantaine d'hommes est dirigée par un capitaine, qui a sous ses ordres deux Fend-le-Cuir, espèces de sergents. C'est seulement au bout d'un an qu'une recrue, alors appelée "Râcle-route" pourra devenir une "Face".

BLASON ET HABILLEMENT :

"De sable aux trois "pièces d'or".

Devise : «Tranche et détranche !»

Les membres de la Compagnie se vêtissent donc de longs manteau ou vestes de cuir, souvent dans un triste état. Le cal ou le galéron les coifferont.

ÉQUIPEMENT :

C'est davantage vers les targes, rondaches et coutelas que les rapisseurs se tournent. Ils ne dédaignent pas le fauchon, et usent plutôt des arcs que des arbalètes. Une chemise de mailles pourra se glisser sous les manteaux, ou une simple veste gamboisée. La protection est sacrifiée au profit de la mobilité.

