Altro Mondo

C'EST QUOI TON BLASE



Dans l'aide de jeu « c'est quoi ton nom », on s'intéressait aux prénoms, cette fois-ci on va se pencher sur les titres des Nobles. Cette aide de jeu, propose une vision optionnelle de la noblesse, faisant suite à des retours de parties. Ans cette optique, la population et le territoire sont sensiblement plus importants. Vous trouverez une petite approfondissant les variante rapports Nobles. hiérarchiques entre les introduisant un rang intermédiaire. Un petit focus sur l'héraldique des Baronnies vient compléter ces notions. Pour finir, une petite table pour fabriquer des noms de famille de Nobles en deux lancés de dés.

Et vous êtes ?
Eh bien je suis Heuumm...
Vous ne savez plus ? Ou alors vous êtes Sir
Heuumm ?
Sir Ulrich von Lichtenstein.
Difficile à retenir, on en a plein la bouche !
Chevalier, de Brian Helgeland



Une aide de jeu réalisée par OliV VagabonD, pour le



Images originales: Cocoparisienne et Victoria Borodinova.

UNE NOBLESSE À DEUX VISAGES : ENTRE TERRE ET FIEF

Dans les Baronnies, seul le Peuple croit qu'il n'y a qu'une noblesse. Toute personne qui la côtoie ou en fait partie comprend très vite que Haute-noblesse et Basse-noblesse ne constitue que des parents éloignés. Ce fossé déroutant se conçoit plus facilement quand on y introduit un titre passerelle entre ces deux mondes : le banneret. Pour comprendre cette hiérarchie, il convient de reprendre chaque titre.

Les Haut barons dirigent véritablement chaque grande région. Ces Nobles disposent des plus grands pouvoirs. Ils rendent la justice et eux seuls peuvent juger les Barons (eux-mêmes ne pouvant être traduit que devant une cour de Hauts-Barons assistée de la Magna Ligua). Ils sont les seuls à pouvoir lever le ban et l'arrière-ban. Cette domination se traduit aussi par leur droit à réquisitionner toute ressource au nom de l'intérêt général. Ce pouvoir leur vient certes d'une tradition séculaire, de leur fortune et de la possession de terres, mais surtout de leur lien avec la Magna Ligua. En effet, les Hauts-Barons jouissent de la technologie des Magisters pour lesquels ils servent d'intermédiaire majeur avec le reste des Baronnies. Le titre de Haute-baronne existe, mais n'a été que très peu porté. Une étude concernant ces femmes d'exception a été commandée par la Baronne Svéline des Deux-Fleuves et devrait faire l'objet d'une grande exposition dans sa cité.

Les Barons et Baronnes doivent leurs terres à un Haut-Baron, mais en ont la possession et peuvent la transmettre en totalité à un héritier. Tous bénéficient de l'accès à un site générant des ressources tels qu'une mine, une rivière, une ville ... Ils peuvent rendre la justice civile comme nobiliaire et percevoir les amendes, dont une partie revient au Haut-Baron (lui seul pouvant les juger). En matière militaire, ils coordonnent les forces en présence dans leur province, mais ne peuvent lever le ban que sur autorisation du Haut-Baron. Dans chaque Baronnie, le titre de Baron existe, avec souvent un équivalent régional qui introduit une spécialité.

- En Artalie, les Barons aux ordres de leur suzerain restent des personnages effacés, derrière les Mestres qui dirigent les grandes villes. Ces personnages ayant des talents relevant plutôt sur des activités civiles doivent aussi composer avec les Magisters particulièrement intégrés à l'industrie locale
- En Rustvis, les Barons vivent souvent d'antiques seigneurs dirigeant et protégeant une belle parcelle de territoire depuis un château fort. Les plus dynamiques portent le titre de Gouverneur, ont en charge une capitale provinciale, participent activement à la politique du Haut-Baron et profitent de ses largesses (voir de ses humeurs...).
- En Serlance, les Barons subissent la concurrence des conseillers du Haut-Baron : les Margraves. Ces Nobles disposent presque uniquement de pouvoirs militaires, à la différence des Barons. Généralement plus ambitieux, ils n'hésitent pas à en faire usage. Cette tendance reste constante puisque ces Barons titrés par les armes occupent des régions frontalières ou contestées.
- En Marélande, les Barons comptent parmi les plus anciennes familles, mais aussi parmi les plus fidèles au pouvoir du Haut-Baron. Ils se considèrent comme les descendants d'un peuple venu de par delà la Mer, faisant front, unis par cet héritage. Les Grafs disposent des pouvoirs des Barons ordinaires, mais avec des spécificités en termes d'échanges commerciaux, impliquant les grandes agglomérations qu'ils dirigent.

Les Bannerets ou Baneresse dirigent des seigneuries en échange d'un lien de vassalité avec un Baron. Ces seigneurs disposent d'un fief (généralement au moins un village et un site de ressource) sur lequel il peut rendre la justice (mais reverse une partie des amandes à un Baron) et en percevoir des revenus (mais ils ne possèdent pas ces terres). Ils sont chargés d'entretenir une troupe pour répondre à l'arrière-ban. Ces seigneurs ont vu leur nombre grossir dès qu'un Baron astucieux a intégré cette coutume il y plusieurs centaines de cycles. Ces « petits » comme les appellent les Barons sont des enfants ne pouvant hériter, des chevaliers ayant largement prouvé leur valeur et l'assurance de limiter le nombre de Barons ...

Le titre de chevalier est mixte. Quand il s'agit de s'adresser à eux (comme aux autres Nobles), les roturiers emploient souvent les termes de Sieur et Dame. La majorité se compose des « jeunes » de la noblesse. Ils s'aguerrissent avant de mériter des terres pour les plus remarquables, ou de recevoir un fief concédé par papa pour les mieux nés. Cependant, une partie de ces Nobles finissent avec ce titre, bien souvent parce qu'ils meurent sur les champs de bataille, mais aussi par qu'un Chevalier peut être fieffé. En général, ils obtiennent des fermes ou des hameaux dans des zones dangereuses, mais aussi parfois lucratives comme la protection des écluses ou des ponts (pour lesquels ils perçoivent une petite partie des taxes). Dans le cas d'un retrait de la vie martiale, certains deviennent précepteurs ou hobereau (livre de base, p. 99).

LES ARMOIRIES BARONNIENNES POUR LES NULS

Longtemps dans les Baronnies existaient plusieurs codifications en matière d'armoiries, à la limite de l'ésotérisme en Marélande et particulièrement simpliste en Serlance. Faute d'un souverain pour unifier ces traditions, les Magisters ont « proposé » un système unique, d'ailleurs mis à jour avec l'instauration de la coutume des bannerets. Ce système définit un découpage du blason en fonction du titre, une couleur de haute-baronnie comme référence, le reste étant libre. Chaque Noble se choisit un emblème animal lorsqu'il devient chevalier puis le garde quand il progresse dans la hiérarchie. Dans la *Chronica 1*, vous trouverez plusieurs éléments sur ces symboles à la page 8.

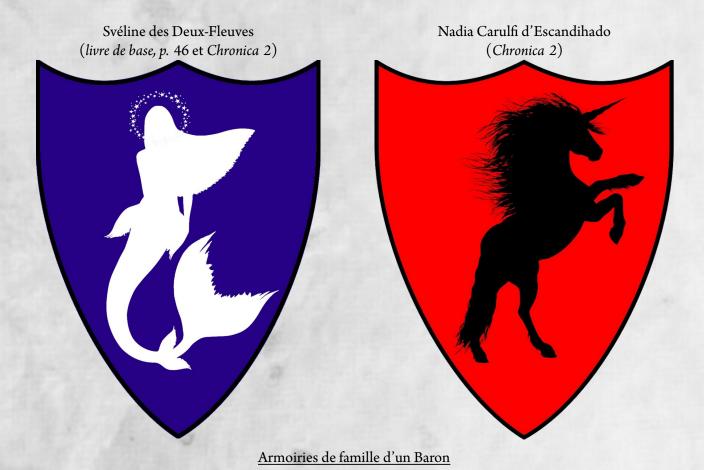
- Les Hauts-Barons disposent d'un blason rempli d'une couleur unique : rouge pour l'Artalie, gris pour Rustvis, marron pour Serlance et bleu marine pour le Marélande. Parmi les petites particularités, les héritiers d'un Haut-Baron arborent un blason uni (bien qu'ils soient des Barons).
- Les Barons ont un blason divisé en deux verticalement : à gauche la couleur du Haut-Baron et à droite la couleur de la famille du Baron pour les nobles apparentés à la famille du Haut-Baron et inversement pour les autres. En Marélande, les familles les plus anciennes utilisent des emblèmes qui conjuguent un animal et des étoiles.
- Les Bannerets utilisent un blason divisé en quatre : en haut à gauche et en bas à droite les couleurs du haut-baron et en haut à droite et en bas à droite la couleur du banneret. Il est de coutume que l'animal emblème soit celui du Baron dont dépend le fief (ou du Haut-Baron). Sur ces blasons, la position de l'animal est bien souvent déterminante et marque la personnalité du seigneur. Ainsi, le cerf chargeant en Vendost diffère largement du cerf broutant.
- Le Chevalier doit porter un blason divisé en bandes, aux couleurs de celui qui l'a adoubé, quel qu'il soit (Baron ou Haut-Baron). Ainsi, l'obtention d'un titre supérieur, même celui de Banneret, montre un véritable accès à la noblesse avec le choix d'une couleur personnelle ; ou au moins appartenant à sa famille.

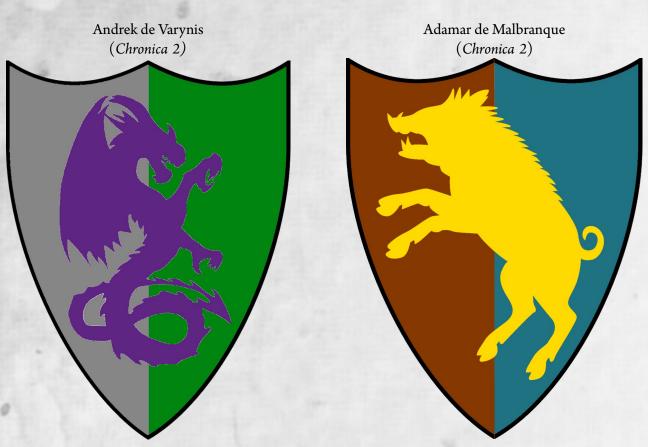
Règles : Cette division et certaines subtilités évoquées précédemment (et d'autres, faciles à ajouter) constituent l'occasion de donner un cachet supplémentaire à la noblesse. Voici quelques idées de règles allant dans ce sens :

- Lire/écrire : Cette Compétence peut-être étendue à la connaissance de l'héraldique, ainsi qu'à la réalisation (et à la contrefaçon) d'arbre généalogique.
- Connaissances académiques : Ajouter la connaissance de l'histoire de la noblesse, tant des batailles, que des mariages et des alliances (ou vendetta en Artalie et en Rustvis).
- Noblesse : Cette nouvelle Compétence peut trouver sa place dans l'Attribut SAVOIR. Elle recoupe non seulement la connaissance des lignées et de leurs zones d'influences, de la politique passée et actuelle, mais aussi l'héraldique, les devises et les usages (l'étiquette, les danses, les écrits ...).

Pour vous donner un aperçu de ces armoiries, en voici plusieurs, dont une partie provient de la Chronica 2, qui introduit quatre Grands Nobles exerçant une influence majeure en Altro Mondo.

Armoiries de famille d'un Haut-Baron

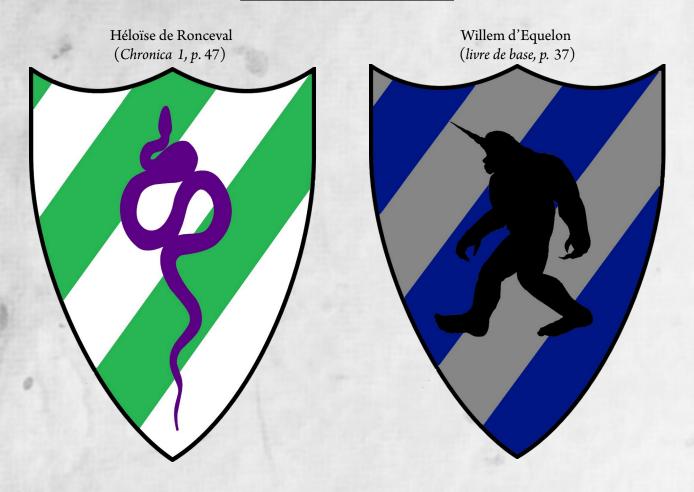




Armoiries de famille d'un Banneret



Armoiries de famille d'un Chevalier



GÉNÉRATEUR DE FAMILLES NOBLES

Tout le monde ne peut pas porter le nom d'anciennes et prestigieuses familles comme les Sayidir ou les Equelon. Voici donc un petit tableau permettant de créer rapidement des noms de Nobles, en associant deux éléments. Pour cela, lancez deux fois 2D6. Lors du premier jet, utiliser le résultat d'un dé pour lire la colonne des types d'éléments et l'autre pour trouver l'élément en fonction de la valeur du Dé sur cette ligne. Réaliser un deuxième lancé selon la même méthode. Une fois les deux éléments obtenus, combinez-les pour obtenir le nom de famille du personnage.

Type d'élément	1	2	3	4	5	6
(1) Fatalité	Noyé	Brûlé	Famine	Triste	Tempête	Deuil
(2) Infrastructures	Forges	Bourg	Castel	Tour	Pont	Moulin
(3) Couleur	Sang	Sombre	Or	Argent	Gris	Ambre
(4) Topographie						
– Artalie	Dune	Lac	Prairie	Champs	Verger	Garrigue
– Rustvis	Pré	Bois	Marais	Steppe	Plaine	Tourbière
– Serlance	Lac	Mont	Val	Forêt	Pic	Colline
– Marélande	Côte	Plage	Lande	Fleuve	Falaise	Austrerive
– Altro Mondo	Jungle	Marais	Bourbier	Canopée	Rive	Forêt
– Divers	Roc	Mine	Puits	Gouffre	Cime	Vallon
(5) Qualité	Bel	Bon	Vif	Grand	Juste	Fort
(6) Naturel	Flamme	Givre	Étoile	Foudre	Sable	Brume

Laetitia décide de créer une Noble : Maïwhilde de..., elle n'a pas d'idée. Ayant envie d'essayer le générateur de familles nobles, elle lance les dés. Sur le premier lancé, elle obtient un 1 et 6. Elle regarde donc la ligne (1) soit « Fatalité » et va à la colonne 6 donc « Deuil ». Elle relance et fait 6 et 2, soit l'élément « Naturel », ce qui lui donne « Givre » pour la deuxième colonne. Sa noble famille pourrait-être celle des Deuilgivres. Le nom lui semble sympathique, mais le lien avec Warcraft l'ennuie.

Elle relance donc les dés et fait 4 et 5 sur son premier lancé, ce qui la conduit l'élément topographie et elle choisit d'être originaire de Rustvis, ce qui lui donne « Plaine ». Sur le deuxième lancé, elle obtient 3 et 4 soit « Argent ». Elle essaie Plaine d'argent, Plainargent, et finalement se décide pour Maïwhilde des Plaines argentées.

