

Les Aventuriers de la Chroma

Livret du Monde I : les Provinces de Mortras

1. La Province impériale :

Il y a deux types de personnes pour ceux qui viennent de la province impériale, ceux qui y vivent, et ceux qui n'y vivent pas. Pour les premiers, les seconds sont des culs terreux. Les gens de la province sont donc souvent hautains, propres sur eux et assez fortunés. Ils sont habitués au luxe et au confort... pour ce qui est de la bourgeoisie. Ceux qui ont grandi dans les faubourgs de la capitale ont vu plus de personnes qu'il n'est humainement imaginable leur cracher dessus et durent se battre pour le moindre quignon de pain. Ils seront donc persévérants et retors.

1.1 L'Empereur :

L'actuel Empereur, Ulfric IV, est monté sur le trône depuis maintenant dix neuf ans. Il est le plus jeune Empereur (sacré à 23 ans). Court sur pattes, le menton fuyant, l'actuel empereur n'a rien d'un bel homme, et son regard lâche pourrait laisser à penser qu'il est inapte à faire face à ses responsabilités. Il n'en est rien : en une décennie, l'Empereur a fortifié ses frontières, ouvert une voie commerciale à travers le désert de Roches avec le Matriarcat Céruléen, fait le ménage parmi la noblesse corrompue, créé le système des juges et arrête la plupart des fanatiques dangereux de l'Église des jumeaux. Il préfère louvoyer que d'affronter directement un problème, mais il est toujours parvenu à ses fins. Il a tout fait pour la stabilité politique de l'empire, et a assuré la succession impériale, autant par la loi que par l'engendrement d'héritiers. Ulfric IV se soucie peu de l'image qu'il donne, tant que l'Empire prospère.

2. Les Marches :

Les habitants des marches ont dû s'habituer à travers les siècles à un climat plus que frisquet et à vivre sous la constante menace d'une invasion nordique. C'est donc une province aux gens renfermés et taciturnes, haineux des Nordiques. Ils ont tendance à se moquer de tout le reste de l'empire, trouvant que ses autres habitants ont la vie trop facile, au soleil et loin de la guerre des frontières... Les gens des marches n'ont également pas de temps à consacrer à l'art, à la mode et au raffinement en général : pour eux, cela n'est que frivolité. Seule la survie compte. Les loisirs importent peu.

2.1 Le Marquis :

Aymar de Tefflins, le Marquis des Marches, est un vieil ami de feu le père de l'Empereur Ulfric IV, Somak II. Approchant la soixantaine, il semble avoir été taillé dans un bloc de pierre. Il a de très bons rapports avec l'Empereur, l'ayant formé au maniement des armes durant ses vertes années. Il a une certaine tendance paternaliste avec ce dernier, mais lui voue une fidélité inconditionnelle, ce qui est curieux quand on connaît sa haine pour la lâcheté et les faux semblants. Pour les avoir combattus toute sa vie, Aymar voue une haine féroce aux Nordiques, attendant de ses sujets qu'ils fassent de même. Il se fiche de comprendre leur culture ou leurs motivations, pour lui, un bon Nordique est un Nordique mort. L'Empire lui doit la construction de nombreux fortins dans les montagnes du Talon, ainsi qu'une colonie fortifiée au Nord de ces montagnes, où les conditions de vie sont plus que rudes. Le Marquis a perdu sa femme depuis longtemps et a peur que son fils, Eudes, ne réponde pas à ses attentes : ce dernier s'entiche à comprendre les traditions « Nordiques ».

3. Les Baronniees :

Douze territoires au sud ouest de l'empire, dirigés par douze barons. Les baronnies font partie de l'empire, mais les barons tentent régulièrement de faire sécessions. Il ne se passe également pas un an sans que deux barons ne se fassent la guerre entre eux. Chaque baron à deux représentants au rassemblement. Les baronnies sont des terres très riches, chacune d'entre elles a un nom en rapport avec sa ressource de prédilection (chêne, argent, améthyste, ect...). Les baronnies sont également une région où les arts tels que la littérature et la musique ont une place très importante. Il n'est pas rare qu'un artiste trouve protection chez les Barons.

4. Les Plaines de l'ouest :

Entre les montagnes du Talon, au Nord des Baronnies et à l'embouchure des déserts des roches s'étalent de grandes plaines, souvent vierges de toute civilisation. L'on y trouve des habitants portés sur la chasse, les territoires y étant peu fertiles, mais les Gronz, troupes de bœufs sauvages locaux se multipliant à grande vitesse. A cause du manque de matières premières, les villes des plaines ressemblent parfois à un vaste bric à brac prêt à s'écrouler d'une seconde à l'autre. Ce sont donc des bricoleurs et des récupérateurs qui habitent les plaines, toujours prêts à donner une seconde (voire une troisième) vie à un objet. Très inventifs, possédant peu, ils n'en restent pas moins généreux, pensant que leurs biens profitent plus à une communauté qu'à eux même. Avouons le, ils sont parfois un peu naïfs.

4.1 Le Duc :

Kossomar « Bottes Légères », nommé ainsi par sa propension à voyager est l'actuel dirigeant des plaines de l'ouest. Il entretient des relations plutôt froides avec les Baronnies (ses voisines du sud), de nombreuses escarmouches survenant aux frontières, malgré le traité de paix en vigueur. Kossomar est également en difficulté avec les elfes, très présents à travers sa contrée. S'il durcirait bien le trait pour ces derniers, engendrant les plaintes des habitants de la contrée, il sait que l'Empereur verrait d'un mauvais œil de telles actions. Kossomar travaille souvent sur des projets afin de rendre les déplacements

plus rapides à travers l'Empire. Il a ainsi conçu des chariots maintenant utilisés partout, mais est aussi parvenu à la domestication des Slangs, espèce de gigantesque félin omnivore assez paisible, mais très rapide. Le statut de Kossomar est également controversé à la Cour impériale : personne ne l'aurait jamais vu avec une femme.

5. Le Grenier de l'empire :

Les terres entourant la province de la capitale sont un patchwork de champs, de collines et de forêts de feuillus. Les terres y sont prolifiques et riches, bref, ce serait presque le paradis sur terre. C'est la région qui fournit la plus grande quantité de nourriture et de bois à tout l'empire. Les routes y sont plus sûres et la vie plus aisée que dans les autres provinces. Ses habitants sont donc des gens qui n'ont pas eu autant de vicissitudes que leurs voisins durant leur existence. Ils sont donc souvent d'humeur joyeuse, faciles à vivre et toujours prêts à donner un coup de main. Par contre, ils sont particulièrement radins, avides de posséder toujours plus de richesse, leur but étant bien souvent de pouvoir entrer dans la bourgeoisie de la capitale impériale.

5.1 La Duchesse :

C'est actuellement une femme, Hilda Véné qui supervise la politique de cette région impériale. Son mari a en effet été victime d'un tout aussi terrible que ridicule accident mortel aux champs. Ne laissant ni héritier, ni famille proche, c'est donc sa femme qui, depuis maintenant vingt deux ans organise la vie de cette province. D'allure stricte voire sévère elle est connue pour être particulièrement sèche avec ses interlocuteurs, mais sa brusquerie équivaut à sa justesse et sa droiture. Beaucoup des gens du cru chuchotent que, sous son administration l'existence est bien meilleure que sous celle de son mari. Il faut bien avouer que l'impôt est payé partout, mais les sujets mieux nourris que précédemment. Femme de terrain, Hilda n'est pas restée à se morfondre dans son château (qu'elle a d'ailleurs vendu). Elle a modernisé les systèmes d'irrigation des champs, facilitant la vie aux paysans locaux. Elle ne s'est toujours pas remariée aujourd'hui. Nul ne sait qui prendra sa succession, mais de nombreux nobles lui font la

Cour, plus à cause de sa prospérité que de son physique.

6. La Côte sud :

Les terres au Sud de l'empire sont recouvertes en grande partie par une vaste forêt de feuillus, peu visitée et donc peu exploitée. La majorité des habitants et des villages se dressent à la lisière de cette forêt, laissant peu à peu place à la mer. Les habitants de la côte se retrouvent quelque peu isolés du reste de l'empire, séparés par ces bois épais. Il en résulte qu'ils sont toujours un peu en retard sur ce qui se déroule et qu'ils passent un peu pour les « campagnards » de l'empire. Ce sont pourtant ces campagnards qui construisent les bateaux de tout l'empire et qui naviguent sur le moindre cours d'eau. Ce sont aussi ces campagnards qui explorent les forêts et tentent de trouver de nouvelles terres viables. C'est de ces provinces que les plus grands aventuriers sont partis. La côte Sud a soif d'aventure et d'exploration, ces habitants sont donc curieux, mais aussi loquaces, toujours prêts à apprendre. Explorateurs, la côte sud a également vu naître les plus grands navigateurs de l'empire.

6.1 Le Duc :

Tandéléros Mastrelin est l'actuel Duc de la côte sud. Il a gagné le titre de chevalier dès son plus jeune âge pour avoir conduit une campagne contre les hommes lézards qui menaçaient ses côtes. Certaines mauvaises langues diront que « mener » est un bien grand mot, Tandéléros n'ayant pas pris part à la bataille directement. Il n'en reste pas moins que du côté martial, il reste un tacticien et un stratège hors pair, ayant conseillé l'Empereur sur les champs de bataille avec succès. Hélas, pour ce qui est de l'administration, Tandéléros est bien moins efficace. La sécurité des frontières est assurée, la sécurité intérieure l'est bien moins. Sous couvert de réformes diverses, Tandéléros lève en effet de nombreux fonds qui appauvrissent les paysans et les ouvriers de sa contrée, dans des buts obscurs. Personne ne trouve rien à y redire en hautes sphères : l'impôt est toujours payé rubis sur l'ongle. Le Duc, d'une personnalité très violente, que certains qualifieront de « borné » ou « bas du front » ne supporte pas qu'on

aborde ce sujet.

7. Les Terres de l'est :

Limitrophes d'un grand royaume voisin, il règne dans les terres de l'est un climat martial, l'odeur du fer prenant aux narines le voyageur de passage. Quoiqu'il y ait peu de montagnes, c'est près des alluvions du fleuve servant de frontière naturelle avec la nation voisine que de gigantesques mines sont creusées. Elles fournissent les métaux nécessaires à toutes les tâches exigées par l'empire, c'est donc en cette région que l'on trouve nombre de forgerons de talents, mais aussi de guerriers talentueux, car il n'est pas rare que le plus jeune des bambins manie au plus tôt un bout de métal. D'inévitables rivalités et chamailleries égayent tous les villages de la contre, les habitants sont doués d'un fort sens de la compétition. Ils sont également prompts à s'emporter et à se calmer, sanguins comme seuls des guerriers pétris d'honneurs peuvent l'être. Les natifs des terres de l'est sont donc des gens loyaux, mais affreusement rancuniers : ils n'oublieront jamais un affront, et seront prêts à verser le sang pour que justice soit fait.

7.1 La Duchesse :

La Duchesse, Héléna de Tholme est ici celle qui règne d'une poigne de fer sur la région. Son mari, Gontrand de Tholme est alité depuis maintenant neuf ans à cause d'une maladie, apparemment incurable. C'est donc sa femme qui a repris d'une main de maître la gestion du duché. Moquée en ses débuts, c'est en brisant simultanément les reins de trois de ses cousins ayant des prétentions sur le duché que la sphère politique l'accepta. Habitée à forger le fer comme à le manier, la Duchesse n'a peur de rien, mais sait faire preuve de dureté comme de douceur lorsque la situation l'exige, ce qui en fait un habile adversaire politique, entêté. D'une grande beauté, beaucoup tentèrent de prendre la place de son mari, et se sont cassé les dents : elle continue de soutenir son époux et lui voue un amour et une loyauté inconditionnels. Elle maintient de très bons rapports avec les nains, eux aussi férus de l'exploitation minière, et elle est descendue plus d'une fois dans les profondeurs d'une exploitation, pioche à la main. Héléna, lorsqu'elle une idée en tête,

à tendance à ne pas écouter les conseils de ses proches, parfois avec des résultats positifs, d'autres fois cela mène à la catastrophe.

8. Les Forêts du nord :

Aussi froide que les Marches, mais d'une topographie bien différente, les titanesques forêts de conifères du nord de l'empire abritent la seule communauté elfique non nomade connue à ce jour. C'est une des régions les moins peuplées de l'empire : l'agriculture y est difficile et le gibier, quoique foisonnant est très dangereux pour le chasseur. C'est une zone propice à l'aventure : de nombreux fortins en ruines parsèment les bois, vestiges des tentatives des hommes pour réussir à coloniser définitivement le secteur, ayant emportés avec eux une partie de leurs richesses. Il a cependant quelques enclaves qui tiennent bon. Les habitants des forêts du nord n'ont toutefois pas la rudesse de leur voisin des marches. Ils savent leur vie dur, brève et violente. Ils ne perdent alors aucune occasion d'en profiter. Leur caractère est donc très portée sur la fête, et sur la découverte de tous les plaisirs possibles, mêmes les plus sombres. En restant avec eux, on a parfois l'impression de croiser une tornade, certes enjouée, mais une tornade tout de même.

8.1 Le Duc :

Konrad Tianme, le grisonnant duc des forêts du nord, a plus de loups, d'ours et de vieilles sorcières à gérer que d'habitants. Cela ne l'a jamais beaucoup dérangé, il adore relever des défis. Malgré son grand âge, il demeure un épéiste hors pair, doublé d'un magicien maniant les éléments. Son entourage craint toutefois qu'il dépasse ses limites, il n'est pas rare de voir ses héritiers ou la duchesse derrière lui, l'intimant de se ménager. Appréciant la bonne chair, rieur, parfois un peu grivois, Konrad est hélas un politicien un peu faible, accordant trop facilement sa confiance. Son plus grand défaut est une vertu : la philanthropie. Récemment, il a tenté de rapprocher son peuple de la petite communauté elfique qui s'est installée dans une des nombreuses forêts du territoire, avec un succès mitigé.

Les Aventuriers de la Chroma

Livret du Monde I : les Races

1. Les Humains :

Arrivée il y a plus de 2000 ans, la race humaine est la plus répandue dans l'empire de Mortras du fait de sa versatilité et de sa fertilité supérieures aux autres. Elle a colonisé toute la province de la mer du midi au montagnes du talon, du fleuve d'Anlafarre au désert des Roches. Au delà de ces frontières naturelles, d'autres humains ont migré il y aussi de cela plus d'un millénaire, pour former d'autres sociétés, notamment le royaume des Souffles à l'Est et le Matriarcat Céruléen à l'ouest.

La race humaine est semblable à celle que nous connaissons, ayant les mêmes atouts et

les mêmes vices.

2. Les Elfes :

Les elfes provenaient auparavant des grandes steppes et des vastes toundras du nord des montagnes du Talon. De nombreuses guerres avec les Nordiques les firent fuir au sud des dites montagnes. Il s'agit maintenant d'un peuple principalement nomade, dont les communautés voyagent aux limites du Désert de Roches, à l'ouest de l'empire. Une partie de leurs race c'est toutefois sédentarisée au nord est de l'empire (juste au sud est des marches) dans les vastes forêts de conifères.

Les elfes sont d'apparence plus frêle que les humains, légèrement plus grands, leur peau est clair et leurs cheveux souvent presque blancs. Leur ouïe et leur agilité est phénoménale. Ils se vêtissent en général avec des vêtements amples et de couleurs ternes, allant du vert olive au gris pâle. Ils n'aiment guère porter des bijoux et autre colifichet, exceptée les bracelets, parfois dans certaines de leurs tribus indicateur d'un statut social.

Ils entretiennent de bons rapports avec les nains, qui les ont toujours aidés contre les nordiques, mais ceux avec les humains sont plus que tendus. Ces derniers ne voient la plupart des elfes, nomades, que comme des pillards, consommant toutes les ressources d'un endroit avant de s'intéresser au suivant.

Les elfes vivent près de 300 ans, mais leur race connaît un cycle de reproduction très particulier, et les enfants sont assez rare au sein de leur communauté. On estime le nombre d'elfe présent dans l'empire à moins de 50 000. Ils sont passés maîtres dans l'art de travailler le tissu et le cuir, et si leur fragilité ne fait pas d'eux de bons combattants, ils sont réputés pour leur talents d'éclaireurs... ou de voleurs.

2.1 Les Seigneurs Elfes :

Les elfes sont dirigés par un conseil de quatre membres, deux femmes et deux hommes (pas en coupe, car ils ne connaissent pas le mariage tel que les humains l'entendent). L'un à l'ascendant sur les trois autres pendant 10 ans, puis le dirigeant change. Actuellement, c'est un homme, Elandrel qui est à la tête des Seigneurs. Il ne possède aucune sympathie pour les humains, mais sait qu'il doit mettre de l'eau dans son vin pour que son peuple soit accepté, et tente donc de montrer l'exemple, même si Zagarna, la plus jeune des conseillères, préconise la force, étant même soupçonné de mener des actions subversives. Elandrel sait que c'est Zagarna qui devra bientôt lui succéder, et tente donc de sympathiser avec les humains au mieux avant cet événement, même s'il répugne à cela.

3. Les Nains :

Les nains vivaient autrefois dans une grande partie des montagnes qui cernent Mortras, mais aussi dans de larges réseaux de mines au sein de l'empire lui même. Ce sont les invasions des « hommes bêtes », (qui décima d'ailleurs tout aussi bien les deux côtés) qui affaiblit les nains, puis une maladie redoutable qui les acheva, ainsi que leurs assaillants. En quelques années, leur population décré de plus de 95 % cent. Ils finirent par appliquer la politique de la terre brûlée, et se retirèrent dans leurs mines et forteresses situées au nord de ce que les humains appellent les marches, laissant abandonnés leurs palais souterrains ainsi que leur vaste réseau minier. Les nains sont maintenant confrontés aux Nordiques, qui tentent inlassablement de prendre d'assaut les Montagnes du Talon.

Les nains font rarement plus d'un mètre cinquante, mais ont une musculature puissante. Ils ne portent pas tous la barbe, contrairement à ce que l'on peut croire : si elle tient chaud dans les profondeurs, elle peut vite devenir gênante, voir dangereuse lors des travaux d'excavation. Les nains supportent très mal la lumière du soleil, et il n'est pas rare, lorsqu'ils vont à la surface, qu'on les voit porter de curieuses lunettes aux verres fumés, ou des chapeaux à larges bord. Ils se révèlent sociaux, mais seront toujours un peu mal à l'aise à l'extérieur. Tout comme les elfes ou les humains, ils n'ont pas de traits de caractères définis : on trouve chez eux des individus acariâtres, mais aussi de bons

rigolards.

Les nains vivent un peu plus de 200 ans. Leur population a diminué, et ils arrivent fréquemment que de naissance, certains contractent « la maladie » qui les a par le passé décimé. Bien que n'étant plus contagieuse, elle tuera son hôte à coup sûr au bout de quelques années. On compte encore plus de 100 000 nains dans les montagnes, mais de 30 000 sur les terres mêmes de l'empire.

3.1 Le Margrave Nain :

« Quatre yeux » est l'actuel souverain nain. Il n'est pas un combattant aguerri, et essaye davantage de trouver des terrains d'entente avec les Nordiques, n'hésitant pas à accroître le commerce avec eux, au grand dam du Marquis. Petit dernier d'une fratrie de douze, Quatre Yeux a toujours été discret et quelque peu effacé, s'attendant à divers événements, mais pas à celui d'être au pouvoir après le décès de tous ses frères et des ses parents dans une beuverie colossale. Son surnom lui a été donné à cause de sa très mauvaise vue et de tous les travaux qu'il a effectué sur le verre, constituant de grandes avancées dans le monde de ... l'optique. S'il fut raillé au début, il démontra grâce à plusieurs disques de verre et à un soleil éclatant lors d'une de ces sorties que ses recherches pouvaient prendre la forme d'une arme de guerre... des dizaines d'âres de terre ayant été brûlés lors de l'expérience. Depuis, Quatre yeux est respecté par les siens, bien qu'il ne semble guère apprécier les souterrains et les concours de boissons. Ces relations avec l'empereur sont très bonnes. Le Margrave, comme ses semblables, ne croit pas en un Dieu. Au vue des positions négatives de l'Empereur vis à vis de l'Église des Jumeaux divins, cela fait un point commun supplémentaire aux deux souverains.

4. Les Nordiques :

Les Nordiques est le terme péjoratif que les humains, les elfes et les nains utilise pour désigner les races alliées contre lesquelles ils se battent depuis des siècles.

Pourtant, les nordiques se distinguent eux mêmes par leur musculature et leur intelligence. La couleur de leur peau varie du brun à l'ocre, en passant par différentes nuances de vert et blanc cassé. Ce qui répugne le plus les humains et le grain de cette peau, souvent constellé de rides, de pustules et parfois mêmes d'excroissances osseuses, telles des cornes. Leur morphologie est sensiblement la même que celle des humains, seuls certains cartilages, comme ceux du nez et des oreilles, diffèrent vraiment (nez crochu ou particulièrement long, oreilles taillées en pointes,ect...).

Les Nordiques ont établi un système de castes où le jeune Nordique est redirigé selon ses aptitudes. Il y en a trois principales : les Combattants, les Penseurs et les Artisans. Chacune a une importance variable selon le talent de ses membres. Si cette division est le pilier de la société Nordique, leur mode de vie varie beaucoup. Certains d'entre eux vivent comme des animaux, d'autres ont développé des tribus nomades, et d'autres encore vivent dans des cités et boivent du thé en levant le petit doigt. Il est donc difficile de mener une étude complète sur ces espèces tant elles sont diversifiées. Pourtant, si dans certains le commerce et d'autres échanges sont possibles avec les Nordiques, la forme de communication qui prévaut est la guerre. Les Nordiques, en effet, étaient originaires de l'empire de Mortras il y a des millénaires, dont ils furent chassés par les humains. Se retrouvant dans les terres gelées au nord des Montagnes du Talon, ils durent se battre avec les elfes pour tenter de se faire une place. Maintenant, la majorité d'entre eux est bien décidée à reprendre la terre riche et fertile qu'ils occupaient auparavant, l'empire de Mortras. Ce qui protège les Hommes, c'est que la propension à faire la guerre des Nordiques les occupent beaucoup entre eux.

4.1 Les Maréchaux :

Les Maréchaux, au nombre de deux, tentent de gouverner le peuple Nordique, chacun à leur manière. Comme nous pouvons nous en douter, leur vision de l'évolution des Nordiques n'est pas la même : l'un, Porhyme, souhaite cohabiter avec les autres races, l'autre, « Le Sanglant » reprendre ce qui leur vient de droit, les terres dont il furent chassés il y a presque trois millénaires. Cela donne lieu à de nombreuses querelles entre les Nordiques qui vont jusqu'à l'affrontement armée, mais aucun point de vue n'a pu prendre l'avantage jusqu'à aujourd'hui, peut être par ce que les Maréchaux sont frères de sang...

Les Aventuriers de la Chroma

Livret du Monde I : les Organismes réputés

1. La Guilde des Aventuriers :

Il y a en général un bureau de la Guilde dans chaque canton. Elle emploie des personnes dès leur majorité et connaît deux types de requêtes :

Les premières sont celles où le supérieur envoie des hommes à la demande de quelqu'un pour faire quelque chose. Cette personne paye la guilde, mais les aventuriers ne touchent qu'un pourcentage minimal (1 pour cent). Ces missions vont de l'expédition punitive pour un camp de voleurs à la patrouille de nuit dans une ville, en passant par le sauvetage de chatons et l'escorte de convoi.

Les secondes émanent de personnes qui « posent » leurs requêtes à la guilde, avec l'accord du supérieur. Le supérieur ne distribue pas ses requêtes. Les aventuriers les choisissent comme bon leur semble, mais pour en prendre une, ils doivent payer une somme minimale à la guilde. Les aventuriers disposent alors d'un jour libre par semaine pour effectuer ces missions.

Les aventuriers peuvent être logés (sommairement) et nourris (frugalement) par la guilde, mais de leur salaire sera souvent déduit un, voire deux ducats. Les aventuriers touchent un petit salaire en fin de mois, environ deux fois supérieur à celui d'un ouvrier, parfois diminué à cause de mauvais comportements qu'aurait pu sanctionner un supérieur. La guilde paye les frais d'enterrement (un type qui passait dans le coin avec une pelle, deux bouts de bois pour indiquer la tombe).

La guilde a beaucoup été critiquée à cause du fait qu'elle possède des hommes en armes souvent entraînés. Pourtant, il n'y a pour l'instant eut aucun soulèvement. La coopération entre la guilde des aventuriers et les forces de l'ordre varie d'un comté à l'autre. Les membres de la guilde n'ont aucune autorité sur les forces de l'ordre, notamment sur la troupe et la milice locale.

La guilde délivre un badge à chacun de ses membres frappés d'un sceau. Bien que l'objet soit dépourvu de valeur, les n'ont jamais réussi à imiter ce sceau. L'emblème de la guilde est une botte ailée.

1.1 Le Patron :

La guilde est dirigée par un patron, Meros Gianni. D'une bonne quarantaine d'année, la bedaine proéminente et les bacchantes luisantes de produits bon marché, Meros inspire une sympathie irréversible dès le premier contact. Ses yeux clairs pétillent d'une malice espiègle, trait de caractère qu'il utilise à tort et à raison. En place depuis près de dix ans, il gère la guilde comme un père un peu farceur, qui n'ose pas trop hausser la voix. Certains de ses subordonnées en profitent, mais jusqu'à présent, personne n'a encore eu le cœur à le trahir ou à causer des dégâts dans son institution. Meros, de son côté, tente de donner une image positive de la guilde, prête à aider le citoyen, mais doit aussi jongler avec les grands nobles pour ne pas donner l'impression d'empiéter sur leur territoire. Il se sert de son impressionnant appétit et de son extraordinaire résistance à l'alcool pour que ses opposants se rallient à son point de vue lors des dîners diplomatiques.

2. Le Syndicat des Sorciers :

Si certains savent utiliser la magie naturellement, la plupart de ceux qui naissent avec le « don » doivent apprendre à canaliser l'énergie magique afin de pouvoir s'en servir sous forme de sorts. Le syndicat des sorciers, organisation regroupant les magiciens les plus puissants de l'empire, a donc décidé d'aider les néophytes à se former. L'empire compte ainsi deux écoles de magie (voir Livre II). Toutefois, faire partie de l'une de ces écoles provoque une adhésion au Syndicat des sorciers, et l'obligation de lui rendre des comptes durant au minimum vingt années après la formation.

Le syndicat essaye tant bien que mal de recruter toutes les personnes possédant des dons magiques dans ses rangs, et tentent de rendre illégal l'apprentissage de la magie par soi même. Il lance souvent de vastes campagne de propagande blâmant les risques et dangers de lancer des sorts sans réel formateur. Ses membres traitent toujours avec un certain mépris les jeteurs de sorts qui ne font pas partie du syndicat.

L'extrême majorité des plus puissants mages font partie du syndicat, quand ils ne le dirige pas, d'ailleurs. Au niveau politique, on retrouvera donc des sorciers à divers postes de conseillers, mais presque jamais dirigeant publiquement une institution, qu'elle quelle puisse être.

A part cela, le syndicat reste discret et n'intervient jamais clairement dans une affaire, préférant ourdir dans l'ombre. Le réseau du Syndicat semble donc s'étendre comme une vaste toile d'araignées, mais pas forcément pour le pire, les mages œuvrant le plus souvent pour le bien, discrètement.

L'image publique, du fait de l'amour du secret des mages est très changeante en campagne. Ils sont souvent accusés de tous les maux d'un village... mais ceux également ceux auxquels ont fait appel lorsqu'un problème sérieux survient et que personne n'arrive à résoudre. Les autres grandes factions s'allient rarement au Syndicat, les relations restant relativement neutres.

Le symbole du Syndicat est un chouette volant devant un croissant de lune.

2.1 L'Assemblée des Magisters :

Chaque collège a à sa tête un magister, ces derniers formant une assemblée. Chacun tente de prôner que sa magie et la manière dont il l'enseigne est meilleure que les autres. Ils sont donc dans une rivalité permanente, plus ou moins accentuée.

3. L'Union Martiale :

L'union martiale est en fait une compagnie de mercenaires présentes dans tout l'empire. Elle possède en général une base par comté.

L'union martiale emploie absolument tout le monde, sans discrimination de race, d'âge ou de sexe. La vie y est toutefois très difficile, et il n'est pas rare que de nombreuses personnes quitte ses rangs au bout de quelques semaines. Certains militaires trouvent la cadence dans l'armée impériale moins effrénée. Toute personne qui entre dans l'union s'engage pour dix années au minimum, et doit rester dans les bases de

l'union, exceptée pendant de rares permissions.

L'union martiale paye bien ses hommes, mais le taux de mortalité y reste très élevé. En survivant un an dans ses rangs, la recrue est déjà considérée comme très expérimentée. Cet organisme ne propose que rarement des missions à de petits groupes restreints, si c'est le cas, ce sera alors généralement pour un raid ou une élimination de pillards ou de Nordiques qui menacent un village.

Chaque membre touche un salaire mensuel, et est bien évidemment logé et nourri. Un système de promotions et de grades récompense les membres les plus audacieux.

La moralité de l'union a souvent été remise en cause. Elle ne cherche pas à savoir d'où l'argent qu'elle touche provient, et est prête à massacrer un village entier si on y met le prix. Bien que certains de ces guerriers aient eu affaire avec la justice impériale, elle continue d'adopter la même ligne de conduite, que certains trouvent douteuse.

L'union martiale est souvent en conflit avec la guilde des aventuriers, s'entre déchirant pour des missions de nettoyage. Elle ne s'entend guère avec le syndicat des sorciers, elle tente de lui débaucher des mages par tous les moyens, sa propagande efficace a fonctionné plus d'une fois.

Il n'est pas rare que des nourrissons soient abandonnés au portes d'une des bases de l'union, qui sera alors recueilli et deviendra une machine à tuer.

Le symbole de l'Union Martiale est une hache plantée dans un rocher, sur fond de soleil éclatant.

3.1 Le Conquérant :

Le conquérant est le chef de l'union martiale, lui succède à sa mort ou son départ son bras droit, sélectionné discrétionnairement. Cette année, c'est Kin Phalle qui a accédé au statut de conquérant, après que le dernier en titre soit mort dans des circonstances mystérieuses lors d'une escorte de convoi. Kin n'est toutefois pas la brute sans cervelle que beaucoup imaginent, quoique lui dire merde équivaut à une chute d'un bâtiment de

dix étages. Au contraire, il fait l'effet d'un homme raffiné, portant des vêtements toujours à la dernière mode, buvant du thé dans des tasses ciselés d'argent. Subtil, manipulateur, il ne préviendra qu'une fois son interlocuteur si ce dernier se moque de lui avant d'entrer dans des crises de rage capable d'abattre les murs. Quoique son accession soit récente, sa fourberie liée à ses manières mielleuses et à sa force de caractère ont décuplés les profits, la présence mais aussi la mortalité de l'Union Martiale.

4. La Confédération Marchande :

Le capitalisme a toujours été un facteur important dans l'évolution des civilisations. La circulation des marchandises reste une donnée déterminante dans la construction de cités, puis de nations. Au delà des différences de classes, de races, l'argent a toujours su fédérer certaines personnes qui l'utilisait pour acquérir du pouvoir, que ce soit dans un objectif personnel ou philanthropique. C'est ainsi que organisation extrêmement puissante naquit en Mortras : la confédération marchande.

Constituée au départ de petits artisans, elle commença à se faire un nom en organisant des boycotts, des inflations fulgurantes et autres opérations économiques hostiles. Bientôt rejointe par les bourgeois détenteurs de terres agricoles, la confédération gagna en puissance, jusqu'à avoir dans sa poche plusieurs nobles haut placés.

Aujourd'hui, la confédération a pignon sur rue dans la plupart des villes. Ses membres sont respectés, et tendent à s'enrichir. Pourtant, comme toute organisation tentaculaire, la confédération a ses propres codes et ses propres lois. Elles utilisent des méthodes dignes du grand banditisme lorsqu'un commerçant lui fait de l'ombre. Passage à tabac, incendies de locaux, disparitions suspectes... rien ne saurait lui être directement lié, mais lorsque l'ombre de la confédération plane, il ne vaut mieux pas être dans ses mauvaises grâces. Les conditions de travail qu'elle peut imposer à ses membres peuvent paraître inhumaines, mais personne ne s'en plaint jamais.

La confédération n'est pourtant pas mauvaise, elle a permis l'évolution de nombreux procédés commerciaux et agricoles, l'instauration d'une monnaie unique ou

encore le développement de routes pavées pour faciliter le transit de biens. Elle reste donc une organisation très controversée, capable du meilleur comme du pire.

Son symbole est une pièce, sur laquelle est frappée une colombe.

4.1 La Matriarche :

Le titre du dirigeant de la confédération est celui de matriarche pour une femme, de paternel pour un homme. Tesselya « la Rouge » supervise les opérations de la confédération depuis dix huit années. D'une stature plus qu'imposante, elle suscite les plus vives réactions auprès des autres institutions et même dans les milieux politiques. Impliquée dans de nombreuses affaires louches de trafic et d'esclavage, elle n'a pourtant jamais été condamnée. Nous pourrions y voir un rapport avec sa fortune, surpassant celle des ducs, mais aussi une véritable cabale menée contre elle, cherchant juste à salir son entreprise, menée par tous les jaloux de son succès. Quoiqu'il en soit, personne ne pourra remettre en question ses talents de gestionnaire et sa présence envoûtante, renforcée par les volutes de fumée qui se dégagent des longs cigarillos qu'elles portent à sa bouche avec un fume cigarettes. Tesselya a un sixième sens pour les bonnes affaires, et pourraient réussir à faire prendre des vessies pour des lanternes à beaucoup.