

Le dernier Roi.

Par Veliras, biographe de la famille royale.

Ebauche de JdR médiéval fantastique.

Par Liliandreproduction@gmail.com

Livre un : Le passé lointain

Chapitre un : L'âge de la Brume.

Les érudits appellent aussi cet âge l'âge d'avant la mémoire de l'homme. Aucun livre n'en fait référence et rares sont les personnes qui s'y intéressent. Des créatures géantes dont on peut trouver des ossements fossilisés peuplaient les déserts de l'ouest, les pics du nord, les cavernes de l'est et les marais cannibales. Ces terres sont toutes considérées comme des terres très hostiles.

Les érudits des cavernes de l'est étaient les plus au fait de cette période. Ils avaient lancé à leur apogée de grandes expéditions dans ces régions. Cherchaient-ils quelque chose en particulier ?

Chapitre deux : L'âge des tribus.

Dix grands peuples marchaient sur le continent. Ils étaient tous nomades et les conflits n'éclataient que les mauvaises années, quand le gibier était rare. Ils n'avaient pas d'autres contacts.

La première tribu qui devint sédentaire se fixa au bord du fleuve central. Au pied des monts-colère. Elle passa de la chasse à l'élevage et l'agriculture et se mit à faire du troc avec les autres tribus restées nomades.

Avant que les autres peuples ne l'imitent le peuple des monts-colère avait déjà assis sa domination par le commerce (création de la première monnaie) et la technologie (agriculture, conservation des aliments et métallurgie).

Les autres peuples se sédentarisèrent près des côtes à l'exception du peuple des cavernes qui choisit les chaînes de montagnes de l'est et du peuple du désert qui resta nomade.

La domination commerciale et technologique du peuple des monts-colère amena à une domination démographique de celui-ci.

Après avoir imposé sa monnaie, il essaya d'imposer sa langue. Sa culture s'exporta. Le peuple des monts-colère devint pour chaque autre peuple celui en qui il se reconnaissait le plus.

Chapitre trois : La naissance de l'Empire.

Chaque peuple avait constitué un pays aux frontières stables dirigé depuis leur capitale par une ou plusieurs familles régnautes. Chaque peuple avait une religion polythéiste.

Les monts-colère comprirent rapidement l'importance du transport maritime et anticipèrent son développement (au centre du continent celui-ci se ferait à son désavantage). Les monts-colère planifièrent l'invasion des pays les plus avancés dans ce domaine. Ils commencèrent par le peuple de _____ (le futur royaume).

Pour intensifier le commerce, ils multiplièrent les routes et intégrèrent à leur panthéon les principaux dieux du royaume convoité.

Deux générations plus tard, l'armée des monts-colère arriva rapidement (grâce à ses routes commerciales) dans la capitale ennemie pour déposer la famille régnaute. Celle-ci, sans le soutien des prêtres et des guildes ne put qu'opposer une résistance de principe.

Les monts-colère, maîtres des routes terrestres et maritimes continuèrent à incorporer les principaux dieux des pays adverses et envahirent rapidement de la même manière l'ensemble des terres peuplées du continent.

Les résistances plus farouches des peuples du pic du nord et du désert furent écrasées dans le sang. Les monts-colère leur firent payer chèrement cette résistance en détruisant systématiquement tous leurs symboles religieux et culturels. Ils les firent ensuite passer des siècles durant pour des peuplades barbares en marge de la civilisation et réduisirent leur nombre jusqu'à la quasi-extinction.

L'Empire des monts-colère était né !

Chapitre quatre : L'âge des temples.

La naissance de l'empire avait amené à l'incorporation de nombreux dieux dans le panthéon des monts-colère et à la construction de nombreux temples.

Chaque dieu était représenté dans la capitale de l'empire avec le même rayonnement que celui de sa capitale d'origine. Les monts-colère s'étaient vraiment approprié de nombreux dieux et les différents prêtres défendaient leur temple et les avantages qu'ils y avaient acquis avec acharnement.

Les religions avaient pris une grande importance politique. Ils participaient à la stabilité de l'Empire et nul empereur ne pouvait les ignorer. Ils étaient déjà présents en tant que conseillers mais certains finirent par accéder aux sphères les plus hautes de l'armée et de l'administration.

Les prêtres devinrent la seule noblesse d'un empire qu'elle finit par diriger.

C'était l'âge des temples.

Chapitre cinq : Une unique prophétie.

« Je crois en un dieu qui libère ! Il n'y a que le Briseur de chaînes ! » Ces paroles furent rapportées à l'empereur par une chaude nuit d'été. Il crut à une pitoyable tentative de déstabilisation du peuple du pic mais des paroles similaires parvinrent avant l'été suivant des quatre coins de l'Empire.

« Monts-colère ! Je suis LE BRISEUR DE CHAINES ! Détruisez vos temples...car à partir de ce matin, vos enfants à naître ne pousseront plus leur premier cri au pied des prisons que vous leur avez construites ! »

En très peu de temps de nombreuses sectes virent le jour dans la capitale et dans les grandes villes diffusant des messages comparables. Les prêtres tentèrent de réduire ces sectes au silence par des exécutions pour motif d'hérésie. Mais ils ne surent apporter une réponse religieuse, ne pouvant intégrer ce dieu qui niait les autres... le fondement de leur propre autorité.

L'année suivante, des habitants fuirent la ville et furent tués. D'autres préparèrent leur départ comme une évasion.

Avant la fin de l'année les paisibles volcans endormis se réveillèrent en chaîne dans un déluge de lave et de cendres. Ils ne se sont jamais rendormis depuis...

Chapitre six : Le cataclysme ou la colère du BRISEUR DE CHAINES.

Les Monts Colère étaient des volcans éteints, herbacés, sur lesquels on pouvait emmener les bêtes s'engraisser. Ces volcans déifiés recevaient depuis toujours des sacrifices de la part des Monts-colère.

Le premier jour les prêtres déclarèrent que les dieux étaient en colère contre les adorateurs du BRISEUR DE CHAINES. Ils encouragèrent la population à les trouver et à les sacrifier au plus vite pour apaiser les dieux. Rapidement la chasse aux adorateurs tourna à l'émeute. Les volcans continuèrent à gronder malgré les sacrifices. Les zébrures orange le long des volcans se faisaient nombreuses.

Les prêtres réitérèrent leurs explications espérant que les volcans se calment d'eux-mêmes et désirant profiter des événements pour raffermir leur pouvoir après cette purge et cette intercession.

Les « adorateurs » du BRISEUR DE CHAINES étaient déjà partis et les traînées de lave laissèrent la place à de grands nuages de fumée et de cendres qui engloutirent la capitale et sa région pendant plusieurs semaines.

On dit que le BRISEUR DE CHAINES entretient lui-même le feu des volcans afin que jamais ne puissent être reconstruits les temples de la cité.

Chapitre sept : L'Exode.

Les derniers Monts-colère qui furent la capitale se dirigèrent vers les plus grandes villes de l'Empire, facilement et rapidement accessibles par les routes. Chacune de ces villes pouvait absorber une partie des exilés.

L'Exode profita à ces villes qui bénéficièrent des savoirs des érudits et d'une main d'œuvre qui n'avait nulle part ailleurs où aller.

Partout sur le continent, on se mit à détruire les temples et à « chercher » LE BRISEUR DE CHAINES.

Chapitre huit : L'âge des choix.

Les cités épargnées.

Les villes de l'Empire ne communiquèrent plus via la capitale, elles s'isolèrent et reformèrent de petits pays.

Les messagers du BRISEUR DE CHAINES.

Chaque pays donna une place différente à ces hommes et femmes devenues les nouveaux piliers spirituels du continent.

Les magiciens.

Si les dieux anciens n'existent pas, certains de leurs pouvoirs se manifestaient pourtant à travers certains hommes... Les prêtres du BRISEUR DE CHAINES appelèrent cela de la Magie, un art de contrôler des énergies invisibles et de plier son environnement à sa volonté.

Les magiciens furent traités différemment suivant les pays et suivant leur conduite.

FIN.

HISTORIQUE.

Livre deux : Le passé proche.

Chapitre un : La naissance d'un clergé.

Après quelques guerres intestines, les familles dirigeantes de _____ s'orientèrent vers un régime féodal. Ces familles en composèrent la noblesse. Celle-ci se divisa et s'orienta l'une vers les armes, l'autre vers le commerce.

La noblesse des armes continua à dépendre et à défendre le Roi et le Royaume.

La noblesse liée au commerce se désintéressa du pouvoir politique et participa à la formation de la Guilde.

Le Roi était le chef militaire et le garant de l'unité du Royaume. Il défendait les frontières extérieures et intérieures (celle des ses nobles). Avec la noblesse il rendait la justice à travers le Royaume.

Si le monothéisme s'imposa, la mainmise des affaires religieuses par un clergé perdura...

Les religieux étudiaient la théologie, la médecine et les lois.

Certains et parmi eux se mirent à étudier en secret la politique et l'Art de gouverner jusqu'à l'avènement du terrible Grand prêtre Rahud l'Usurpateur...

Chapitre deux : La consolidation.

Le commerce continua à être une force pour le royaume qui garda de bonnes relations avec le peuple des cavernes. L'avancée maritime permit aussi au Royaume d'explorer un peu

plus les mers. Possédant déjà les cartes de l'Empire, les expéditions se dirigèrent vers la haute mer. Les premières îles d'un vaste archipel furent découvertes.

Le royaume se divisa rapidement en petits territoires appelés baronnies. Celles-ci correspondant à des terres liées à des fortifications, chaque Baron étant à la tête d'une petite troupe. Le roi conservant via la capitale l'armée la plus grande dans la fortification la plus étendue et la plus élaborée, une fortification héritée de l'Empire, l'unité du royaume était préservée.

Chapitre trois : Le déséquilibre.

Peu à peu la guilde se détacha de la noblesse d'épée ne trouvant à celle-ci que des inconvénients. Les différentes taxes et protections mises en place par chaque baron limitaient les échanges entre les baronnies.

L'éducation était entre les mains des prêtres, des nobles et des membres de la guilde.

L'Éducation était très martiale chez la noblesse d'épée. Dans le clergé, elle fut liée à la médecine, à la théologie et au droit. C'est à cette époque que le bas clergé priorisa l'art de la médecine. Le haut clergé se divisa alors entre la médecine, la théologie et l'écriture. La guilde, elle, poursuivit dans tous les domaines commerciaux la recherche de la transmission des savoirs. Les mages n'avaient dans le Royaume le droit qu'à enseigner aux siens.

L'Éducation se fit en vase clos. Seul le clergé possédait un socle commun à tout le royaume et il commença à faire passer ses idées à travers le royaume entier. Il soutint également la guilde dans son désir d'homogénéiser les taxes et de moderniser le commerce. La guilde et le clergé en vinrent à travailler de concert.

De cette alliance naquit le déséquilibre entre la noblesse d'épée et les autres forces politiques du royaume. C'est aussi à cette époque que se divisa le clergé. Le bas clergé cherchait son autonomie alors que le haut clergé profitait des impôts qu'il prélevait et des avantages que lui offrait la guilde. Ces ressources ne servaient plus à rechercher le briseur de chaînes mais à construire une organisation très structurée présente dans tout le

Royaume. Le haut clergé se mit à mépriser bas clergé pour leur manque de vision globale à long terme. Le bas clergé se mit à mépriser le haut clergé pour son manque de vision du concret au jour le jour. Mais le bas clergé, silencieux et modeste, continua sa mission sans s'occuper de la politique du Royaume. Ce qu'il paya chèrement...

Chapitre quatre : L'avènement de Rahud.

Rahud, avant d'être nommé grand prêtre, s'étonnait de la faiblesse de la famille régnante actuelle. Il se mit, dès son jeune âge à étudier la politique et l'art de gouverner. Qu'avait ce roi qu'il n'avait pas ? Rien. Si ce n'est un titre, un titre respecté. Rahud entreprit donc sciemment et discrètement l'érosion de l'image du roi. A travers le royaume, on se mit de parler dans les familles dirigeantes des **dangers de la consanguinité**. Toutes les familles concernées, pour ne pas regarder chez elles regardèrent ailleurs. Celles qui ne l'étaient pas s'interrogèrent sur cette soudaine inquiétude dans le Royaume. Heureusement Rahud avait la réponse au questionnement qu'il avait longuement introduit. « Ce problème serait inquiétant s'il concernait la famille royale ? Mais ce n'est pas le cas. N'est-ce pas ? » . Peu à peu le roi fut épié, chacune des ses décisions discutées, partout hors de la noblesse et petit à petit dans une partie de celle-ci. « Heureusement, nous pouvons toujours compter sur Rahud, ce prêtre semble être écouté de tous et fort sage. Le Royaume est entre de bonnes mains. ».

Mais voilà, sans armée, point de conquête du pouvoir possible. Le roi défait, il serait aussitôt remplacé... Rahud continua son entreprise de sappe et s'intéressa, comme médecin, à la vie des soldats du royaume. Il s'insinua dans certains cercles militaires pour apporter ses conseils aux médecins accompagnant les soldats.

Mais il fallut l'Épidémie pour permettre à Rahud de concrétiser ses projets de son vivant.

Chapitre cinq : L'Épidémie.

La grande épidémie frappa le Royaume du jour au lendemain. Le clergé fut le premier à prendre pleinement conscience de son ampleur. La noblesse et la forteresse des Arcanes

ne surent comment réagir dans un premier temps frappés comme tous en leur sein. Rahud, lui, avait mis à profit ce petit temps de réaction. Il décréta immédiatement que les mages étaient responsables de cette épidémie. Il somma tous les hommes d'âge mûr à se mettre en chasse de ces terribles fous. Il fallait frapper vite et fort. Et les drames de chacun poussèrent la population à chercher un coupable. Les mages, désignés par le clergé, par les « médecins du Royaume » ne purent répondre aux accusations. LE drame arriva de lui-même, une colère aveugle entraîna le lynchage d'un mage. Rahud et ses agents firent savoir dans chacune des baronnies voisines que la maladie s'estompait au fur et à mesure que les mages disparaissaient, preuve s'il en fallait de leur culpabilité...

Chapitre cinq : La théocratie.

Rahud parvint à faire massacrer les mages par la population folle de douleur. Il apparaissait comme le seul homme à avoir pris ses responsabilités. Le Roi avait besoin de lui. Rahud avait de moins en moins besoin du Roi. Qui sait si le Roi tomba malade ou s'il fut assassiné. L'important, c'était que le Roi était mort. La Noblesse s'était montrée impuissante face à l'Épidémie. Le seul ennemi visible était les mages et ils avaient été massacrés. La Noblesse perdait sa légitimité face au haut clergé. Les nobles se divisèrent. La majorité soutint la théocratie de Rahud.

Chapitre six : les Sept fidèles.

Une demi-douzaine de barons refusait l'Ordre Nouveau de Rahud. Ils parvinrent à s'unir au bas clergé contre Rahud. Ils convergèrent rapidement vers la capitale pour prendre Rahud de vitesse. Il fallait l'empêcher de lever l'impôt. Il fallait qu'il ne puisse organiser les forces de sa nouvelle Alliance. Sept barons fidèles survécurent à cette guerre rapide et fratricide.

Les sept annoncèrent à la capitale la mort de Rahud et la naissance d'une nouvelle lignée. Les Sept barons choisirent l'un d'entre eux pour devenir le Roi.

Chapitre sept : La reconstruction.

L'Épidémie avait pris fin. Et des cristaux apparurent dans le Royaume, dans les mines, dans les forêts, au bord des rivières et des fleuves. Une rumeur se répandit : les derniers mages s'étaient tous sacrifiés pour éliminer la maladie. L'apparition des cristaux était une conséquence du rituel. Le Bas clergé confirma cette version et les mages furent réhabilités (d'autant plus facilement qu'il en restait moins d'une dizaine dans tout le Royaume). La Noblesse fit la chasse aux soutiens de Rahud. La Guilde marchande se réorganisa autour des fidèles à la Couronne. Pour tous, deux années à panser ses blessures.

Chapitre huit : Le DERNIER ROI. Et oui, c'est le titre...

Ce fut autour du nouveau Roi de trouver la mort. Il fut assassiné avec sa Reine dans sa couche par un fidèle de Rahud. Elle fût empoisonnée. Il fût égorgé.

Le conseil des Barons ne pouvait décemment nommer un autre Roi sans perdre toute crédibilité. Le Prince était trop jeune et sa santé trop faible. Certain le disait déjà condamné. Toute la cour se tourna vers la même personne. La Princesse, plus belle que le Royaume, plus rayonnante que la Couronne. Habile politicienne et icône du peuple, elle apparaissait comme le dernier symbole de l'unité du Royaume. Le peuple l'avait déjà faite Reine. Les six barons lui jurèrent allégeance. L'Archimage et le Masque d'Argent firent de même. Le Bas clergé jugerait ses actes.

Le dernier Roi.

Par Vestras, biographe de la famille royale.

0. Famille royale.
1. Noblesse d'épée.
2. La guilde.

3. Les sans-étiquettes
4. Mages et Prêtres.

La famille royale (PNJ) :

Les deux personnages non jouables. D'autres peuvent être inventés

Une jeune princesse très populaire et très courtisée. Une future Reine.

« Plus belle que le royaume, plus rayonnante que la couronne ». Elle gère sans pouvoir un fragile équilibre et tache de protéger son très jeune frère. Elle est possiblement un lien par mariage à la couronne.

[Un prince héritier]

Trop jeune pour régner, cet enfant à la santé fragile est logiquement dépassé par les événements. Il a malgré tout des amitiés réelles dans le palais ce qui l'a sûrement sauvé jusqu'à présent.

Tous les autres personnages sont jouables. D'autres peuvent être inventés.

1 / La noblesse d'épée :

Nul royaume n'est stable si le bout d'une épée ne le soutient.

Proverbe persan.

1/ * Le baron de Vojnya. Urhan

La présence du baron peut rendre n'importe qui mal à l'aise. Il a la réputation d'être d'une grande cruauté au combat comme dans la gestion de son fief. Son visage taillé à la serpe et traversé par de nombreuses cicatrices n'est jamais sujet à commentaire. Ceux qu'ils l'ont fait ont été provoqué et tué en duel. Le baron lutte principalement contre les tribus cannibales du sud ouest.

*** Le fils du Baron de Vojnya. Voshan.**

Très éloigné de la cour et de la guerre, mystérieux, il a pourtant obtenu le poste très disputé de Grand Fauconnier de la maison royale récemment. Cette décision a suscité bien des jalousies. Les compétences du fils du Baron de Vojnya sont mises en doute et sa nomination par le roi s'est faite après un entretien de celui-ci avec son père. Personne ne lui a dit encore en face et pour cause, personne n'arrive à soutenir son regard... pas même son père... Il a depuis peu démissionné de sa charge après son mariage avec la mystérieuse Maely.

2/ * Le baron de Leyikir.

Le baron de Leyikir est le stratège militaire du royaume. Il est le chef des armées de la noblesse. Envoyé défendre la frontière du nord, il a de nouveau remporté d'importantes victoires malgré la minorité numérique et le faible entraînement des troupes.

Nombreux sont ses exploits ! Nombreux sont ses coups de génie ! Mais les retournements de situation improbables des batailles perdues d'avance qu'il a menées et remportées sont beaucoup plus préparés qu'il n'y paraît. A la guerre comme à la cour, malheur à celui qui le sous-estimera...

Les fils et frères jumeaux du baron de Leyikir.

Leurs traits physiques sont identiques et on les confond facilement. Ils défendent tout deux à leur façon le code d'honneur de la noblesse.

* **Heyiki** par les armes, il est sans conteste la meilleure épée du royaume et a remporté le tournoi du défenseur de la reine avant ses dix-neuf ans. Il a gagné alors le Titre de « Champion de la Reine ».

* **Heiyi** par l'exploration, il a dès son jeune âge accompagné partout les membres de ses familles qui pouvaient l'emmener en voyage. A l'âge de douze ans il a réussi à tromper la vigilance de ses gardiens et pris le navire d'exploration royale comme simple mousse. Déclaré disparu et mort... il a fait son retour récemment au port de la guilde et retrouvé son frère. Le roi l'a reçu et a été dit-on fort impressionné par ce jeune chevalier ! Il se fait discret à présent mais il se raconte qu'il prépare de futures explorations maritimes et terrestres...

3/ * Le baron de Mer-Sans-Cœur.

Le baron de Mer-sans-cœur est un exemple pour toutes les guildes, il gère toutes les ressources de son fief à long terme. La technologie du royaume se développe sur son fief qui draine les érudits sur ses terres. Sa flotte compose la moitié de la flotte royale. Veuf, encore jeune et très bel homme, il est le « baron à marier ». Aucune rencontre diplomatique d'importance ne se fait sans lui.

4/ * Le baron de Frafter.

Le baron de Frafter possède la baronnie comportant le plus de terres cultivables. Il a instauré un grand nombre de fêtes populaires dans sa baronnie : son anniversaire, son anniversaire de mariage, l'anniversaire de sa fille etc... Toutes ces fêtes donnent lieu à de grandes réjouissances (jours de chasse pour les paysans, utilisation du château, des fours seigneuriaux pour les mariages, utilisation des forges seigneuriales pour les réparations, etc...). Le baron est extrêmement populaire ainsi que sa famille. Le baron a lié de très bonnes relations avec les prêtres. Il est aussi l'un des protecteurs du ****Bouffon de la cour**** et l'a défendu à de nombreuses reprises devant le roi lui-même.

*** La fille du baron de Frafter. Lindrena.**

Dame de compagnie de la reine, la fille du baron de Frafter a su prendre une place importante à la cour à travers l'éducation du jeune prince. Certains disent que par ses poèmes et son esprit, elle a aussi séduit les érudits de la cour comme le ****précepteur du prince**** et le ****biographe royal****...d'autres disent que ses talents pour les intrigues y sont pour beaucoup plus...

5/ * Le baron de Trejedor.

On dit le baron souffrant...et c'est la vérité : l'état de santé du baron de Trejedor préoccupe ses pairs. Celui-ci tousse beaucoup et sa voix est définitivement cassée. Son pas est devenu plus lent et il s'enroule dans d'épaisses couvertures comme s'il sentait le froid de la mort lui-même. La baronnie de Trejedor a longtemps abrité la grande forteresse des mages et le baron est devenu le gardien d'un savoir sans prix.

Il s'est remis à la recherche de nouveaux mages. Ces recherches en ont fait rire beaucoup jusqu'à ce qu'il présente à la cour un puissant mage qu'il a secrètement formé au poste de ****Archimage royal****...

(****Archimage royal**** : Titre donné au plus puissant des mages du royaume et de facto maître de la forteresse des Arcanes...).

*** Le fils du baron de Trejedor.**

Le fils du baron de Trejedor a perdu nom et fortune après son mariage contre l'intérêt familial. Sa femme morte en couche il disparut de la baronnie... longuement...et réapparut des années plus tard à la cour à l'annonce de la mort du maître chasseur. Ce titre, accessible par l'achat de la charge de « Grand Chasseur du Royaume », fut payé par la plus grosse perle noire jamais vue dans le royaume. Le fils du baron de Trejedor porte encore aujourd'hui le nom de son épouse décédée.

6/ * Le baron de Xertad.

Le baron Xertad est le plus jeune des barons. Il a la responsabilité des premières colonies établies par le royaume. Il gère les relations entre les continents et les îles. Les récents événements ne facilitent pas les communications et chacune des paroles qu'il rapporte au conseil est écoutée. Beaucoup espèrent des colonies (le baron le premier). Le port de Xertad est devenu un point stratégique au niveau commercial et donc politique, il abrite aussi une partie importante de la flotte royale militaire, commerciale et expéditionnaire. Le baron a réquisitionné un grand nombre de bagnards récemment. Jusqu'à présent le conseil ne l'a pas questionné à ce sujet. Le baron et le roi s'étaient fâchés ces dernières années mais personne n'en connaît la cause.

*** Le fils du baron de Xertad.**

Encore un enfant, le fils du baron de Xertad est la coqueluche des baronnes. Sa mémoire est colossale et tous ses précepteurs sont dépassés. Il s'ennuie donc vite et paraît parfois mélancolique, il fugue fréquemment. Il passe le plus clair de son temps avec ****le fléau des batailles**** qui a toujours une histoire à raconter (Environ 1 000 batailles et 1 000 versions par bataille...).

2 / Les quatre guildes :

Il n'existe plus une guilde représentant tous les commerces, négociants et marchands du royaume. Après la guerre opposant la noblesse au clergé, la noblesse donna aux quatre maîtres de la guilde restés fidèles à la couronne quatre sièges au conseil royal. Les « quatre » réorganisèrent la guilde avec le souci de ne pas laisser tous les pouvoirs dans la main d'un seul. Ils subdivisèrent les anciennes structures de la guilde en quatre domaines représentés par les quatre éléments.

La guilde parle très rarement d'une seule voie car ses domaines sont bien délimités et les grandes familles qui la composent ont leurs propres rivalités.

La guilde du Feu (Forge, joaillerie, énergie) → Guerre

La guilde de l'Air (Ecritures, banques, enseignement) → Commerce

La guilde de l'Eau (Technologie, transports, pêche) → Paix

La guilde de la Terre (Alimentation, élevage, chasse) → Famille

Chaque maître de guilde est élu parmi les chefs des corporations qu'ils représentent. (Exemple : le chef de la guilde du feu est l'ancien représentant des forgerons).

Les quatre maîtres de guilde assistent ou sont représentés au conseil royal. Ils passent le plus clair de leur temps à trouver de nouveaux produits, de nouveaux débouchés, de nouveaux moyens de production ou de nouvelles routes commerciales.

Plusieurs membres des guildes sont présents à la cour. Certains y ont un rôle remarquable, votre humble serviteur aime à croire qu'il fait partie de ceux là...

1 / La guilde de l'Air (Ecritures, banques, enseignement)

***Veliras, biographe de la famille royale.**

Issu d'une petite famille d'encreur, Veliras a longtemps vécu parmi les ecclésiastes les plus doués dans l'art de l'enluminure. Il a vu le clergé s'enorgueillir des ses trésors livresques puis de ses possessions artistiques et

enfin de ses possessions en général. C'est donc avec méfiance qu'il accueillit la montée au pouvoir du Grand prêtre d'autant plus que Veliras avait pu observer le décalage entre le haut et le bas clergé.

Veliras hérita de l'échoppe familiale à la mort de sa famille lors de la Grande Epidémie. Mais il perdit tout durant la guerre civile lorsqu'il se rangea au côté du Baron de Frafter. Celui-ci, à la fin de la guerre, le présenta au roi. Veliras gagna la confiance de celui-ci et devint le biographe de la famille royale. Grand voyageur, il connaît parfaitement le royaume pour l'avoir parcouru en temps de paix comme en temps de guerre.

***Le précepteur du prince.**

Le fait d'être intelligent est une chose, mettre son intelligence à portée des autres en est une autre. Le précepteur du prince a toujours eu l'ambition de devenir précepteur à la cour et il a toujours eu les moyens de ses ambitions... Seule la grande Epidémie le fit sortir des ses habitudes. Il s'acharna à compiler et à analyser les causes et conséquences de cette tragédie. Ce travail le rapprocha du bas clergé qui le tient en haute estime depuis. Le précepteur du prince laisse sa compilation des faits accessible aux membres de la cour. Quant à ses conclusions, il les réserve à des gens de confiance. Le précepteur du prince se soucie de son élève, le prince, dont la vie sera en danger tant que le coupable du meurtre du couple royal ne sera pas découvert.

*** Le barde.**

Silencieux, parlant ou chantant, toujours magnifique... A la mort du couple royal et à sa disparition la même nuit, on s'est aperçu qu'on ne savait finalement pas grand-chose de lui... Bouc émissaire ou témoin gênant ? Il est à présent recherché à travers le Royaume, pour ceux qui le croient toujours en vie...

2 / La guilde du Feu (Forge, joaillerie, énergie).

*** Le forgeron du roi. Vajov. (varov).**

Pendant un tournoi à la cour royale, le baron de Vojnya acheta une épée à deux mains au forgeron du roi. Après avoir perdu une joute, le baron se sentit obligé de provoquer en duel six hommes qui ~~dit-on lui~~ lui avaient manqué de respect. Après avoir laissé trois hommes dans une rigole, le baron brisa son épée lors du quatrième combat...les trois hommes se retirèrent des duels engagés pour cause que ceux-ci ne seraient plus justes.

De retour à la cour, le baron de Vojnya alla casser les deux bras du forgeron du roi. Le roi, mécontent, lui demanda si son forgeron était meilleur et s'il n'avait jamais failli. Le baron de Vojnya lui répliqua que son forgeron était le meilleur du royaume, un grand connaisseur des métaux et des lames, plus qu'un artisan, un artiste, qui à ses ordres forgeait des chefs-d'œuvre et qu'il ne partait pas à la guerre sans lui. Le lendemain, le roi fit remplacer son forgeron par le forgeron du baron de Vojnya...

3 / La guilde de la terre (Alimentation, élevage, chasse).

***Le goûteur du roi.**

Voilà un métier à part. Il faut avoir du nez. Comprendre un goût, un odorat, un toucher, une vue des aliments sans défaut et beaucoup de vigilance. Il faut connaître chaque serviteur, chaque cuisinier, chaque garde situé entre la cuisine et la salle des repas, avoir l'œil sur la cave... Mais le plus important pour être goûteur est de ne pas se faire empoisonner. L'idéal c'est d'être soi-même un empoisonneur de talent... Le goûteur a quelques bons amis à la cour comme le bouffon et le geôlier du donjon, deux personnes qui peuvent avoir besoin de ses services.

***Le dresseur de la cour.**

Si l'art de la fauconnerie est exclusivement réservé à la noblesse, les autres bêtes de la cour sont à la charge du dresseur de la cour. Grand cavalier, il est aussi le maître des meutes du roi. Il n'y a guère plus que lui pour se faire obéir des animaux dangereux de la ménagerie royale. Il a aussi la charge d'animaux plus discrets dont seuls certains membres de la cour connaissent l'utilité... Depuis la mort du couple royal, il ne se promène plus sans ses deux molosses de guerre...

4 / La guilde de l'Eau (Technologie, transports, pêche).

*** Le vieil Alchimiste.**

Il connaît tout le monde et a vu naître de nombreux personnages importants du Royaume. Voici la personne la plus âgée du château, aussi vieille que les pierres se plaisent à dire certains. Rieur, charmeur et sage, le vieil alchimiste a une santé de fer et une lucidité déconcertante, c'est à croire que l'âge n'a pas prise sur lui. Quand on sait qu'il avait pour mission, à son entrée au château, de trouver un breuvage prolongeant la vie, cela laisse rêveur... Le vieil Alchimiste étudie depuis peu les étranges cristaux qui se sont formés un peu partout dans le royaume à la fin de la Grande Epidémie.

*** Le luthier. Danae.**

La musique fait partie de la vie du royaume. De nombreux nobles jouent d'un instrument. Et le palais regorge d'instruments de musique (du tambour de guerre à la plus raffinée des harpes...). C'est donc logiquement qu'un luthier a pris place à la cour. Le fait que le luthier soit une femme d'une immense beauté ne gâche rien. Certains disent qu'elle pourrait rester même sans son incroyable talent, juste pour le plaisir des yeux. La princesse, grande musicienne, en a fait

sa dame de compagnie. Les rumeurs disent qu'elle pourrait être anoblée très bientôt, ce qui suscite bien des jalousies...et encore plus de convoitises...

3 / Les Sans-étiquettes :

Ces gens incontournables...

***Le bouffon.**

Affublé de son costume noir rayé rouge, de son masque et de son couvre-chef à grelots, bossu et ramassé sur lui-même dans une pose de crapaud, le bouffon est le gardien de la bonne humeur de la Cour. Le Bouffon est un cadeau fait au couple royal par le baron de Xertad. Tombé en disgrâce après la brouille du Roi et du Baron, le Bouffon de la cour ne dû son salut qu'au Baron de Frafter, grand défenseur des troubadours et des saltimbanques.

Jongleur, acrobate, acteur et poète, le bouffon de la cour a le rare privilège de ne pas se démasquer ni enlever son chapeau devant quiconque dans le royaume. Seule la princesse a eu ce privilège. Personne n'a eu l'audace de la questionner à ce sujet...

*** Le masque d'argent.**

Le maître espion ne se montre que derrière son masque d'argent. Il possède de nombreux agents capables de jouer son rôle. Aujourd'hui personne ne sait qui il est ? Officiellement, seul le couple royal connaissait son identité.

On dit d'un secret dans le royaume que « Si deux personnes le savent, l'une d'entre elles est le Masque d'Argent... ».

***La main gantée.**

C'est le surnom que je donne au maître assassin. Je l'ai rencontré lors d'une réunion du conseil de guerre. Le roi avait allumé une bougie parfumée aux agrumes. Une silhouette capée avait suivie des bruits de bottes, une main gantée éteint la flamme. Un général adverse avait été choisi...On lui décrit l'impossible, il eut ses mots : « Certains s'imaginent qu'un assassin aime à penser que personne n'est à l'abri. Ce serait de l'orgueil mal placé. Un véritable assassin préfère toujours que ses victimes se sentent invulnérables, immortelles...Effacer ce genre de certitude n'a pas de prix. » .

A la guerre, on tue non pour tuer, mais pour ne pas être tué.

Henri Brialmont.

***Le fléau des batailles.** (Titre donné au plus grand vétéran de l'armée du roi.). Véritable légende vivante, cet homme du rang a participé à un nombre incomparable de batailles. Le fléau est une montagne de muscles au rire franc

qui change de version chacune des histoires de batailles auxquelles il a participé. Le fléau des batailles a gagné son titre lors de la bataille de Derjisnya où il reprit l'étendard à l'ennemi si loin dans le camp adverse que le général ennemi crut que sa ligne avait été transpercée ! Sur une petite butte, il garda l'étendard au milieu des lignes ennemies. Lorsque le baron de Frafter arriva avec sa garde, il le trouva sur une butte artificielle faite de cadavres qu'aucun ennemi n'osait plus gravir. Enfin, c'est l'histoire qu'on raconte...

***Le prince mercenaire.**

On raconte que ce prince descend des rois des déserts de l'Ouest. Il est arrivé sur nos terres pour proposer ses services et ses deux cents soldats aux seigneurs les plus puissants. Sa réputation de monstre n'est plus à faire. Le prince mercenaire ne fait et n'a jamais fait aucun prisonnier d'aucune sorte. La guerre civile a coûté au Prince ces derniers hommes. Après une discussion avec le briseur de chaînes Nismô, il a gardé une garde proche composée d'une vingtaine de volontaires et s'est battu sans gages contre le grand prêtre. La paix revenue, il s'est séparé de ses hommes. Plus discret, on dit qu'il parcourt à présent le Royaume à la recherche de son dernier commanditaire... On entend encore parler de lui... toujours dans des histoires sans témoin direct.

4 / Mages et prêtres.

Mages

Le titre de Mage n'est donné qu'à un individu maîtrisant tout son potentiel magique. Les mages canalisent les énergies magiques présentes pour altérer le monde. La formation se fait de maître à élève, elle consiste à maîtriser les énergies magiques. La forme que prend la magie dépend du domaine d'étude du mage (l'invocation, les animaux, les végétaux, les éléments, la mort, etc...). Il peut y avoir autant de magies que de mages. La « Puissance » des mages est plutôt reliée à la maîtrise des énergies magiques. Dès qu'un individu montre des capacités à agir sur les énergies magiques, il est aussitôt amené à la Forteresse. Là se décide de son sort. Actuellement, il y a moins de dix mages dans tout le Royaume. Les Mages étudient les cristaux qui sont des résidus de la puissance libérée lors Rituel mettant fin à l'Epidémie.

Les Cristaux sont sans danger et n'ont aucune influence sur le milieu si on n'y touche pas. Les petits gens les évitent comme on évite des champignons vénéneux.

1 / L'héritier de la forteresse des arcanes.

L'héritier de la forteresse des arcanes est un inconnu pour tous les autres mages. Il est néanmoins évident qu'il fut l'un des élèves de l'ancien Archimage royal. Sa connaissance sur la véritable nature de la Magie est extraordinaire et il connaît de nombreux secrets de la forteresse. Il est le maître de l'invocation, il a

repoussé les limites de ce domaine magique. Ceux qui l'ont rencontré parlent de sa grande prestance et de son sens de l'étiquette sans faille.

2 / Le Phénomène.

Présenté à la forteresse peu avant la disparition des mages, le phénomène n'a pas été admis dans celle-ci. Il fut néanmoins chassé par l'église comme l'un des piliers de la forteresse. Il disparut alors ainsi que ses poursuivants pendant toute une année. Il réapparut son œil gauche remplacé par un cristal jaune orangé. Il est le seul humain connu, à ce jour, à avoir survécu à l'incorporation d'un cristal. Le Phénomène est un maître élémentaliste du Feu.

« Nous cherchons tous à canaliser la Magie en nous, lui cherche à la contenir... » (Paroles prêtées à l'ancien Archimage royal).

3 / Un élève très doué. (Le captif).

« La mort n'est pas un sujet d'étude magique ! Tu as enfreint l'une de nos règles en recherchant un tel sortilège ! Comment as-tu pu, toi, mon plus vieil élève, ainsi me trahir ? » (Paroles prêtées à l'ancien Archimage royal).

Je fus enfermé dans le donjon de la forteresse. Pas tué, enfermé. Mon maître, malgré ses paroles, partageait mes doutes...

4 / La changeforme.

Elle était la seule élève du maître. Sa faille. Notre faille. Nous la convoitions tous. Alors elle est partie pour les colonies poursuivre ses études magiques, espérant trouver dans les nouveaux rivages d'autres bêtes à imiter. Aujourd'hui elle revient et je ne l'ai pas oubliée. Plus belle encore que dans mes souvenirs mais aussi beaucoup plus puissante. (Anonyme).

Prêtres.

Tremblez devant l'esclave quand il brise sa chaîne.

Johann Friedrich von Schiller.

(Extrait de Les paroles de la foi).

Tous les prêtres du Briseur de chaînes sont immunisés à toutes les magies. Certains possèdent des pouvoirs plus étendus sur la maladie et les poisons. On appelle ces prêtres des briseurs de chaînes du fait qu'ils soient affranchis de certains maux (oui beaucoup de petits gens considèrent la magie comme un mal).

1 / Nismô. (Briseur de chaînes).

Dénonçant les privilèges de son clergé, il fut longtemps pourchassé. Caché et protégé par les populations écrasées par l'impôt, il fût finalement dénoncé, emprisonné et torturé par son propre clergé. C'est, paraît-il, pendant sa captivité

qu'il brisa ses chaînes. Il fut libéré lors d'une attaque du Prince mercenaire. Aujourd'hui encore on ignore qui commanda cette attaque. A sa libération, Nismô eut un long entretien avec le Prince Mercenaire au bout duquel celui-ci se convertit. Pour ceux qui connaissent le Prince Mercenaire cela relève du miracle.

2 / L'organisateur. (Briseur de chaînes).

Le clergé était suffisamment organisé pour tisser un réseau d'informateurs à travers le Royaume. Malheureusement pour le Grand prêtre et le haut clergé, le principal tissu du réseau était composé de membres du bas clergé. Ceux-ci se détachèrent peu à peu de la hiérarchie habituelle et se mirent à communiquer entre eux via ce réseau. Les preuves de la corruption du Haut Clergé et du Grand Prêtre lui-même s'amassaient, les sources se recoupaient et le doute ne fut plus possible.

Les membres du réseau du Bas clergé commencèrent à désobéir. La réponse brutale et violente du Haut clergé précipita tous les autres membres dans la révolte. L'organisateur du réseau devint l'interlocuteur privilégié des ennemis de la théocratie. La paix civile revenue, l'organisateur conserva le réseau dans le but de communiquer les nouvelles mais le priva de toutes formes d'espionnage ou de hiérarchie. Homme d'une très grande perspicacité, on évite son regard scrutateur capable dit-on de percer bien des mensonges.

3 / La Grande prêtresse. (Briseur de chaînes).

Les rumeurs les plus folles circulent sur l'existence d'une femme capable de miracles incomparables. Si cette femme existe, elle ne prêche pas et ne fait aucun zèle. Certains briseurs de chaînes parlent néanmoins entre eux d'une figure féminine rassurante apparue dans leurs transes mystiques.

Deux exemples de fiches.

I. Crytalle la changeforme, puissante mage.

Contes et légendes des Royaumes Orphelins.

NOM : Crytalle la changeforme

Description :

Elle était la seule élève du maître. Sa faille. Notre faille. Nous la convoitions tous. Alors elle est partie pour les colonies poursuivre ses études magiques, espérant trouver dans les nouveaux rivages d'autres bêtes à imiter. Aujourd'hui elle revient et je ne l'ai pas oubliée. Plus belle encore que dans mes souvenirs mais aussi beaucoup plus puissante. (Anonyme).

Physique.

Reine du bal	I7	
Belle	I6	
Acrobate	I5	
Nage	I4	
Duelliste	I3	Épée et cape

Mental.

Grande voyageuse	I3	
Lire et écrire	I4	
Volonté de la forteresse	I5	
Connaissance des arcanes	I6	
Connaissance des bêtes	5 mI	

Social.

Mœurs exotiques	I7	→ à préciser.
Fidèle à la forteresse des arcanes.	I6	
Ne refuse jamais une danse	I5	
Amie du forgeron du Roi	I4	
Respect du compagnon animal	I3	

Équipement de base :

- Une épée à une main et une cape de bataille légèrement lestée.
- De beaux atours.
- Un ou deux livres écrits par vos soins.
- Des friandises pour le compagnon animal du moment.

Rituels : Crystalle ne connaît que les rituels permettant l'extraction des cristaux.

Pouvoirs légendaires.

→ Caméléon (1/j) et + avec de l'énergie magique.

Vous gagnez Se cacher à 14 (et + avec de l'énergie magique).

→ Cœur du cerf. (1/j) et + avec de l'énergie magique.

Ignore le premier jet de fatigue.

→ Poison (1/j) et + avec de l'énergie magique.

Votre salive se transforme en un puissant poison de contact. Ce poison ne se conserve pas.

→ Compagnon (1/j) et + avec de l'énergie magique.

Une fois par jour vous choisissez un animal. Il devient votre ami pour la journée.

→ Seconde peau. Vous vous transformez...

Description : Une bête massive aux traits félins. Elle possède trois paires d'yeux noires sans fond et sans paupières. Ses pattes se terminent par de longues griffes rétractiles. En plus d'une paire de crocs saillants se dessine une paire de canines crochues au milieu de sa gueule.

Physique.

Saut.	13	Membres puissants.
Silencieux.	14	Démarche féline, coussinet.
Armes naturelles.	15	Griffes rétractiles, crocs, poison incapacitant.
Traqueur.	16	Trois paires d'yeux, une ouïe fine, un flair infailible, et des poils sensoriels (sensibles aux mouvements de l'air).
Massif.	17	Une bête MONSTRUEUSE.

Tout individu (qui n'est pas aliéné) évite cette bête même si son attitude est amicale.

NOM : Nismô.

Description : Dénonçant les privilèges de son clergé, il fut longtemps pourchassé. Caché et protégé par des populations écrasées par l'impôt, il fût finalement dénoncé, emprisonné et torturé par son propre clergé. C'est, parait-il, pendant sa captivité qu'il brisa ses chaînes. Il fut libéré lors d'une attaque du Prince mercenaire. Aujourd'hui encore on ignore qui commandita cette attaque. A sa libération, Nismô eut un long entretien avec le Prince Mercenaire au bout duquel celui-ci se convertit. Pour ceux qui connaissent le Prince Mercenaire cela relève du miracle.

Physique.

Défenseur	13	Bâton ou masse à une main.
Robuste	14	
Discret	15	
Course	16	
Regard sincère	17	

Mental.

Lire et écrire	13	
Médecin.	14	
Meneur.	15	Quand vous parlez, on vous écoute. Et souvent on vous suit.
Premiers soins.	16	
Connaissance des plantes	17	

Social.

Amoureux de Danae	17	
Protège la princesse.	16	Elle est l'avenir de notre peuple.
Ami du bouffon.	15	
Respect des sages (exotiques).	14	Nul ne détient toute la sagesse de ce monde.
Partage son repas.	13	

Pouvoirs légendaires.

→ Immunité à la magie.

Passif. Notes : Le briseur ne peut activer aucun objet ou rite magique.

→ Immunité aux poisons.

Passif. Condition : la prise du poison ne doit pas être volontaire.

→ Immunité à la maladie.

Passif. Note : cette immunité est apparue après l'Épidémie.

→ Protection. (I/I2)

Condition : la victime doit être à portée de vue. Ne fonctionne pas sur une personne ayant fait le choix de mourir.

→ Nul destin ne nous enchaîne. (I/p)

Ramener un être à la vie.

Condition : La victime doit être amenée à son apparence la plus proche de celle de son vivant (les vêtements cachent les blessures etc...). Il est évident que la réussite de ce pouvoir n'est pas automatique. Il échoue automatiquement s'il est utilisé sous la contrainte. Les personnes ayant choisi la mort ne peuvent être ramené (suicide, acceptation). C'est une prière faite au Briseur de Chaînes. (Bref c'est à la discrétion du MJ pour des raisons évidentes de jouabilité).

Équipement de base :

Des vêtements propres.

Bâton ou masse à une main.

Un sac plein de remèdes et du matériel d'écriture.