

DEUS EX MACHINA



GUIDE DU MONDE V1.0

Bienvenus, chers aventuriers !

Nous sommes ravis de vous présenter notre univers de jeu de rôle grandeur nature (GN), qui promet une expérience captivante dans un cadre médiéval fantastique. Cependant, ne vous attendez pas à évoluer dans un monde totalement imaginaire. Au contraire, vous serez plongés dans l'Europe du début du 16^{ème} siècle, où l'histoire et la géopolitique serviront de toile de fond à votre aventure.

Votre périple commencera dans l'Italie du Nord en l'an 1499, à l'aube d'un nouveau siècle, marqué par la grandeur de la Renaissance italienne. Bien que la carte de l'Europe et les puissances qui la composent vous soient familières, nous avons pris quelques libertés avec la Grande Histoire, intégrant çà et là quelques touches de fantastique. Ainsi, à partir du 11^{ème} siècle, des contradictions historiques apparaîtront progressivement, transformant le monde connu en une dystopie où la magie prendra naissance, où les destinées des batailles seront bouleversées, et où les puissances de l'époque verront leurs cartes redistribuées.

Pour rassurer ceux à qui cet ancrage historique ferait un peu peur, nous tenons à souligner qu'aucune connaissance historique préalable n'est nécessaire. En effet, notre création originale s'inspire librement de l'Europe du 15^{ème} siècle, mais elle reste une œuvre de fiction où l'imagination et le plaisir de jouer priment avant tout. Peu importe votre niveau de familiarité avec cette période historique, vous pourrez vous amuser pleinement dans cet univers riche en rebondissements, en rencontres épiques et en défis passionnants.

Dans ce contexte, nous vous proposons d'incarner des Marcheurs ou des Impurs, c'est-à-dire des marchands et des aventuriers bannis des cités, que ce soit en raison de vos pouvoirs magiques ou pour d'autres raisons plus personnelles, voire des deux. Vos choix et votre passé détermineront votre identité et vos motivations. Vos personnages pourront provenir de différentes contrées décrites dans le guide du monde que nous vous invitons à découvrir ci-après.

Chaque personnage aura l'opportunité de rejoindre une caravane marchande, formant ainsi un groupe hétéroclite qui devra s'unir pour assurer sa survie dans cet univers impitoyable. Au sein de cette caravane, vous devrez relever de nombreux défis, allant de la survie dans des terres hostiles aux combats contre les menaces qui rôdent, en passant par le succès commercial et diplomatique pour assurer la prospérité du groupe.

En ce qui concerne les costumes et le style de jeu, notre organisation laisse libre choix dans l'interprétation des personnages et des tenues vestimentaires. Étant donné que vous évoluerez en dehors des cités, qui sont le cœur de la renaissance, l'univers du jeu reste principalement ancré dans le style médiéval fantastique. Cependant, cela ne signifie pas que vous ne pouvez pas intégrer çà et là quelques codes de la renaissance si vous le souhaitez. L'essentiel est que

vous vous sentiez à l'aise dans votre personnage de voyageur d'une caravane marchande, vivant une vie un peu rude mais palpitante.

Une part importante du jeu que nous souhaitons proposer se nourrira de la diversité des personnages et de leurs croyances qui peuvent entraîner quelques tensions. Les différences culturelles, les intérêts divergents et les convictions personnelles pourraient donner lieu à des conflits internes. Les chemins de chacun peuvent s'entrecroiser, s'opposer ou se compléter, ajoutant une dimension supplémentaire à l'expérience de jeu. Vous devrez donc apprendre à naviguer entre les alliances et les rivalités, à trouver des compromis et à résoudre les conflits pour maintenir l'harmonie dans la caravane et atteindre vos objectifs communs mais aussi sortir personnellement votre épingle du jeu.

La gestion de ces tensions et des différences au sein du groupe fait partie intégrante de l'expérience de jeu. Vous serez confrontés à des choix moraux et éthiques, à des négociations délicates et à des intrigues complexes. La communication, la diplomatie et la capacité à travailler en équipe seront essentielles pour surmonter les obstacles et préserver l'avenir de la caravane.

Préparez-vous à vivre des aventures palpitantes où l'interaction entre les personnages, avec leurs convictions, l'investissement dans les factions et leurs bagages culturels uniques, jouent un rôle central dans le développement de l'histoire. Soyez prêts à relever les défis qui se présenteront à vous, tant sur le plan individuel que collectif, et à découvrir comment vos actions influenceront le destin de la caravane et le monde qui vous entoure. Préparez-vous à un jeu de négociations et de stratégie où votre habileté à commercer sera mise à l'épreuve. Que votre destin se forge dans les méandres de l'Europe en cette ère trouble et envoûtante. Que l'aventure commence !

Table des matières

Chronologie	6
Partie 1 - Histoire dystopique de l'Europe et de la Terre Sainte	6
1. LES GRANDS ROYAUMES ET RÉPUBLIQUES	7
1.1. La Grande République Cathare (GRC)	7
1.2. La Confédération Celtique Unie (CCU)	9
1.3. Le Royaume de France et la ZONE MORTE	11
1.4. Le Saint-Empire romain germanique	13
1.5. La Terre Sainte et l'histoire des croisades	14
2. L'ITALIE ET LES CITÉS-ÉTATS	16
2.1. Milan	17
2.2. Florence	18
2.3. Venise	19
2.4. L'Alliance des Seigneurs	20
2.5. Royaume de Naples	21
2.6. Sienna	22
2.7. Les États pontificaux	22
Partie 2 - La Marche et l'organisation des Kumpanyi	23
3. ORGANISATION SOCIALE DE L'EUROPE CATHOLIQUE	23
3.1. Les Purs, les Impurs et les Purifiés	23
3.2. Origines et émergence des Kumpanyi	24
3.3. Les guerres inquisitrices : quand les mages intègrent la Marche	26
3.4. La diaspora française	27
3.5. L'alliance avec l'Ordre des Templiers	27
4. PERSPECTIVES ORGANISATIONNELLES ET SOCIALES DE LA MARCHÉ	28
4.1. Les lois de la Marche	29
4.2. La tradition de la rançon	30
4.3. La tradition de la transaction	30
4.4. Quelques Kumpanyi connues de par l'Europe	31
4.4.1. La Kumpania d'Issakar	31
4.4.2. La Diplomatica	32
4.4.3. La Bonne espérance	33
4.4.4. Les Ombres de l'Impérium	34
Partie 3 – Présentation des factions majeures	35
5. LES FACTIONS RELIGIEUSES ET SPIRITUELLES	36
5.1. Le Christianisme	36
5.1.1. Le Saint-Siège	36
5.1.2. Les Templiers	38
5.1.3. La doctrine cathare	40
5.2. Le Paganisme et le druidisme	41
5.2.1. Genèse de Gaïa : Le récit d'Origine	41
5.2.2. Les Esprits, Les Djinns et les Faÿs	43
6. FACTIONS MARTIALES, MILITAIRES ET DE POLICE	43
6.1. L'Armada	43
6.2. Les Condottières	44
6.3. La Main Rouge	44

7.	FACTIONS ÉSOTÉRIQUES	45
7.1.	Les Arcanistes	45
7.2.	Les Alchimistes	46
7.2.1.	Les pièces de factions	47
7.2.2.	Les Métallurgistes	48
7.2.3.	Les Scienpathes	49
7.2.4.	Les Praticiens	49
7.3	La Conscience Universelle	50
7.4	Les coursiers d'Europe : la guilde de Tour&Taxis	50
Partie 4 – Le début de votre histoire		51
8.	UNE NOUVELLE KUMPANIA	51
9.	LA SITUATION ACTUELLE	53
9.1.	L'Europe	53
9.2.	Florence	53
9.3.	Venise	53
9.4.	Naples	53
9.5.	Le bastion du Belvédère	54
9.6.	La Kumpania de la Marche	54
10.	LA CRÉATION DE VOTRE PERSONNAGE	54

Chronologie

1076	Création de la Confédération Celtique Unie en 1076, avec des sièges respectifs pour l'Irlande, l'Écosse, le Pays de Galles, le Nouveau Danelaw et les Pictes.
1095	Début de la première croisade en Terre Sainte.
1208	Début de la croisade albigeoise et défaite des croisés.
1220	L'Aquitaine et l'Occitanie rejoignent l'Empire ibérique.
1229	Reconquête de Jérusalem par Frédéric II lors de la 6 ^{ème} et dernière croisade.
1337	Début de la guerre de 100 ans entre la France et l'Angleterre.
1346	Début de la grande peste – apparition de la Zone Morte.
1348	L'Angleterre et la Bretagne rejoignent la Celtie.
1350	Création des Faucheurs et début de la guerre sainte contre la magie.
1350	Massacre de Tolède- début de la Grande République Cathare.
1352	Abandon de Paris et exode des Français en dehors de la Zone Morte.
1354	Création de la Barrière et union des puissances européennes dans la lutte contre les morts-vivants.
	Établissement de protections magiques sur l'ensemble des bastions Templiers.
1400	Paix de Constance - fin de la guerre sainte de l'Eglise catholique contre les praticiens de la magie.
1455	Développement de l'imprimerie par Gutenberg.
1499	Achèvement de la muraille de Judée.

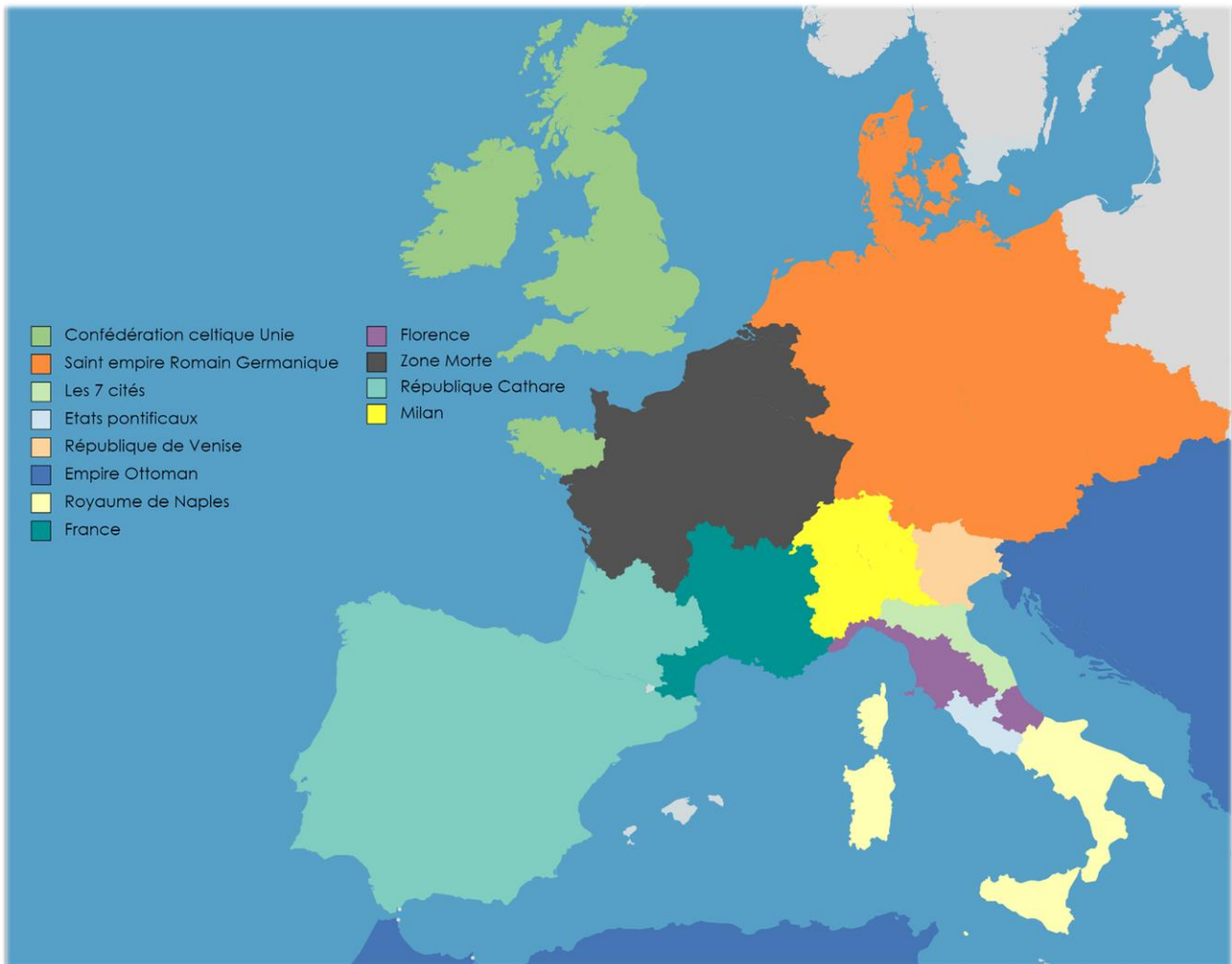
Partie 1 - Histoire dystopique de l'Europe et de la Terre Sainte

Ce guide de présentation de l'univers est conçu pour vous aider à façonner votre personnage en plongeant dans les détails de notre Europe dystopique, en explorant les différentes factions, les croyances, les pouvoirs en place, ainsi que les nuances que nous avons souhaité apporter à cette réalité alternative.

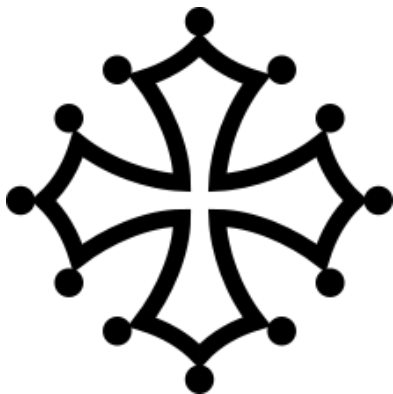
Afin de circonscrire rapidement le monde de jeu, nous vous décrivons la situation actuelle des grandes régions de l'Europe, ainsi que les changements notables qui ont marqué leurs histoires. Au travers de cette présentation, nous espérons permettre de vous projeter dans les croyances et la philosophie de vie de la région natale de vos personnages, composant ainsi une des facettes de leur identité. Vous explorerez ainsi la Grande République Cathare, la Confédération Celtique Unie, le Royaume de France, le Saint-Empire romain germanique, la Terre Sainte.

Sachant que le jeu sera essentiellement basé en Italie, nous plongerons ensuite, plus en détails dans cette partie du monde. Il s'agit d'une terre marquée par les cités-États, où le pouvoir, la culture et la rivalité s'entremêlent. Vous découvrirez des villes telles que Milan, Florence, Venise, Sienna, les États pontificaux et le Royaume de Naples.

1. LES GRANDS ROYAUMES ET RÉPUBLIQUES



1.1. La Grande République Cathare (GRC)



Dans la version alternative que nous proposons de l'histoire du monde, la Grande République Cathare occupe tout le territoire de l'Espagne, ainsi que l'Occitanie et l'Aquitaine, en 1499. L'histoire de cette république avant-gardiste remonte au XI^e siècle avec l'essor du catharisme, une nouvelle religion qui se répand dans le sud de la France et en Occitanie.

Le catharisme, symbolisé par son rejet de la théologie et sa vision de Dieu comme étant absent de ce monde, provoque la colère de l'Église et du pape. En 1208, le pape Innocent III lance

la première croisade contre les cathares, connue sous le nom de croisade albigeoise. Cependant, les événements dévient de l'histoire telle que nous la connaissons lorsque l'Espagne intervient pour aider le comté de Toulouse pendant le siège de Carcassonne. Cette aide inattendue conduit à la défaite des croisés.

Capitale	Tolède
Dirigeant	Fuléric, Grand Représentant de la République
Devise	<i>"Connais-toi toi-même et tu connaîtras les secrets de la Nature et des dieux"</i>
Foi	Cathare et celtique
Magie	Autorisée et couramment pratiquée
Sciences	En plein développement et présence de nombreuses universités
Relations extérieures	Non expansionniste
Commerce	Etat florissant, grand réseau de caravanes. Voies marchandes vers le royaume de Jérusalem.

Après cette victoire, le comte de Toulouse rejoint l'Empire ibérique et devient le souverain de l'Occitanie, le huitième royaume. D'autres événements s'ensuivent rapidement, comme le rattachement de l'Aquitaine à l'empire, formant ainsi le royaume d'Aquitaine en tant que neuvième province de l'Empire ibérique.

Au fil du temps, la religion cathare s'étend dans tout l'Empire ibérique et la population commence à se désintéresser de l'Église catholique. Un esprit plus athée se répand, renforcé par l'influence de l'Ordre de la Conscience Universelle (OCU), une organisation "discrète" émergente.

En 1350, alors que la peste noire et la guerre sainte qu'elle a engendrée frappent le reste de l'Europe. L'empire se retrouve affaibli et sans dirigeant légitime. C'est lors d'une réunion des dirigeants des neuf royaumes à Tolède, pour décider de

l'avenir de l'empire, qu'un groupe de fanatiques catholiques infiltrés, soutenus par des mercenaires, prend le contrôle du château impérial. Un massacre s'ensuit et les neuf rois sont crucifiés puis brûlés vifs par les assaillants. Après la reprise du château par les forces locales et une enquête approfondie, il fut avéré que cette mission était commanditée par le pape afin de mettre un terme à, dixit, "cette parodie de religion cathare".

Suite à cet événement, des savants et érudits sortirent de l'ombre avec l'idée de non seulement proscrire toute religion comme influence de pouvoir mais surtout d'instaurer un nouvel ordre pour le peuple et par le peuple. Le fait que le pays se retrouve sans dirigeant était devenu un signe du destin, la révolution ibérique était en Marche et rien ne devait plus l'arrêter : la Grande République Cathare voyait le jour.

En réaction, la religion catholique est alors bannie du territoire, et seules les fois cathare et celtique sont admises. La magie se répand dans toute la république sans restriction, et les Arcanistes forment une faction influente. Les sciences sont en plein développement, avec des universités prestigieuses et une forte présence de la magie.

Sur le plan politique, la GRC n'a pas de politique expansionniste, se concentrant plutôt sur ses activités économiques. Elle est redoutée par les autres puissances européennes mais maintient des relations commerciales florissantes, notamment avec le royaume de Jérusalem.

1.2. La Confédération Celtique Unie (CCU)



La Confédération Celtique Unie, également connue sous le nom de Celtie ou Grande-Île, est née de l'histoire mouvementée des Celtes en Europe. Originaires de Russie méridionale, les Celtes ont étendu leur territoire et leur influence à travers toute l'Europe, jusqu'aux îles Britanniques. Cependant, ils ont progressivement perdu ces territoires face aux Germains et aux Romains.

Après la défaite d'Alésia et la conquête romaine de l'île britannique, la civilisation celtique a survécu principalement en Irlande, dans le nord de l'Écosse et en Helvétie. L'Écosse a été christianisée au troisième siècle, l'Irlande vers le cinquième siècle, tandis que l'Helvétie a été germanisée. Quelques peuplades isolées ont continué à adorer des idoles païennes et à vivre selon la philosophie celtique, représentant les vestiges de cette grande civilisation passée.

Au fil des siècles, un nouveau danger a menacé ces territoires : les Vikings. Leurs expéditions ont entraîné des invasions répétées, mettant en péril la stabilité de la région. Le roi Alfred le Grand avait rêvé de réunir l'Angleterre, mais ce projet n'a pu être réalisé de son vivant ni de celui de ses descendants. La dispute entre Danois et Anglais pour la domination des terres anglaises a duré jusqu'en 1042, avec des épisodes marquants tels que le massacre de la Saint-Brice, ordonné par Aethelred le Malavisé.

Finalement, Guillaume le Conquérant, devenu William I^{er} roi d'Angleterre après sa victoire à la bataille d'Hastings en 1066, soumit l'Église à son autorité et opprima le peuple. Cela entraîna le déclin de la foi chrétienne chez de nombreux habitants.

En 1075, lors de la Grande Purge, il repoussa les rebelles d'York jusqu'au Mur d'Antonin. Là, il connut une sèche défaite devant les rebelles renforcés par les Scots et des descendants pictes, dont certains utilisaient une puissante magie. Les pourparlers de Corbridge eurent lieu, formant un conseil composé de Scots, Pictes, fuyards anglais et Danois, ainsi que des invités-surprises récemment unifiés, tel que le Roi du Pays de Galles et le Haut Roi d'Irlande. En réponse à l'ultimatum de Guillaume, la Promesse de Foudre a été prononcée, signifiant une attaque générale de tous les membres du conseil contre un agresseur si l'un d'entre eux était attaqué. Ainsi naquit la Confédération Celtique Unie en 1076, avec des sièges respectifs pour l'Irlande, l'Écosse, le Pays de Galles, le Nouveau Danelaw et les Pictes.

Pendant ce temps, Guillaume le Conquérant cessa de conquérir de nouveaux territoires et mourut à Rouen en 1087. Ses fils lui succédèrent et régnèrent successivement jusqu'en 1135. Ensuite, Étienne de Blois prit le trône mais dut céder sa place à Henri II. La Bretagne se rallia au nouveau roi anglais en 1166, ce qui accrut les tensions entre la France et l'Angleterre.

Capitale	Corbridge	<p>Les tensions avec la France ont été apaisées par l'envoi du fils héritier de Henri II, Richard, à la Cour de France pendant cinq ans en tant que garantie de paix. Pendant ce temps, Henri II réduisit le pouvoir de l'Église en Angleterre, prenant le droit de juger les membres de l'Église et allant jusqu'à faire tuer l'Archevêque de Canterbury, son principal opposant. Pour apaiser les tensions avec le peuple et le pape, il dut ensuite se soumettre à une pénitence publique. Par la suite, il adoucit ses politiques et consolida la paix avec Philippe Auguste, le Roi de France, jusqu'à sa mort paisible en 1189.</p> <p>Son fils Richard I^{er}, surnommé "Cœur de Lion", fut couronné Roi d'Angleterre et partit directement pour la Troisième Croisade, renforçant les liens avec Philippe Auguste, Roi de France, ainsi qu'avec Frédéric Barberousse, l'Empereur Germanique. Son frère Jean Sans Terre gérait les territoires, mais tenta de s'approprier des terres appartenant au Roi de France. Richard dut alors livrer son frère</p>
Dirigeant	Conseil Celtique	
Devise	« <i>Six pays, une âme</i> »	
Foi	Anciennes croyances celtiques, croyances vikings ou encore religion catholique	
Magie	Usage et enseignement restreint (Gardiens pictes, Diseurs de Lois et Druidesses)	
Sciences	Ingénierie navale, architecture et développements artistiques	
Relations extérieures	Pacifistes mais vigilants. Méfiance vis-à-vis de la France	
Commerce	Bétail, laine, tissus, alcools, batellerie et joaillerie	

pour qu'il soit exécuté, en 1194, ce qui lui valut le surnom de Jean Sans Tête. Il rétrocéda le Duché d'Aquitaine et celui de Guyenne à la France dans la foulée, en geste de bonne volonté.

Après la mort de Richard Cœur de Lion en 1222, son fils Oliver I^{er} devient roi d'Angleterre, tandis que son autre fils, Jacques, devient Duc de Bretagne et de Normandie. Les filles de Richard épousent deux fils de Philippe Auguste, renforçant ainsi les liens entre les deux pays. Pendant ce temps, la Confédération Celtique Unie connaît un demi-siècle de progrès, avec le développement d'une flotte maritime importante, le commerce intérieur et extérieur, ainsi que la puissance militaire. Les tensions entre l'Angleterre et la Celtie sont minimales et l'influence celte se répand parmi le peuple anglais.

En 1301, la paix entre la France et l'Angleterre est rompue lorsque la duchesse Brigitte de Normandie (anglaise) est enlevée par le baron de Mantes Emmanuel le Jeunot. La guerre entre les deux pays éclate et la France remporte la bataille de Mantes contre le roi anglais Oliver II. Philippe le Bel étend son influence sur une partie de la Normandie et les Comtés du Maine et de Tours. La flotte française attaque les côtes normandes et bretonnes, mais est bloquée dans La Manche par la flotte de la Celtie, commandée par le Capitaine William Wallace.

Les négociations de 1302 mènent à une restitution de territoire par la France, mais Rouen et les territoires conquis restent sous contrôle français. La Bretagne et la Normandie sont renforcées militairement par des troupes anglaises. Oliver II tente de revendiquer le trône de France mais a échoué et est moqué sous le nom d'Oliver le "Rêveur" (ou "The Dreamer" dans son pays). Son fils Edgar I^{er} prend la relève en 1335 et déclenche la Guerre de Cent Ans en tentant de reprendre la Normandie et les comtés perdus.

La guerre se poursuit jusqu'en 1346, mais est interrompue par l'événement de la Grande Peste qui fait fuir les troupes. Les Anglais doivent fuir la Normandie et la partie est de la Bretagne, conservant la partie ouest grâce à un obstacle naturel providentiel : le fleuve nommé La Vilaine.

En 1348, une personne prétendant se nommer Arthur Pendragon arrive à Londres avec une troupe et est soutenu par le peuple. Edgar I^{er} est renversé et Arthur refuse la couronne, préférant être le serviteur du peuple et rejoindre la Confédération Celtique Unie. L'Angleterre rejoint à son tour la Celtie, connue sous le nom de Grande-Île, avec la Bretagne comme région alliée. Arthur œuvre pour la Celtie jusqu'à sa mort en 1400.

La Celtie n'est pas impactée par la guerre sainte catholique déclenchée en 1350 contre les utilisateurs de magie. La religion catholique y étant tolérée mais extrêmement minoritaire et l'usage de la magie y étant fort restreint, les catholiques locaux se satisfaisant officiellement de cette réglementation afin de ne pas être tout simplement expulsés.

La période qui suit la mort d'Arthur est marquée par la paix, bien que des épidémies et des fléaux agricoles menacent sa prospérité. La Celtie adopte principalement les anciennes croyances celtiques et la liberté de culte est garantie. La magie est peu suivie et enseignée avec précaution. Sur le plan politique, la Celtie aspire à vivre en paix mais reste méfiante envers la France et reste prête pour tous conflits éventuels. Elle est active dans le commerce, exportatrice de bétail, laine, tissus, alcools et bateaux.

1.3. Le Royaume de France et la ZONE MORTE



En 1499, le royaume de France est réduit et ne s'étend plus que sur une région équivalente aux territoires des régions d'Auvergne, Rhône-Alpes et Alpes Provence Côte d'Azur. La cour du roi François I^{er} s'est installée à Avignon. Plusieurs facteurs ont conduit à cette situation. Tout d'abord, l'Aquitaine et l'Occitanie sont passées aux mains de l'empire ibérique en 1220, affaiblies par l'échec de la croisade albigeoise. La Bretagne, quant à elle, est toujours restée anglaise puis celte. Cependant, le déclin le plus marquant du royaume fut renforcé par la grande peste de 1346, qui s'est produite au milieu de la guerre de Cent Ans provoquée

en 1337. L'épidémie, qui a touché l'Europe, a entraîné la mort de 30 à 50 % de la population européenne en cinq ou six ans, soit environ 25 millions de victimes.

Capitale	Avignon	La guerre prit fin et la carte de l'Europe fut redessinée. Alors que la peste disparut dans d'autres régions en 1352, Paris fut durement touchée et sembla devenir l'épicentre d'un fléau. Les survivants abandonnèrent les territoires "maudits", où la mort était la seule gagnante. Toute la partie nord de la France, des portes de Bretagne jusqu'à Bruxelles et de la côte de la Manche jusqu'à Lyon, est devenue ce que l'on appelle la "Zone Morte". Depuis lors, le royaume de France est limité à la région sud-est et le roi siège à Avignon. La Zone Morte est un territoire redouté où personne ne s'aventure, à l'exception de pillards désespérés en quête d'une fortune illusoire. Paris est devenu la ville d'une entité appelée "Sans-Nom", où aucune créature vivante ne survit plus de quelques semaines. Un véritable
Dirigeant	François I ^{er}	
Devise	Montjoie Saint Denis, vive le roi des Francs	
Foi	Catholique	
Magie	Interdite	
Sciences	François I ^{er} sait que la France a pris du retard dans les sciences. Il compte y remédier de son vivant par le financement de grands Alchimistes.	
Relations extérieures	Etat tampon entre les autres puissances	
Commerce	Vin du Rhône, les arts et les poteries	

fléau de cadavres animés et de créatures étranges occupe Paris, ses faubourgs et errent aux frontières du territoire.

Les puissances européennes ont uni leurs efforts pour endiguer l'expansion de la Zone Morte et les invasions de créatures créées par "Sans-Nom". Une barrière magique, qui a été renforcée le long des frontières avec l'aide de la guilde des Arcanistes et des Alchimistes, semble empêcher les créatures de traverser. Un réseau d'alerte, appelé "les veilleurs", a été établi pour surveiller cette barrière. Depuis environ un siècle, l'étendue de la Zone Morte ne semble plus évoluer.

Sur le plan religieux, la foi catholique prédomine dans les villes, bien que les autres cultes soient tolérés en milieu rural. La magie est interdite dans les grandes villes sous l'égide de la religion catholique, mais elle est présente le long de la frontière avec la Zone Morte, où des combattants aguerris l'utilisent pour lutter farouchement contre les morts-vivants.

Le roi François I^{er} est un passionné des arts et de la Renaissance italienne. Malgré la réduction du royaume, la France est un refuge pour les artistes de toute l'Europe, qui y sont accueillis à bras ouverts. L'école des artistes d'Avignon est aussi réputée que les ateliers d'Italie du Nord, et un festival annuel accueille une académie de ménestrels et de saltimbanques.

Sur le plan politique, la France se contente de survivre entre ses puissants voisins. Elle bénéficie de la politique non expansionniste de la GRC (Grande République Cathare) et sert de tampon avec les royaumes d'Italie et les États pontificaux, tout en favorisant la religion catholique.

1.4. **Le Saint-Empire romain germanique**



Fondé en 962 par Otton I^{er}, le Saint-Empire romain germanique est un regroupement politique d'États d'Europe occidentale et d'Europe centrale (au départ les royaumes de Germanie, d'Italie et de Bourgogne). Bâti sur les ruines de l'Empire carolingien, il naît de la volonté de ressusciter l'Empire romain d'Occident, disparu en 476.

À la fin du 14^{ème}, le Saint-Empire est une entité politique regroupant de nombreuses principautés d'Europe centrale. Il est dirigé par un empereur et est composé de princes-

électeurs, de princes, de comtes, de prélats et de cités indépendantes. L'Empire possède jusqu'à 1800 territoires sous son autorité, avec une organisation complexe de pouvoir central et de souverains féodaux.

Capitale	Aucune officielle
Dirigeant	Maximilien I ^{er}
Devise	<u>Vincit qui patitur (Celui qui souffre vainc)</u>
Foi	Catholique, présence templière importante
Magie	Interdite dans les villes mais largement utilisée par l'Ordo Imperium
Sciences	Avancées scientifiques notables : l'imprimerie et des travaux de Copernic
Relations extérieures	Limitées et axées principalement sur le commerce et l'échange de savoirs
Commerce	Mines de fer, blé, industrialisation

La Diète, qui regroupe trois Collèges, joue un rôle clé dans la gouvernance de l'Empire. Les princes-électeurs, les princes et comtes, ainsi que les cités indépendantes, y sont représentés, chacun ayant un nombre de voix proportionnel à la puissance de son domaine. L'Empereur est élu exclusivement par les huit princes-électeurs, comprenant à la fois des religieux et des laïcs.

Avant les événements de 1346 et la création de la Zone Morte en France, l'Empire ne disposait pas d'une armée permanente. L'armée impériale était levée lorsque l'Empire faisait face à une menace, sous l'autorisation de la Diète, et était directement sous les ordres de l'Empereur. En temps normal, l'ordre intérieur de l'Empire était géré militairement par les Templiers, qui étaient sous contrat avec l'Empereur et la Diète. Les Templiers

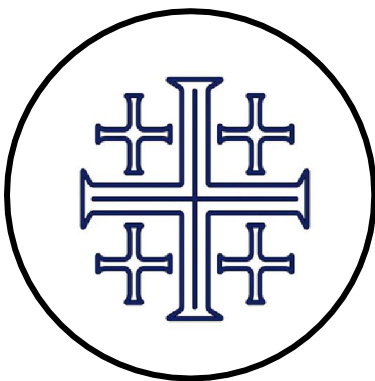
étaient responsables de l'application de la loi impériale sur le territoire et l'Empire en vertu du plus grand nombre de forteresses templières en Europe.

En 1354, une grande armée fut levée pour affronter la menace de "Sans-Nom" et fut envoyée sur le front ouest de l'Empire pour ralentir sa progression. Depuis la création de la "barrière", la frontière est protégée par de nombreux fortins où se trouvent les garnisons impériales. Le commandement de ces fortins est généralement affecté aux membres de l'Ordo Imperium, principalement composé d'Alchimistes et d'Arcanistes de l'Empire. Bien que la magie soit interdite dans les grandes villes sous l'égide de la religion catholique, elle est largement utilisée le long de la frontière avec la Zone Morte. Seul les membres de l'Ordo Imperium ou ceux ayant obtenu l'autorisation peuvent la pratiquer.

Sur le plan religieux, la foi catholique est présente dans tout l'Empire et est la seule religion élargie tolérée avec droit de culte. Les Templiers diffusés dans tout le pays veillent à son application. En ce qui concerne les sciences, l'Empire connut une grande avancée avec le développement de l'imprimerie par Gutenberg en 1455, qui a permis la diffusion des connaissances à travers toute l'Europe. L'observatoire de Nuremberg, où Copernic étudia, a été construit en 1430 et est une réplique de celui de l'université de Salamanque.

Sur le plan politique, l'Empire se concentre principalement sur la résolution des conflits internes et la consolidation de l'ordre étatique. Les relations extérieures visent généralement à maintenir une paix relative et l'expansion territoriale est limitée. Les échanges avec la République Cathare sont bons, principalement d'ordre scientifique, bien que les religieux la regardent d'un mauvais œil. Les Templiers exercent une influence considérable sur les États de l'Église grâce à leur présence imposante et leur pouvoir militaire. Les échanges diplomatiques avec la Confédération Celtique Unie sont très limités.

1.5. La Terre Sainte et l'histoire des croisades



Les premiers pèlerinages d'envergure vers la Terre Sainte ont lieu aux III^{ème} et IV^{ème} siècles, encouragés par l'édit de Constantin de 313, par lequel le christianisme devient la religion de l'Empire romain. Des pèlerinages ont ensuite lieu tout au long du millénaire, mais le phénomène prend une toute autre dimension à partir du X^{ème} siècle. Car en 1078, les Turcs Seldjoukides, venus des steppes asiatiques, ravissent Jérusalem des mains des Arabes Abbassides, et en interdisent l'accès aux chrétiens.

C'est pour rétablir cet accès que le pape Urbain II lance en 1095 la première croisade, encouragé par l'Empereur byzantin inquiet de cette expansion turque. Cette première croisade est un succès et aboutit à la fondation du Royaume de Jérusalem et des États latins d'Orient. C'est pour défendre ces derniers que seront menées les cinq croisades suivantes, de 1147 à 1229.

En 1229, Jérusalem vient d'être reconquise par l'Empereur romain d'Occident Frédéric II, mais son règne ne fait pas l'unanimité parmi les seigneurs locaux, ce qui laisse peu d'espoir pour l'avenir des terres orientales. Le destin de celles-ci se voit bouleversé par l'arrivée d'un homme, Sir Godefroy. Après avoir rejoint l'Ordre du Temple, il se rend à Jérusalem et se distingue dans les batailles locales. Il gagne rapidement la confiance de l'Empereur Frédéric II, devient conseiller du roi de Jérusalem et maître de l'Ordre des Templiers en Terre Sainte. Il transfère le siège central des Templiers à Jérusalem et récupère le temple de Salomon.

Capitale	Jérusalem	Godefroy renforce toutes les forteresses de l'ordre du Temple en Terre Sainte et entreprend la construction de la muraille de Judée, une immense muraille fortifiée qui redémarre au nord de Gaza, protège Jérusalem et s'étend vers le nord jusqu'à la côte près d'Acce. Il meurt en 1270, après avoir fait grandir toute sa vie la puissance de l'ordre du Temple ainsi qu'assurer la pérennité de la lignée des Rois de Jérusalem. Sous sa direction, l'Ordre du Temple se répand dans toute l'Europe, avec une concentration de commanderies dans le Saint Empire romain germanique.
Dirigeant	Guillaume de Bouillon	
Devise	Le mur tiendra	
Foi	Catholique, juive et musulmane	
Magie	Interdite au sein des villes mais utilisée par les Templiers	
Sciences	Astronomie, mathématiques et médecine	
Relations extérieures	Allié des États pontificaux et liens importants avec l'Empire Romain d'Occident	
Commerces	Porte de l'Orient et des différentes routes maritimes avec l'Europe	Dans le royaume de Jérusalem, seule la foi catholique est autorisée au sein des cités et des forteresses, tandis que les religions juive et musulmane prévalent au-delà du mur. La magie est interdite dans les grandes villes sous l'égide de la religion catholique, mais est pratiquée dans les

bastions de l'Ordre du Temple et sur les champs de bataille, sous le contrôle strict des Chevaliers du Christ.

Le royaume de Jérusalem, bien que peu touché par la Renaissance italienne, abrite une grande université qui incarne une fusion entre la culture arabe et européenne. Cette institution renommée se distingue par ses progrès et travaux en mathématiques et en astronomie.

Sur le plan militaire, le royaume dispose d'une puissante flotte de guerre chargée de protéger les côtes et de favoriser le commerce en Méditerranée. Les bastions Templiers et l'armée de Jérusalem confèrent au royaume une position de puissance militaire prédominante dans la région, sans oublier la sécurité supplémentaire assurée par la muraille de Judée.

En ce qui concerne la politique européenne, le royaume de Jérusalem est un allié important des États pontificaux, bien que l'influence des Templiers complexifie les relations, ces derniers étant

politiquement plus proches du Saint Empire romain germanique. La Grande République Cathare possède une ambassade dans le royaume, mais elle préfère rester discrète.

Le commerce joue un rôle significatif dans le royaume de Jérusalem, qui est devenu, aux côtés de Constantinople, la deuxième porte de l'Orient. Les voies maritimes reliant la Terre Sainte à l'Italie, à la France et à la République Cathare sont nombreuses, facilitant ainsi les échanges commerciaux et renforçant le statut économique du royaume.

2. L'ITALIE ET LES CITÉS-ÉTATS



Au début du XIIIe siècle, l'Italie est divisée en plusieurs entités politiques ; le royaume de Naples domine le sud, tandis que la riche principauté de Milan règne sur le nord, avec les États pontificaux moins puissants au centre. Des républiques telles que Venise et Florence sont destinées à un avenir prestigieux. Pendant le Moyen Âge, les villes libres ou cités-États prêtent allégeance au pape ou à l'empereur romain germanique, mais elles progressivement, elles s'émancipent de leur suzerain, bien que des divisions

internes entre factions guelfes (favorables au pape) et gibelines (partisans de l'empereur) persistent.

Cette période de l'histoire est également le théâtre incessant de conflits entre les cités-États pour la suprématie, impliquant des armées de mercenaires, appelées condottières. A cette époque, la guerre devient une guerre de sièges et de manœuvres, avec peu de batailles rangées, et les cités prospères rassemblent d'importantes forces malgré leur faible population. Pour assurer leur protection, les villes libres développent des stratégies de défense en étendant leurs remparts et en organisant le commerce à travers la Marche, tout en préservant une certaine autonomie interne.

En dehors des cités-États, le danger est omniprésent, avec de multiples créatures qui sévissent dans différentes régions. Les villages de fermiers et de pêcheurs en dehors des villes libres ont un statut ambigu. Bien que les cités-États revendiquent la maîtrise de leur territoire, en réalité, ces communautés doivent se débrouiller seules.

2.1. Milan



Milan est l'une des seules villes libres à être autonome. C'est par sa "mécanisation" qu'elle développe suffisamment de ressources. En effet, si Milan a juste assez de ressources pour vivre en autarcie, elle n'en a pas assez pour le commerce. C'est donc dans la transformation des biens que Milan trouve sa force. A cet égard, son plus grand allié est Léonard de Vinci, dont les inventions quasi quotidiennes font de Milan l'une des premières cités de commerce. Son invention la plus utile est la scie circulaire mécanisée, qui découpe le bois en planches, prêtes à être utilisées, facilitant son transport. C'est cette innovation qui a été l'étincelle de l'essor mécanique de Milan.

Avant les guerres inquisitrices, opposant l'Eglise Catholique aux utilisateurs de magie, Milan, dirigée par le Duc Filippo Visconti, cherche à étendre son influence sur tout le nord de l'Italie. Celui-ci offre sa fille à Francesco Sforza, un condottiere puissant de l'époque pour le garder sous sa coupe, puis il déshérite sa fille, faisant un « colpo basso » (un coup bas) à son beau-fils.

Sforza continue à œuvrer pour les Visconti à contre-cœur, espérant pouvoir regagner Milan à la mort de Filippo Visconti. Mais le destin intervient plus tôt que prévu. Milan est en conflit avec Venise et Florence, qui tentent de contrecarrer son influence. Pour remettre Florence à sa place, Visconti fait envahir la cité de Lucques, protectorat de Florence, par le condottiere Sforza. Malgré les troupes soumises par Florence, Sforza gagne bataille après bataille sans que Florence ne gagne un pouce de terrain.

Cosme de Médicis prend alors contact discrètement avec Sforza et forge une alliance avec lui. Il le convainc de s'allier à Florence, non contre Milan mais contre les Visconti, afin de prendre le pouvoir sur Milan. Sforza accepte, la ville de Lucques est sauvée par les Médicis et Sforza se dirige vers Milan. Après des mois de bataille et une alliance temporaire et discrète (à cette époque) avec Venise, les Visconti sont "livrés" à Sforza qui prend le pouvoir sur Milan. Depuis, il est seul maître de Milan, dirigeant la seigneurie à lui seul, les autres membres n'étant que des conseillers ou des exécutants.

Depuis, Milan, Florence et Venise ont conclu un accord de paix qui stipule la non-agression entre les cités, mais, sur le plan commercial, la concurrence est impitoyable.

Sienna est trop occupée par Florence pour développer autre chose que des relations diplomatiques et commerciales avec Milan. Les liens de Milan avec Florence limitent grandement ces relations, bien qu'elles soient courtoises.

Les sept cités sont soumises à la puissance de Milan et leurs relations avec la ville sont à la limite de la vassalité, du moins dans le nord de l'alliance. En échange, Milan refuse à Florence de déployer de grandes troupes contre ces cités. Naples et Milan partagent une situation politique favorable et collaborent souvent pour stabiliser la situation. Les États pontificaux et Milan sont étroitement liés et la famille Sforza se targue d'être un exemple de droiture et de dévotion envers Dieu et l'Église. Milan est souvent prise entre le marteau du Vatican et l'enclume de son alliance avec Florence et Venise, mais la diplomatie des Sforza suffit toujours à résoudre la situation ou, parfois, les florins d'or.

Milan a une seule autre cité sous son protectorat mais celle-ci n'est pas une source de matière première ou de revenus significatifs : la cité de Bergame qui est une Cité-Prison. Après les guerres inquisitrices, les derniers pratiquants de la magie noire sont enfermés avec plus ou moins d'efficacité. Les prisons ne parviennent pas à contenir les plus puissants de ces dangereux individus. C'est Sforza qui acquiert, à prix d'or, les clous de la sainte croix, avec lesquels il fait forger « la Couronne de Fer de Lombardie ». Celle-ci peut annihiler la magie sur une cité. Sforza lie la couronne à la cité de Bergame et en fait une prison pour des condamnés dangereux.

Milan maintient sa position dominante malgré les conflits et les alliances politiques en jonglant habilement entre le Vatican, Florence et Venise. Sa puissance militaire, ses alliances stratégiques et sa diplomatie éclairée lui permettent de contrôler les cités environnantes et de préserver sa propre sécurité. Ainsi, Milan occupe une position enviable au cœur de l'Italie.

2.2. Florence



Florence, située en Toscane, est une ville renommée pour son riche patrimoine artistique et culturel. Elle se distingue également en tant que l'une des cités-États les plus importantes de son époque. Le commerce de la laine constitue sa principale source de richesse économique, tandis que son armée de condottières en fait une force militaire redoutable.

Bien que les cités de Livourne, Gênes, Pise, Lucques et Pescara soient politiquement indépendantes, elles sont sous le protectorat de Florence. Cela signifie qu'elles conservent leur autonomie pour les affaires internes, mais se font représenter par Florence dans les affaires extérieures, car elles n'auraient pas de poids politique sans cela.

Dans l'histoire de Florence, les Albizzi ont exercé une influence considérable sur le conseil de la cité. Cependant, ils ont été éclipsés par Cosme de Médicis, également connu sous le nom de Cosme l'Ancien, et sa famille. Cosme a formé une alliance discrète avec Venise et le condottiere Sforza, en concurrence avec Milan. Les trois cités ont ensuite signé la "Paix de Lode". Bien que cette paix ne soit pas appréciée par le Saint-Siège, les cités ont la liberté de choisir leurs alliances, tandis que l'Église encourage la paix.

Le gouvernement de Florence est dirigé par une seigneurie composée des six Prieurs, du capitaine du peuple et du Gonfalonier de justice. La seigneurie exerce le pouvoir exécutif et judiciaire, tandis que le pouvoir législatif repose entre les mains des Collèges, dont le premier est dirigé par les Médicis et le second par les Albizzi. Les Médicis, issus d'une famille d'apothicaires, ont réussi grâce à leurs activités bancaires. Ils sont réputés pour pratiquer des prêts à des taux raisonnables, établissant ainsi des liens étroits avec le peuple florentin.

Les relations avec d'autres cités sont variées. Florence entretient un accord de paix avec Venise et Milan, bien que la concurrence commerciale entre elles soit féroce. Sienne, ennemie historique de Florence, offre sa seigneurie à César Borgia, fils du pape Alexandre VI, dans une tentative de déstabilisation. Florence est également en guerre avec l'Alliance des Seigneurs pour la conquête du passage vers l'Adriatique. En effet, les terres de Florence sont aujourd'hui divisées par les Sept Cités et les États pontificaux. Florence tente de reprendre une zone de passage, le dernier bastion tenu par Florence est la citadelle de Civitella del Tronto, des conflits armés sont réguliers dans cette zone. Naples adopte une position neutre, préférant maintenir le statu quo en Italie, tandis que Rome et les États pontificaux sont à la fois adversaires et alliés commerciaux de Florence.

Ainsi, Florence se distingue par son mélange unique d'art, de pouvoir politique et de prospérité économique, incarné par la famille des Médicis, qui a su dominer la scène florentine.

2.3. Venise



Venise, gouvernée par une république oligarchique, est dirigée par un doge élu à vie par un conseil de nobles appelé le Grand Conseil. Bien que le doge soit le chef de l'État, il est soumis à l'autorité de ce conseil et doit respecter des règles strictes. Le doge actuel est Leonardo Loredan.

Le port de Venise a toujours été prospère, attirant marchands et pêcheurs. Cependant, c'est lorsqu'elle a armé une flotte de 6 000 galères que la ville a pu prendre des risques et régner sur la mer Méditerranée grâce à des convois réguliers. Le quartier du Rialto abrite la première bourse organisée d'Europe, contribuant ainsi à faire de

Venise le port le plus important de la Méditerranée. Cette prospérité fait concurrence aux ports du sud de l'Italie, notamment ceux de Naples. De plus, Venise exerce son influence sur les cités dépendantes telles que Vérone, Padoue, Trévise et Ferrare.

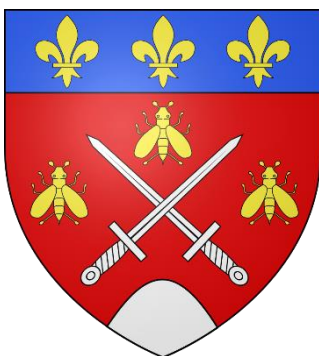
Le Grand Conseil est composé d'environ 200 membres élus à vie, représentant les familles les plus riches et les plus puissantes de Venise. Ces membres, appelés patriciens, contribuent à faire de Venise l'une des sociétés les plus exclusives et les plus fermées d'Italie. En plus du Grand Conseil, il y a le Conseil des Dix, responsable des affaires de sécurité et de justice. Les membres de ce conseil sont élus pour un mandat de deux mois et sont chargés de faire respecter les lois et de punir les criminels, dirigeant la sinistre "Main Rouge" de Venise, le « Pugnus Dei ». Ils sont également responsables de l'espionnage et de la surveillance des citoyens de Venise, ainsi que des visiteurs.

En plus de ces organes gouvernementaux, Venise dispose également d'un Sénat composé de membres du Grand Conseil. Le Sénat est responsable de la politique étrangère de la république et est dirigé par un savantissime, élu tous les trois ans.

Les relations de Venise avec les autres cités sont variées. Un accord de paix, qui exclut les agressions, est établi avec Florence et Milan, bien que la compétition commerciale entre eux reste impitoyable. Les Sept Cités sont les adversaires de Venise et sont alliées avec Naples pour contrecarrer les convois vénitiens. Naples, avec ses ports du sud de l'Italie, représente un ennemi redoutable, car il sert de première escale aux bateaux venant du sud et de l'orient. Les Sept Cités jouent le rôle d'éclaireurs pour Naples, informant immédiatement la ville lorsque des navires vénitiens passent. Les relations entre Venise et Rome sont tendues mais solides sur le plan diplomatique.

Ainsi, Venise se distingue par sa république oligarchique et sa puissance maritime. La ville tire sa prospérité de son port animé, de son commerce florissant et de ses liens étroits avec les cités dépendantes, de sa structure politique exclusive et ses organes gouvernementaux.

2.4. L'Alliance des Seigneurs



L'alliance des Seigneurs, aussi appelée « les Sept Cités », s'est formée naturellement parmi les cités de Bologne, Ravenne, Forli, Cesena, Rimini, Imola et la République de Saint-Marin, car aucune d'entre elles n'était suffisamment puissante pour dominer les autres sans s'affaiblir. Ainsi, une alliance a été forgée entre ces différentes cités. Chacune d'entre elles gère indépendamment son territoire, mais le Conseil des Seigneurs se charge des questions économiques, de défense et de diplomatie. Bien que ce Conseil dirige les Sept Cités, des conflits peuvent surgir entre les Seigneurs. Cependant, ils savent pertinemment que remettre en question les décisions affaiblirait leur pouvoir. Ainsi, une fois une décision votée,

même à contrecœur, les Seigneurs s'y soumettent. Les décisions sont prises à la majorité plus une voix.

En ce qui concerne les relations avec d'autres cités, un conflit régulier existe avec Florence, principalement en raison de la cité de Pescara et de sa région, le seul port du sud de l'Italie qui n'appartient ni à Naples ni aux Sept Cités. Le passage entre les deux parties du territoire de Florence est actuellement assiégé par l'Alliance des Seigneurs et les États pontificaux.

Naples est un allié des Sept Cités, avec des accords militaires visant à réduire constamment l'influence économique et militaire de Venise. Venise représente un adversaire économique féroce, parfois même impliquant des affrontements maritimes. En ce qui concerne les relations avec Rome, les Sept Cités suivent au doigt et à la lettre les ordres du Vatican, volontairement ou à contre-cœur.

Les Sept Cités présentent une prestigieuse école de guerre, l'Armada, située dans la cité de Bologne. C'est là que l'on développe l'art martial de l'« escrime bolognaise », une technique de combat encore plus mortelle que l'art de l'Armada classique. Bien que leur armée puisse être moins puissante, leurs nobles sont des guerriers émérites, redoutables plus que tout autre.

2.5. Royaume de Naples



Naples et le sud de l'Italie faisaient autrefois partie de l'Empire byzantin mais la ligue lombarde cherchait à reprendre ce territoire. À la chute de l'exarque d'Italie, le royaume de Naples a émergé, s'étendant sur tout le sud de l'Italie jusqu'à la Sicile. Depuis lors, Naples est devenue une nation prospère qui préfère maintenir le statu quo plutôt que de chercher une expansion. Cependant, elle entretient des rivalités avec Venise.

Sur le plan politique, Naples est une monarchie absolue dirigée par un roi, dotée d'un pouvoir absolu sur les affaires politiques et sociales. Les fonctionnaires royaux sont nommés pour gérer les affaires courantes, tandis que les provinces sont gouvernées par des vice-rois nommés par le roi. L'Église catholique romaine exerce une forte influence sur les décisions politiques.

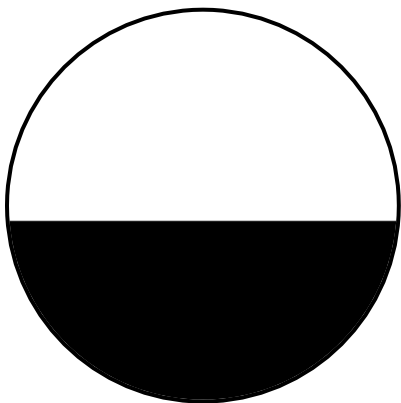
Sur le plan économique, l'agriculture et le commerce sont les principales sources de revenus de Naples. La ville possède un important port commercial qui facilite les échanges avec d'autres ports de la Méditerranée. Les principales exportations incluent le blé, le vin, les agrumes, les olives et les textiles. Les ateliers de céramique, de verrerie et les industries textiles sont également florissants à Naples. L'exploitation des ressources minières, notamment le cuivre, le fer et l'argent, est une autre activité économique importante de la région.

Culturellement, Naples est un centre majeur en Italie. La ville est un lieu de rendez-vous des érudits, des artistes et des philosophes qui s'y rencontrent. Des écoles, des universités, des bibliothèques et des musées sont créés pour promouvoir l'éducation, la recherche et la préservation de la culture. Les arts visuels, la musique et la littérature prospèrent à Naples, avec la présence d'artistes renommés tels que Michel-Ange.

Du point de vue militaire, Naples est une ville fortifiée qui a subi de nombreuses attaques au fil des ans. Ses remparts, ses tours et ses fortifications ont été construits et renforcés au fil du temps. L'armée napolitaine se compose principalement de mercenaires recrutés par le roi pour protéger le pays contre les envahisseurs. Les soldats napolitains sont également reconnus pour leur maîtrise des armes à feu, qui jouent un rôle croissant dans les conflits militaires.

Sous le règne du roi Alphonse d'Aragon, Naples favorise les arts, l'ingénierie et l'équitation. L'armée napolitaine se distingue par son expertise équestre, développée une voie spécifique de l'Armada napolitaine appelée "Haute Équitation".

2.6. Sienne



La seigneurie de Sienne fut, dans un premier temps, offerte au Vatican qui, à son tour, la cède à Cesare Borgia, fils du pape et grand ennemi des Médicis. La situation oscille entre une guerre froide et des tentatives directes de Sienne pour conquérir Florence.

L'influence de la Main Rouge est très forte et la chasse aux sorcières pratique courante. Cesare Borgia dirige d'une main de fer la seigneurie de la cité. Un service militaire a été instauré. Les jeunes gens de la cité savent qu'à tout moment ils peuvent être incorporés dans une unité. On ne reçoit que très peu de nouvelles de la cité de Sienne, celle-ci reste très fermée et personne ne sait vraiment ce qui s'y passe actuellement.

2.7. Les États pontificaux



Les États pontificaux sont fortement réduits après les guerres inquisitrices, il ne reste plus que les États directement autour de Rome. La Curie, les cardinaux et bien sûr le pape dirigent les États pontificaux d'une main de fer dans un gant de velours cardinal. Tout le monde se doute que Rome veut reconquérir ses territoires du Nord et se prépare en conséquence, Florence étant la première étape.

Dans les régions sous l'influence de l'Église, les terres des États pontificaux se démarquent par leur relative sécurité. En effet, grâce aux efforts acharnés des forces ecclésiastiques, les créatures maléfiques et les brigands y ont été presque complètement chassés, permettant une vie où les communautés et les villages ont prospéré en dehors des grandes cités, un phénomène à peine imaginable dans le reste de l'Europe chrétienne.

Les Impurs de ces régions cherchent souvent à quitter la zone, malgré le fait qu'ailleurs ils seront plus exposés au danger des brigands. Cependant, le moindre contact avec la magie ou le paganisme est socialement périlleux, voire dangereux si la Main Rouge s'en mêle.

Économiquement, les différentes régions sont prospères, vu la maîtrise qu'a le Vatican sur les prix des marchandises. Vendre moins cher que les États pontificaux est synonyme de disgrâce et vos partenaires commerciaux deviennent plus hésitants à commercer avec le marchand qui aurait osé pratiquer de tels prix.

Il n'y a pas de noblesse, ce sont les religieux qui font office de pouvoir exécutif et judiciaire, la Main Rouge étant, dans ce cas, une extension naturelle de ce pouvoir.

Partie 2 - La Marche et l'organisation des Kumpanyi

Vous trouverez, dans cette partie du guide, une description de la Marche, une société organisée de marginaux dont vos personnages feront partie. Vous découvrirez ainsi son histoire, ses lois et les coutumes, ainsi que les acteurs clefs qui composent les Kumpanyi, caravanes marchandes qui parcourent l'Europe. A quelques rares exceptions, vos personnages ont intégré la société des exclus et des Impurs depuis maximum une décennie.

Il est important de noter que, en tant que parias nomades, les métiers traditionnels tels que la récolte, la préparation de potions ou la forge ne seront pas accessibles à vos personnages. Cela résulte d'une décision délibérée de l'organisation, qui estime que cette dimension du jeu ne constitue pas l'aspect le plus pertinent et risque souvent de se réduire à une simple quête de richesse et de possessions.

3. ORGANISATION SOCIALE DE L'EUROPE CATHOLIQUE

3.1. Les Purs, les Impurs et les Purifiés

Avant d'entrer dans les détails de l'histoire de la Marche, il convient d'aborder en préambule l'organisation de la vie sociale au sein des diverses régions sous l'égide de l'Église catholique. Que ce soit pour le Royaume de France, le Saint Empire romain germanique ou encore l'Italie et ses cités-États, une distinction sociale majeure est observée, se répartissant en trois catégories : les Purs, les Impurs et les Purifiés.

Les Purs sont les habitants des grandes villes et des cités-États, les seuls dignes de porter le titre de citoyens. Être Pur est une condition inhérente à la naissance, mais elle peut être révoquée si l'on se livre à la pratique de la magie ou si l'on est condamné à l'exil, qui fait basculer irrémédiablement dans l'Impureté.

Les Impurs rassemblent donc ceux qui portent l'empreinte de la magie, ainsi que les proscrits, les exilés et ceux dont le foyer leur a été arraché. Il est intéressant de souligner que, au fil des siècles, le peuple français est devenu en grande partie le contingent prédominant de cette caste d'Impurs, cruellement dépossédé de leurs terres ancestrales par l'infâme Sans-Nom et ses créatures maudites.

Quant aux Purifiés, ils forment une catégorie réservée aux prêtres de l'Église chrétienne, ceux qui peuvent aspirer à réintégrer les cités. Tous ceux qui pratiquent la "magie" sont considérés comme Impurs mais ceux qui choisissent de rejoindre les ordres religieux sont perçus comme étant Purifiés. Le Saint-Siège a accordé cette grâce à de grands chrétiens en les nommant "Prieurs" d'une cité, ce qui leur confère le droit de résider dans la cité sans pour autant obtenir la noblesse. Cependant, cette faveur papale se fait rare depuis que, à Florence, les Prieurs sont membres du conseil de la seigneurie. Cela a permis aux Médicis, non seulement de s'établir dans la cité de Florence, mais également de devenir des dirigeants, alors même qu'ils appartenaient à l'origine à la catégorie des Impurs.

3.2. Origines et émergence des Kumpanyi

De l'aube des temps jusqu'à la Renaissance, l'Europe est témoin de l'émergence et de la persistance des groupes marginaux, des communautés ostracisées par la société dominante. Ces parias de la civilisation, vivant à la lisière des villes fortifiées, dans les forêts profondes et les reculs sombres du paysage, forment un kaléidoscope de personnages déconcertants et fascinants, qui constituent les fondements de l'organisation sociale que nous appelons maintenant les Impurs.

À l'origine, parmi ces groupes marginaux, se distinguent les hors-la-loi, les renégats, les vagabonds et les errants, dont les vies erratiques sont caractérisées par une lutte perpétuelle pour la survie. Les hors-la-loi, brigands des bois et des routes, défient l'autorité et sèment la terreur auprès des voyageurs infortunés. Les renégats, quant à eux, sont des individus ayant trahi leur propre communauté. Leur désir de liberté et de rupture avec les normes énoncées les conduit à adopter un mode de vie non conventionnel, cherchant asile auprès des bandes de marginaux.

Les vagabonds et les errants, dans leur quête de liberté et d'indépendance, parcourent les terres à la recherche de travail saisonnier ou d'opportunités de subsistance. Ils sont souvent des exclus sociaux, rejetés par la société, mais leur nomadisme leur offre une certaine autonomie.

Ces groupes nomades, bien qu'exposés aux dangers et aux difficultés de la vie itinérante, se trouvent dans leur existence, des moments de camaraderie et de solidarité, formant des liens qui transcendent les barrières sociales. Et ainsi sont nés les premiers Marcheurs.

Sous l'influence des bohémiens, les Impurs s'organisent pour suivre et résister. Ils puisent leur inspiration dans les caravanes de ces familles nomades pour se frayer un chemin à travers les contrées hostiles. Tels des bijoux ambulants, ce qui devient les premières Kumpanyi, ils se mettent à sillonner les routes, reliant cités, royaumes et empires dans une visée commerciale. La société de la Marche était née.

Ainsi, au fil du temps, une distinction fut faite entre Impurs et Marcheurs, la société de la Marche ne représentant que les membres des différentes Kumpanyi, les membres des caravanes marchandes qui bravent les routes et défient les dangers pour échanger des biens précieux entre les cités. La société de la Marche est un tissu complexe, dont la trame est composée de divers groupes d'individus considérés comme Impurs pour des raisons bien variées.

Les Impurs, désireux de se rendre utiles, comprirent que, même si la Marche, par sa deuxième loi, ne s'éloignait jamais des routes et évitait les cités, ils pouvaient contribuer à un aspect essentiel : le commerce entre les cités. En effet, les Impurs, issus de toutes les strates de la société (car la magie et le destin ne se soucient pas des distinctions sociales), entrevirent une opportunité dans cette vie de déplacements perpétuels.

Au fil du temps, l'activité commerciale s'articule autour d'une myriade de personnages aux destins entremêlés. Marchands astucieux, artistes talentueux, caravaniers aguerris et gardes protecteurs forment ainsi cette communauté nomade, que l'on nommera Kumpania. Unis par un but commun : ils traversent les territoires inconnus et bravent les dangers pour échanger des biens précieux en dehors de la protection et du confort des villes.

Les convois des Kumpanyi sont bien plus que de simples processions de chariots. Au travers des âges, ils deviennent les artères palpitantes du commerce européen, pulsantes avec l'énergie des échanges. Leur voyage est un ballet orchestré avec précision. Les Kumpanyi se mettent en mouvement, guidées par les connaissances géographiques des maîtres Auriges, des caravaniers chevronnés. À travers les vastes plaines, les montagnes escarpées et les forêts profondes, elles se frayent un chemin, bravant les intempéries, les brigands et les bêtes sauvages pour répondre aux contrats et aux commandes les plus louables. Les grandes villes mettent en place une organisation pour accueillir les Impurs dans des villages et places de marchés situés en périphérie de leurs propres remparts. L'alliance avec les Kumpanyi et la participation au réseau marchand européen deviennent des enjeux cruciaux dans le jeu des puissances de l'époque.

Mais, au-delà de ce tableau idyllique de bravoure et de réalisation, il ne faut pas minimiser les aspects sombres. Les routes sont jonchées de périls. Les voleurs, tels des ombres avides, guettent les Kumpanyi, cherchant à s'emparer de leurs précieux chargements. Pour ceux qui ne respectent pas le principe des rançons, des batailles éclatent parfois, peignant les chemins de l'Europe d'une toile de sang et de courage.

Au-delà des échanges économiques, les Kumpanyi sont également des lieux de rencontres, de découvertes et d'échanges culturels. Les Marcheurs qui les composent portent en eux leurs coutumes, leurs langues et leurs histoires. Sur les campements, les différentes cultures se mélangent, offrant un kaléidoscope de couleurs, de sons et d'arômes. Les Marcheurs racontent leurs récits, leurs légendes et leurs connaissances, tissant des liens qui s'étendent bien au-delà des frontières géographiques. Ils sont un peuple et, au sein de celui-ci, membres d'une même famille, leur Kumpania.

Les Kumpanyi contribuent à l'expansion des connaissances, à la diffusion des idées et à l'établissement de relations commerciales durables entre les nations. Leurs périple audacieux ouvrent de nouvelles voies, tracent de nouveaux horizons et forgent des destins.

L'affiliation à une Kumpania est, pour un Impur, une source de fierté. Rejoindre une de ces caravanes représente une marge d'évolution et la possibilité d'exercer un pouvoir sur son propre destin. Les Kumpanyi sont une véritable famille, une communauté unie par un objectif commun qui dépasse les frontières géographiques et transcende les différences culturelles. Pour un Impur, faire partie de cette famille est un privilège, une chance de laisser une marque indélébile sur le monde et de se forger une place au-delà des normes établies.

3.3. Les guerres inquisitrices : quand les mages intègrent la Marche

En 1346, le monde fut bouleversé par l'événement de la Grande Peste, produit par un nécromancien dont le nom reste voilé dans les ténèbres. Tel un fléau implacable, cette maladie a dévasté les terres de la France septentrionale jusqu'à Avignon, décimant une grande partie de sa population. Les survivants, empreints de terreur, se mirent en quête de tout ce qui pourrait les conserver du rappel de cette magie noire qui avait permis cette tragédie.

Les non-initiés, dénués de pouvoirs magiques, se lancèrent dans une chasse impitoyable envers ceux qui détenaient des aptitudes magiques, commençant par les pratiquants de la magie noire, mais leur chasse s'étendit rapidement à tous les sorciers et Arcanistes. Dans leur effroi et leur colère, les magiciens tentèrent de se défendre, attisant ainsi le conflit entre les deux partis.

Quant à l'Église catholique, elle proclama une guerre sainte contre la magie et fit naître une inquisition catholique, connue sous le nom des « Faucheurs ». Cette guerre débuta aux alentours de 1350 et ne s'acheva que cinquante ans plus tard, lorsqu'un armistice fut déclaré

par le Vatican. Encore aujourd'hui, nul ne sait pourquoi l'Église émit une telle requête alors qu'elle était en voie de victoire dans ce conflit. Par le biais d'un traité, les praticiens de la magie ont été désignés comme les Impurs et ont été exilés des cités et des villes, tandis que les non-initiés, qualifiés de Purs, pourraient poursuivre leur existence au sein de ces enceintes urbaines.

La paix, baptisée "La paix de Constance", fut ainsi scellée, mais les restrictions imposées aux Impurs ne furent point levées. Contraints, ces derniers rejoignirent la Marche. Ce qui eut pour conséquence l'augmentation considérable du nombre de Marcheurs, transformant ainsi la Marche en une organisation de marchands transportant des marchandises précieuses entre les cités, car les Impurs étaient dorénavant bannis de la vie citadine.

3.4. La diaspora française

Autrefois, avant l'avènement de la peste, et plus particulièrement avant l'exil des mages, la Marche était habitée par des nomades aux réputations peu flatteuses, soupçonnés d'être des voleurs et des âmes profanes. Mais l'apparition de la sinistre Zone Morte, orchestrée par le redoutable Sans-Nom, bouleversa de manière irrémédiable le destin de la France et, par extension, celui de la Marche. Le pays sombra dans les ténèbres, tandis que la Zone Morte chassait les habitants de leurs terres natales, les poussant à l'exil. Ainsi débuta la diaspora française.

Au cœur de leur fuite, ces dépossédés, devenus des citoyens sans terre et donc des Impurs, allaient bientôt découvrir les lois inaltérables de la Marche, dont la première était celle de l'hospitalité, s'étendant tout particulièrement envers les plus démunis. Malgré leurs ressources modestes, les Marcheurs accueillèrent les réfugiés français à bras ouverts, partageant leur maigre pitance, leurs tentes et leurs foyers.

Peu à peu, ces nouveaux venus influencèrent la Marche. À tel point qu'aujourd'hui, la langue française prédomine dans les échanges au sein de cette organisation. Cette ouverture envers les mages et les réfugiés français engendra un nouvel équilibre, une alliance entre les héritiers de la Marche et ceux qui furent condamnés à périr en parias. Ainsi, l'histoire s'entrelaça, tissant une toile complexe où la magie, la Marche et les Impurs trouvèrent leur juste place, malgré les ombres menaçantes qui planent sur leur chemin.

3.5. L'alliance avec l'Ordre des Templiers

La Marche et l'Ordre des Templiers forment une alliance improbable, où la protection, la fraternité et le respect des croyances ancestrales se sont entrelacés. Les Kumpanyi, guidées par les Hospitaliers, ont trouvé un havre de paix sur les chemins de la Marche, tandis que les Templiers, gardiens des bastions, assurent la protection des places de marchés.

4. PERSPECTIVES ORGANISATIONNELLES ET SOCIALES DE LA MARCHÉ

Au sein de la Marche, il est nécessaire d'établir une distinction entre l'organisation de la société des Impurs en général et le fonctionnement des différentes Kumpanyi. Le gouvernement de cette entité reste empreint de mystère et son lien avec l'histoire des bohémiens, ce peuple nomade doué de pouvoirs étranges, remonte aux temps lointains du 5^{ème} siècle, lorsqu'ils quittèrent le nord de l'Inde pour rejoindre le Moyen-Orient, avant de s'installer en Europe. D'abord accueillis chaleureusement par les sédentaires, leur mode de vie finit par susciter méfiance et calomnies. Ainsi, les bohémiens devinrent, tout comme les gens de la Marche, les boucs émissaires privilégiés des populations et des États. Peu à peu, leur langue et leurs coutumes ont été interdites, ils furent expulsés des grandes villes. Méprisés et pourchassés par les Purs, craints et traqués par l'Église catholique, ils durent apprendre à se fondre dans l'ombre, et, au fil des ans, leur destin s'entremêla à celui de la Marche. Aujourd'hui, plus aucune distinction n'est faite entre les bohémiens et les Impurs. Seules subsistent des légendes et des rumeurs affirmant que le Conseil des Anciens, qui dirige la Marche, serait composé de descendants des lignées roms, conférant à leur sang d'immenses pouvoirs. La plupart des Marcheurs n'ont qu'une connaissance vague de la composition de leur gouvernement, le conclave des anciens, rassemblant les membres émérites des castes qui structurent la Marche. En effet, la Marche reste très secrète quant à son fonctionnement interne et à sa composition.

On pense que, dans la plupart des Kumpanyi, il existe une caste de marchands, une caste dite de « voleurs », une caste de protecteurs et la caste des Pythies. Les marchands et les Pythies sont les seuls à être connus. En effet, pour les Marcheurs de naissance, quitter la route même pour une halte est signe d'anathème, seuls les anciens, l'Aurige et les Pythies « quittent la route ». La Kumpania est organisée autour de postes clés, comprenant notamment un ancien pour chacune des castes de la Marche.

Les Pythies, ces sorcières ou prêtresses, selon les personnes qui les rencontrent, jouent le rôle de guides spirituels au sein de la Marche et bénéficient d'un respect incontesté dans toutes les Kumpanyi. Certaines d'entre elles occupent même des positions uniques et reconnues dans l'ensemble de la Marche. Leur vision du monde est fondée, certes, sur le dieu créateur mais surtout sur son travail, sur l'équilibre de l'univers qu'il a créé. Elles conseillent les Marcheurs dans les décisions importantes. Chaque choix, chaque action, chaque décision importante de la Kumpania, ce qu'elles nomment les « accords », sont pesés avec soin et l'ensemble de ces accords doit tendre vers un équilibre harmonieux.

La caste des marchands occupe une place prépondérante au sein de la Marche et des Kumpanyi, représentant la vaste majorité de ses membres. Ils sont indispensables à toutes les autres factions car ils entretiennent des contacts privilégiés avec le monde extérieur. La diversité règne parmi ces marchands, regroupant des individus de toutes croyances et connaissances. Bien que signalée comme la moins influente des castes dans de nombreux domaines, les marchands ont

vu leur importance grandir au sein de la Marche. Le commerce est devenu un pilier fondamental de l'ensemble de cette organisation. La hiérarchie au sein de la caste des marchands repose clairement sur la méritocratie et l'influence qu'ils ont pu acquérir auprès des personnes extérieures à la Marche. Leur capacité à établir des relations fructueuses avec le monde extérieur leur confère une position enviable.

La caste des marchands est, par son nombre de Marcheurs et leurs aptitudes à négocier, le pilier essentiel des échanges commerciaux de l'organisation. Plus ouverte et mieux connue grâce aux échanges réguliers qu'elle entretient avec les cités-États, les villes des autres nations et les autres royaumes, il est habituel qu'elle soit dirigée par son Ancien et l'Aurige.

L'Aurige occupe la fonction de maître conducteur des chariots, gérant les affaires courantes du convoi, mais il est également le chef de guerre, souvent un combattant redoutable. Il se doit d'obéir au Conseil des Anciens de sa Kumpania. Pour organiser la sécurité et la défense de sa caravane, l'Aurige peut compter sur les compétences du Maître de Guet, chargé de la sécurité du convoi, du Maître Argentier, responsable des coffres de la caravane et de divers aspects logistiques, ainsi que du Docte, qui garantit le suivi et le maintien de la santé des membres de la Kumpania. Il peut également s'appuyer sur les compétences commerciales du Maître marchand et les conseils éclairés de son Excellence, chargé des échanges diplomatiques et d'apporter son éclairage sur les enjeux politiques des différents contrats commerciaux.

Les différentes fonctions peuvent être incarnées par les membres de la Kumpania, changeant en fonction de la pertinence et de l'expérience de chaque individu selon le contrat en cours ou la région visitée. Néanmoins, l'Aurige et les anciens font exception à cette règle. Les Kumpanyi respectent en général les dix lois communes de la Marche, ainsi que les anciennes lois et la tradition de la rançon.

4.1 Les lois de la Marche

1. Tu offriras l'hospitalité à ceux qui ne sont pas tes ennemis.
2. Tu resteras toujours en mouvement sur les routes et les chemins.
3. Tu accepteras Dieu et Gaïa.
4. Tu ne prêteras pas attention aux démons.
5. Un contrat est sacré et rien ne doit le corrompre.
6. La parole donnée est sacrée, la parole demandée est damnée.
7. Tu accepteras ta liberté tant qu'elle ne porte pas atteinte à celle d'un frère de la Marche.
8. Tu obéiras à ton Ancien.
9. Tu te soumettras au Conseil des Anciens.
10. En cas de conflit au sein de la caravane, par les anciennes lois qui dictent une réciprocité du crime et de la peine, un ancien tranchera.

4.2 La tradition de la rançon

Dans les méandres de l'histoire de la Marche, par-delà les mystères et les légendes qui l'entourent, émerge une coutume ancestrale, gravée dans les fibres de son tissu social. C'est la coutume de la rançon, un pacte sacré entre les belligérants qui permet de préserver la vie en échange d'une compensation monétaire. Tel un écho lointain des temps anciens, cette tradition trouve sa source dans une convergence profonde entre les membres des Kumpanyi et les brigands qui hantent les routes et les chemins, comme membres de la société des Impurs.

Au cœur de cette coutume réside le désir ardent de préserver l'intégrité des frères de la Marche. Qu'ils soient marqués par les codes des Kumpanyi ou égarés dans les méandres de la criminalité, tous partagent cet étrange lien, ce désir commun de ne point répandre inutilement le sang de leurs pairs Impurs. La vie, cet éclat fugace et précieux, mérite d'être préservée autant que l'honneur qui réside dans chaque être.

Ainsi, lorsque les lames s'entrechoquent, lorsque les regards se figent dans une danse mortelle, une opportunité s'offre à tout belligérant. Lorsqu'il voit la menace peser sur lui, le guerrier a la possibilité de s'élever au-dessus de la bataille et de proposer une rançon, un tribut matériel pour acheter sa vie.

Dans la Marche, où les rigueurs de la vie nomade ont forgé un peuple pragmatique et astucieux, l'idée de cet échange équitable s'est inscrite à travers les âges. Chaque Marcheur sait qu'au-delà des différences, des allégeances et des querelles, un juste prix peut être payé pour préserver l'existence.

Cependant, cette coutume n'est pas exempte de règles et de rituels. La rançon doit être proposée avec tact et respect, dans le respect des traditions de la Marche. L'offre doit être considérée avec sérieux et examinée par les parties concernées. Les termes de l'échange sont négociés avec prudence, établissant une valeur équitable pour la vie qui pèse dans la balance.

Cette coutume de la rançon, profondément enracinée dans la culture de la Marche, transcende les frontières de la légitimité et de la morale. Elle est l'expression d'un équilibre fragile entre la violence inhérente à la condition humaine et le désir de préserver la fraternité.

4.3 La tradition de la transaction

Le dernier dimanche avant le départ de la Kumpania se déroulera un événement crucial, appelé la « Transaction ». C'est lors de cette journée que la destination principale de la caravane sera déterminée. Les différents clients potentiels font leurs offres pour que leurs marchandises soient transportées par la Kumpania. Ce n'est pas une simple question de choix, car le contrat est attribué au client déposant la meilleure offre. Ainsi, il est de coutume pour les membres de

la caravane de négociier tout au long de cette journée pour faire fluctuer les offres à leur avantage.

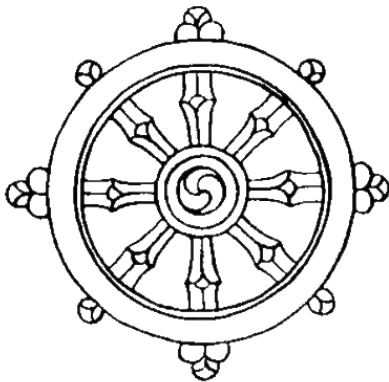
Les motivations des négociations peuvent être variées. Certains membres peuvent préférer choisir un client en particulier pour des raisons spécifiques, telle que la destination souhaitée ou pour éviter de s'impliquer dans un conflit en raison de la nature délicate de certaines marchandises. D'autres peuvent chercher à augmenter les revenus globaux de la Kumpania en favorisant les offres les plus lucratives, selon leur point de vue.

La transaction est un processus complexe car l'offre ne se résume pas à un simple prix. Elle dépend de la valeur des biens transportés, du pourcentage de la commission accordée à la Kumpania et de la prime, une rémunération fixe non remboursable. Cette prime garantit un revenu minimum à la Kumpania, même en cas de perte du chargement pendant le trajet.

À la suite de la conclusion de la transaction, les différents postes au sein de la Kumpania sont redistribués entre ses membres en fonction du nouvel objectif commercial de la caravane. Cela permet d'utiliser au mieux les compétences et les ressources de chacun pour assurer le succès du voyage et maximiser les bénéfices de la caravane. C'est un moment crucial où les choix stratégiques détermineront la réussite de la prochaine étape de l'aventure de la Kumpania et où elle se prépare à affronter les défis de la route et à saisir les opportunités qui se présenteront tout au long de son périple.

4.4 Quelques Kumpanyi connues de par l'Europe

4.4.1 La Kumpania d'Issakar



Spécialisée dans le commerce de biens volumineux et précieux, la Kumpania d'Issakar est principalement active dans les régions du nord et du sud de l'Italie, établissant des liens économiques et commerciaux avec les communautés locales de ces régions.

Au cœur de la Kumpania, se déploie un tissage complexe d'us et coutumes, ancrés dans la tradition et vécus avec ferveur. La loi du talion s'impose comme un moyen séculaire de rendre justice au sein de cette communauté nomade. Les actes répréhensibles trouvent ainsi une juste rétribution, proportionnelle à la gravité de l'infraction commise. Cette pratique assure l'ordre et l'équité au sein de la Kumpania, avec toujours un sage ancien pour prononcer la condamnation.

La parole donnée acquiert une sacralité particulière dans cette communauté. Les membres doivent respecter leurs promesses car, pour eux, l'honneur est en jeu à chaque engagement. Cette rigueur renforce la confiance mutuelle et nourrit la solidarité, tissant des liens solides et inébranlables parmi la caravane marchande.

Au cœur de cette vie nomade, la famille occupe une place prépondérante. Les liens familiaux sont sacrés, représentant un pilier central de l'identité et du soutien des membres de la

communauté. Traditions et rituels spécifiques célèbrent les ancêtres, perpétuant ainsi l'héritage familial de génération en génération.

La sagesse et le savoir se transmettent de bouche à oreille au sein de la Kumpania. Les anciens détiennent un rôle crucial dans cette transmission du savoir. Leur expérience et leur connaissance sont vénérées, et ils assument des postes de direction et de prise de décision.

L'aspect spirituel de la Kumpania est empreint de mystère et d'étrangeté. Bien que se revendiquant du christianisme, les membres pratiquent des rituels peu connus à l'extérieur de leur communauté. Ces cérémonies, empreintes de symbolisme, occupent une place centrale dans leur pratique religieuse.

La fierté des marchands d'Issakar réside dans leur habileté et leur expérience inégalées. Ces commerçants aguerris tissent des liens avec les personnalités les plus influentes des cités italiennes, de Venise à Florence, et de la Sicile à Milan. Leur vaste réseau de contacts leur permet de négocier des accords commerciaux avantageux et de se tenir informés des tendances du marché. La réputation de fiabilité de la caravane est solidement établie, résultat d'une longue histoire en tant qu'une des plus anciennes Kumpanyi d'Europe. Leur intégrité et leur capacité à honorer leurs engagements leur valent le respect et la confiance de leurs partenaires commerciaux. Cette réputation leur ouvre les portes des opportunités les plus prestigieuses et leur assure une prospérité dans l'univers complexe du commerce européen.

En somme, au sein de la Marche, la Kumpania d'Issakar s'érige telle une entité indépendante, dédiée principalement au commerce dans les contrées du nord et du sud de l'Italie. Fondée sur des valeurs ancestrales, telles que la loi du talion, la parole donnée, les liens fraternels forts et la transmission du savoir, cette Kumpania mystérieuse trouve son essence au cœur de la caravane nomade.

4.4.2 *La Diplomatica*



Cette Kumpania, d'origine cathare, s'est bâti une réputation solide en établissant des liens essentiels entre la Grande République Cathare et les contrées septentrionales de l'Italie.

Au fil des années, et encore à ce jour, elle a tissé un réseau complexe de contacts le long de cette route, veillant ainsi à éviter les mauvaises surprises. Car, plus on connaît les individus, plus on saisit leurs aspirations et, en satisfaisant leurs besoins, les tracas s'amenuisent.

Plus les membres de la Kumpania jouissent d'importance et de puissance, moins l'idée de leur créer des soucis germe dans les esprits, craignant légitimement d'attirer les foudres de la Diplomatica.

C'est ainsi que la Diplomatica, profitant de ses voyages, s'attèle non seulement à assurer le transport de marchandises jusqu'à destination, mais également à honorer les requêtes des

clients qui jalonnent la route. Tantôt en échange d'un droit de passage sans agression, tantôt en acceptant une commande pour le prochain périple ou encore en enregistrant une demande de service.

La Kumpania, astucieuse, s'entoure d'émissaires et d'individus de prestige, souvent escortés de leur propre garde, ce qui renforce le niveau de sécurité, normalement peu élevé. Les couleurs des personnalités éminentes flottent fièrement en tête de cortège, érigeant une muraille dissuasive pour les brigands potentiels.

Il est arrivé que ces précautions ne suffisent point et, dans ces rares cas, l'histoire a retenu les représailles qui eurent lieu après les pillages subis par la Diplomatica. En effet, ils s'en sont toujours suivis des mouvements de troupes de supposés alliés ou de mercenaires engagés, des raids de chasseurs de primes ou autres assassinats visant à punir ceux qui l'avaient attaquée.

Par ailleurs, cette Kumpania se plaît à offrir des services et à créer des dettes qui, à un moment opportun, pourront être honorées lorsque le débiteur sera dans l'obligation de rendre la pareille. Un tel arrangement se révèle toujours fort utile lorsqu'un besoin impérieux survient.

Ainsi évolue la Kumpania, maîtresse des rouages de la diplomatie, façonnant un destin où le commerce et l'influence s'entrelacent en une danse subtile et stratégique.

4.4.3 La Bonne espérance



Au cœur des tourments de l'histoire, se dresse la Kumpania de la Bonne Espérance, une troupe bien singulière au sein de la Marche. Composée en grande partie de membres d'origine tzigane ayant vécu en France, elle traverse les épreuves de la diaspora, de l'exode et les ravages de la peste, unie par un lien indéfectible et la volonté farouche de survivre.

Animés par une flamme indomptable, ce groupe de survivants se rassemble, formant une compagnie marchande. Leur devise, forgée dans les épreuves, résonne comme un cri de détermination : "Quoi qu'il advienne, nous survivrons". Attribués par cette force intérieure, ils acceptent les contrats les plus périlleux pour assurer leur survie, là où d'autres Kumpanyi rechignent.

À la tête de cette Kumpania se présente un homme nommé Edme-François Gersaint, un Aurige dont la renommée n'est plus à faire. Ses mains habiles tiennent les rênes de la caravane, guidant ses compagnons à travers les contrées les plus périlleuses de la Marche. Les membres de la Kumpania de la Bonne Espérance sont des combattants aguerris, spécialisés dans les guerres d'embuscade et l'art de la discrétion. Leurs pas légers ne produisent pas de bruit, leurs épées virevoltent avec grâce en bordure des ténèbres de la Zone Morte.

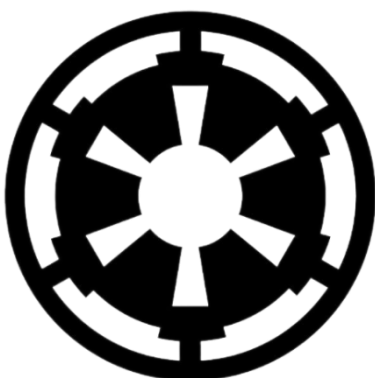
Aux côtés des guerriers se tiennent les sorciers, gardiens des mystères ésotériques issus de leurs ancêtres tziganes et des Arcanistes ayant fui pendant les guerres inquisitrices. Leurs chants envoûtants et leurs rituels ancestraux ponctuent les nuits étoilées de la Kumpania. La magie coule dans leurs veines, une énergie puissante qui se mêle à la force brute des combattants légers. Ensemble, ils forment un équilibre fragile mais redoutable, leur collaboration étant le socle de leur survie.

Au fil du temps, les membres de la Bonne Espérance ont développé des compétences uniques qui façonnent leur destinée. En dehors des convois marchands explorant les routes de ce qu'il reste de la France, ils se sont spécialisés dans la récupération de reliques perdues, dans la quête de ces objets sacrés et mystiques égarés au sein de la Zone Morte. Leurs connaissances des terres maudites en font des experts recherchés, tant par les ordres religieux que par les érudits avides de redécouvrir des artefacts perdus.

Parmi les membres de cette Kumpania insolite, se trouve un moine Bénédictin. Sa présence, mêlant la spiritualité à la détermination pragmatique, confère à leur groupe une aura singulière, et étonnante au vu des relations entre praticiens de la magie et l'église.

Cependant, malgré leurs prouesses et leur dévotion, la Kumpania de la Bonne Espérance est souvent affublée d'un surnom teinté d'ironie par les autres habitants de la Marche : la Kumpania des franchouillards. Cette appellation taquine souligne son origine française et les particularités culturelles qu'elle a conservées malgré l'exil. Mais ils ne se laissent pas décourager par les moqueries car, au fond d'eux-mêmes, ils savent que leur véritable force réside dans leur unité et leur détermination.

4.4.4 Les Ombres de l'Impérium



Cette Kumpania est légendaire dans le Saint-Empire romain germanique.

Regroupant des exilés français et des bohémiens, elle a fait sa réputation durant l'instauration de la barrière magique, qui a pu stopper la progression des troupes de Sans-Nom vers le Saint-Empire.

Elle aurait apporté une aide logistique sans pareille aux troupes du front, bravant les dangers des campagnes infestées de créatures de l'ombre afin d'approvisionner discrètement les bastions et les troupes impériales qui y étaient casernées. Elle serait composée de puissants guerriers, pouvant faire face à tous les dangers, mais aussi de savants guides, sachant lui faire éviter ces mêmes dangers. Ses deux pères fondateurs sont Guilem le Blême et Arnaud de Faugères.

L'empereur Charles IV la récompensa de l'ordre du mérite impérial pour sa participation à l'effort de guerre. Elle jouit d'un statut tout à fait particulier et est protégée par les empereurs successifs auxquels elle rend encore des services aujourd'hui.

Elle possède un certain statut d'impunité mais peu de personnes peuvent prétendre avoir croisé la route de cette Kumpania sur les chemins de l'Empire. On la cite en effet comme une « ombre parmi les ombres ».

Encore aujourd'hui, les parents du Saint-Empire éduquent leurs enfants avec cette phrase devenue culte : « *finis ta potée où les ombres de l'Impérium t'emmèneront dans la nuit éternelle* » ...généralement, ils s'exécutent.

Si vous les croisez, ne passez pas votre chemin, votre expérience sera probablement un récit dont vous pourrez vous targuer, du moins si vous revenez pour le conter.

Partie 3 – Présentation des factions majeures

Dans la section suivante, en plus des différentes nations et cités-États, nous explorerons les factions majeures qui façonnent cet univers. Vous ferez connaissance avec les différentes branches du christianisme, les Templiers, le paganisme, la triade des pouvoirs et ses créatures fantastiques, la mystérieuse Main Rouge, les Arcanistes, les Alchimistes, les Condottières et l'Armada. Chaque faction possède ses propres objectifs, pouvoirs et rôles au sein de ce monde en constante évolution. Certaines factions ne sont pas décrites dans le guide du monde et seront à découvrir en jeu.

La présentation de ces factions revêt une importance capitale dans la construction et l'évolution de votre personnage, car notre volonté est que ce soit le jeu qui définisse et développe en grande partie votre destinée. Pour atteindre cet objectif, nous avons mis en place deux systèmes interdépendants qui s'entrelacent avec le jeu. En plus du premier système classique d'évolution au sein d'une classe de personnage (voir le livre de règles), nous avons développé un système qui repose sur l'influence détenue auprès des factions et des pouvoirs qui en découlent.

Les pouvoirs ne sont pas des acquis d'un personnage mais sont souvent liés à des objets magiques que seuls les Alchimistes sont capables de fabriquer. Les Alchimistes gèrent le système des pièces de factions qui permet à tout un chacun d'évoluer de rang parmi les factions. (Plus d'informations sur le système des factions au point 7.2.1 Les pièces de factions)

Votre affiliation et votre engagement auprès de ces groupes détermineront l'évolution de votre personnage. Les factions offrent des avantages précieux : des prix réduits sur certains articles, l'accès à des objets spécifiques, des services, des armes uniques, et même la possibilité d'accéder à certaines magies ou capacités, souvent liées à des objets précieux.

Ainsi, au fil de votre aventure au sein de ces factions, vous pourrez forger votre propre chemin, vous imprégner de leur culture, de leurs mystères et de leurs savoirs. Votre implication dans ces groupes influencera l'essence même de votre être, vous octroyant des opportunités uniques et des liens puissants. À travers ces alliances, vous deviendrez acteur de ce monde complexe et vous forgerez une destinée unique et palpitante. À vous de choisir votre voie et de tracer votre histoire dans ce vaste univers de possibilités.

5. LES FACTIONS RELIGIEUSES ET SPIRITUELLES

5.1. Le Christianisme

La Sainte Église romaine est l'organisme politique, religieux et économique le plus puissant d'Europe, si pas du monde. Les Cathares sont leurs seuls vrais ennemis. Le point faible de l'Église sont ses alliés car, si ceux-ci ne sont pas des ennemis, ils sont souvent des adversaires. La papauté est dirigée par Alexandre VI, qui est connu pour sa politique controversée et ses intrigues politiques.

Cependant, l'Église romaine est confrontée à des défis internes et externes. Les tensions entre les différents ordres religieux, comme les Franciscains, les Dominicains et les Bénédictins sont fréquentes, et les critiques de l'Église commencent à se faire entendre. Les mouvements réformistes, prônant une réforme de l'Église, sont de plus en plus nombreux.

Dans l'ensemble, aujourd'hui, l'Église romaine est confrontée à des défis et des changements importants. Alors que la papauté tente de maintenir son autorité et son prestige, les critiques et les réformateurs continuent de remettre en question la nature même de l'Église et de sa place dans la société.

5.1.1. *Le Saint-Siège*

Le Saint-Siège est bien sûr aux ordres directs de l'évêque de Rome, le vicaire du Christ, Sa Sainteté le pape Alexandre VI. Il est conseillé par le Camerlingue, la Curie et les cardinaux. Chaque cité-État est pourvue d'un évêque, parfois d'un cardinal. Il est l'extension du pouvoir papal dans la ville franche. Les états papaux sont protégés par l'armée papale, c'est la seule région en Europe où les zones rurales entre les cités sont sûres, le seul endroit où la vie est restée la même. Mais les taxes y sont très hautes et la doctrine catholique est l'unique voie acceptée à l'intérieur des états papaux, l'entière des états papaux est considérée comme une cité-État.

5.1.1.1. *Les ordres monastiques*

Les abbayes fortifiées, gardées par les moines, abritent en leur sein des reliques sacrées. Les ordres religieux exercent une influence considérable sur l'Église et son évolution. Lorsqu'un évêque décède, un conseil, composé d'envoyés des trois grands ordres religieux, se réunit pour

choisir le successeur parmi les ordonnés et nommer le nouvel évêque. Bien que les moines soient clairement liés au Vatican, ce dernier intervient rarement dans les affaires des ordres monastiques.

L'emprise des ordres religieux est devenue si puissante que leurs querelles internes ont gagné toute l'Église, poussant souvent les prêtres à se rallier à l'une des trois visions proposées. Les Dominicains, les Franciscains et les Bénédictins forment les trois grands ordres religieux. Ils présentent des perspectives théologiques, des modes de vie religieux et des travaux intellectuels distincts. Ces divergences engendrent des tensions et des débats au sein même de l'Église.

Les Dominicains, reconnus comme des érudits en théologie et en philosophie, jouent un rôle prépondérant dans l'enseignement universitaire et s'efforcent de maintenir l'orthodoxie de la doctrine catholique. Ils se montrent également très actifs au sein de l'Inquisition, cherchant à éradiquer les hérésies qui menacent la foi catholique. Les Dominicains se montrent critiques envers les nouvelles idées radicales qui se répandent.

Les Franciscains, quant à eux, se concentrent davantage sur la vie pratique et la simplicité. Ils vivent en communauté et prêchent la pauvreté volontaire. Les Franciscains s'investissent intensément dans le travail missionnaire et jouissent d'une grande popularité auprès des humbles et des démunis. Leur aspiration est de mener une vie en imitation du Christ, se souciant moins des doctrines théologiques complexes.

Quant aux Bénédictins, ils se distinguent par leur dévouement à la vie contemplative ainsi que par leur travail dans les domaines de l'éducation et de la recherche. Les Bénédictins sont profondément impliqués dans la préservation des manuscrits anciens, créant des bibliothèques et des écoles. Leur contribution dans les sciences naturelles, notamment l'astronomie, est également renommée.

5.1.2. Les Templiers



L'Ordre des Templiers, également connu sous le nom prestigieux des Chevaliers du Temple, voit le jour au XII^{ème} siècle en tant qu'ordre religieux-militaire. Leur mission première consiste à protéger les pèlerins se rendant à Jérusalem durant les croisades. Rapidement, les Templiers se forgent une réputation enviable, mêlant courage sur les champs de bataille, richesse et influence éminente en Europe. Organisés telle une milice, les Templiers suivent une hiérarchie rigoureuse et des règles strictes. Les membres les plus éminents sont des chevaliers, qui doivent prêter des vœux religieux de pauvreté et d'obéissance. Parallèlement, les Templiers développent un réseau commercial florissant, établissant des comptoirs à travers toute l'Europe et acquérant terres et propriétés.

Cependant, la richesse et le pouvoir des Templiers finissent par éveiller l'attention et la jalousie tant de l'Église que des souverains européens. En effet, leur vœu de pauvreté implique que tous leurs biens matériels appartiennent à l'Ordre. En retour, les Templiers bénéficient de l'hospitalité dans toutes les forteresses et se voient équipés d'armements exceptionnels, réservés aux plus braves chevaliers.

Pendant la période sombre de la Grande Peste, les Templiers s'illustrent en sauvant un grand nombre de personnes, les guidant vers des lieux sûrs, souvent sous la protection des membres de la Marche, avec lesquels ils ont noué des accords par le passé.

Cette situation renforce les liens entre la Marche et les Templiers, notamment grâce à l'essor du commerce apporté par les réfugiés devenus Impurs. Ainsi, plusieurs domaines situés près des cités sont mis à disposition de la Marche, donnant naissance à ce que l'on nomme aujourd'hui les "bastions". Ces bastions, protégés par la magie, deviennent des lieux plus sûrs, bien que nul n'y soit à l'abri de tout danger. Ils sont dirigés par un grand-Maître de l'Ordre, qui assure la gouvernance de tous les Templiers, chevaliers ou non, présents sur son territoire.

5.1.2.1. Hiérarchie de l'Ordre

Au sein de l'Ordre des Templiers, la structure repose sur des niveaux de membres bien définis, chacun exerçant des responsabilités spécifiques.

Au premier échelon, on peut retrouver les frères d'armes. Ce sont des membres désignés, chargés de la garde et de la protection des propriétés de l'Ordre. Ils veillent également à l'entretien des armes, assurant ainsi la préparation nécessaire pour défendre l'Ordre.

Les frères caporaux occupent un échelon supérieur. Forts de leur expérience, ils prennent en charge la formation des frères d'armes et assurent la gestion des propriétés de l'Ordre. Leur rôle est essentiel dans la transmission du savoir et des compétences nécessaires au bon fonctionnement de l'Ordre.

Le rang de frère sergent est réservé aux membres les plus compétents en matière de combat. Leur mission principale consiste à défendre les propriétés de l'Ordre et à protéger ses membres. Leur expertise martiale fait d'eux des gardiens redoutables et fiables.

Les frères écuyers occupent un statut particulier. Ils sont en formation pour devenir chevaliers, les plus hauts gradés au sein de l'Ordre des Templiers. Pendant leur apprentissage, ils ont la responsabilité de veiller sur les chevaux et d'acquérir les compétences nécessaires pour rejoindre les rangs éminents des chevaliers.

Le sommet de la hiérarchie est occupé par les chevaliers. Ils représentent le rang le plus élevé au sein de l'Ordre. Leur mission principale est d'assurer la défense de l'Ordre des Templiers et de ses propriétés. Ils sont également engagés dans les croisades, participant contre rémunération à ces quêtes saintes.

Au-delà de ces rangs, il existe deux autres figures importantes au sein de l'Ordre des Templiers. Les Maîtres sont des membres éminents, sages, vétérans et enseignants de l'Ordre. Leur expertise et leur expérience sont précieuses pour guider et former les membres de l'Ordre.

Les grands Maîtres forment, quant à eux, un conseil éminent. Réunis en un grand conseil, ils sont chargés de prendre des décisions importantes et de définir la voie que l'Ordre des Templiers suivra. Leurs choix et orientations déterminent la destinée de l'Ordre et guident les actions de ses membres.

5.1.2.2. Les bastions

La division de la société entre les Purs, retranchés derrière leurs murailles, et les Impurs, exclus des villes, constitua un dilemme logistique pour l'approvisionnement et l'acheminement des marchandises. C'est pour y répondre que naquirent les « places de marché », improvisées dans les petits villages abandonnés aux abords des cités. Néanmoins, ces lieux nécessitaient une surveillance constante, un rôle que la Main Rouge, déjà accaparée par le maintien de l'ordre au sein des villes, ne pouvait assumer. Les Templiers et, plus spécifiquement, l'ordre des Hospitaliers, prirent donc en charge cette tâche ardue.

Au fil du temps, ces « places de marché » se développèrent et gagnèrent en importance. C'est à Cologne que vit le jour une première place forte, marquant ainsi un tournant décisif. Toutefois, les cités, inquiètes de l'alliance entre la Marche et l'Ordre des Templiers, prirent des mesures pour interdire la construction de fortifications aux bastions templiers. Ils désiraient ardemment maintenir ces lieux en tant que simples villages.

Cependant, les Templiers, recevant des ressources et des moyens conséquents, trouvèrent un moyen de protéger leurs bastions. Le vendredi 13 janvier 1454, dans le plus grand secret et en une seule nuit, tous les bastions furent enveloppés d'une protection magique. Les cités et

L'Église n'eurent pas le temps de s'y opposer. Désormais, chaque bastion templier est placé sous l'autorité d'un Grand-Maître, responsable de la direction des Templiers à l'intérieur du bastion. La charge de la sécurité extérieure est, quant à elle, confiée aux Hospitaliers.

Ainsi, dans un ballet de stratégie et de magie, les Templiers ont su protéger leurs bastions, offrant ainsi des havres de sécurité dans un monde imprévisible et dangereux. Ces lieux, loin de rester de simples villages, sont devenus des bastions de défense et de prospérité, témoins silencieux de l'ingéniosité des Templiers et de leur détermination à préserver la Marche.

5.1.2.3. Les Hospitaliers



Les Hospitaliers, telle une commanderie singulière au sein des Templiers, sont voués, à l'origine, à la protection des pèlerins en route vers Jérusalem. Cependant, leur engagement s'est bien étendu au-delà, englobant aujourd'hui la préservation des voyageurs, une mission qui, de nos jours, résonne avec la noble tâche de la Marche elle-même.

En tant que véritables serviteurs du Christ, les Hospitaliers vénèrent le divin en tant que chrétiens exemplaires, mais leur saint patron est Saint-Christophe, le protecteur des voyageurs. Le lien qui les unit aux druides et au culte de Gaïa est étroit, nourrissant des relations harmonieuses entre ces différentes croyances. Les Hospitaliers se sentent chez eux sur les routes et dans les profondeurs des forêts, où ils trouvent un terrain propice à leurs activités et à leur spiritualité.

5.1.3. La doctrine cathare

Les cathares, connus également sous le nom des dissidents de la chrétienté, incarnent une singularité au sein du vaste édifice chrétien. Ils émergent en tant que chrétiens indiscutables, mais leurs voix divergentes les placent en position critique vis-à-vis du Saint-Siège. Leur adoration ne trouve pas son sommet dans la croix, leur prédication se façonne à travers l'exemplification des préceptes évangéliques et le refus des sacrements catholiques colore leurs pratiques. Ils puisent dans la trame même de la théologie dominante, tissant leurs croyances en une symphonie harmonieuse avec les Évangiles reconnus par l'Église romaine.

Cependant, leur foi, aussi enracinée soit-elle, se dresse en contradiction flagrante avec les enseignements du Saint-Siège, ce qui les dote d'une essence dissidente. Bien qu'ils représentent un courant de pensée et une quête spirituelle qui transcendent les frontières traditionnelles, leur existence ne se construit pas comme une faction ordinaire, à la fois en raison de l'expression de leur foi et de l'opposition de l'Église catholique à leur égard.

5.2 Le Paganisme et le druidisme



Gaïa, la déesse primordiale, incarne une figure maternelle qui engendre toutes les formes de vie, alors qu'Hélios représente le côté masculin. Le culte, qui perdure à travers les âges, même après la chute de l'Empire romain, s'intègre harmonieusement parmi la population en tant que sages, enseignants, protecteurs et médecins.

Le druidisme, centré sur la nature et les cycles de la vie, s'est nourri de cette vénération envers Gaïa. Les druides croient en des êtres supérieurs incarnant les forces de la nature, les esprits et les éléments, et ces croyances convergent vers Gaïa et Hélios. Ils pratiquent des rituels et des cérémonies pour honorer ces forces et marquer les étapes importantes de la vie, telles que les naissances, les mariages et les funérailles.

Le druidisme ne connaît pas de hiérarchie stricte entre les druides, privilégiant le bon sens et la concertation. Bien que des figures d'autorité existent, la valeur de la communication prévaut.

5.2.1 Genèse de Gaïa : Le récit d'Origine

Les récits oraux de l'Origine parlent d'Hélios, issu des entrailles ardentes du soleil, et de Gaïa, née de l'éclat de la lune. Ils émergèrent tels des divinités primordiales. Leur œil vigilant surveillait une Terre encore inerte, privée du souffle vital. Gaïa donna vie à toutes choses, tandis qu'Hélios, l'astre bienveillant, abreuvait ses créations de ses rayons lumineux. Cependant, Gaïa, malicieuse, jouait avec les rayons d'Hélios pour modifier la vie. Bien qu'Hélios comprît ce jeu, il brillait de mille feux, pétri de sérénité.

Gaïa créa les animaux, les plantes et les minéraux, déterminée à guider la vie qui germait sous son égide. C'est ainsi que naquirent, par sa volonté, les Djinns de l'eau, les Faÿs de la terre et les Esprits de l'air. Ces êtres, issus du souffle de Gaïa, portèrent en eux une parcelle de sa sagesse et de son savoir. Les Esprits, les Faÿs, et les Djinns veillèrent naturellement sur les créatures de leur élément, tandis que l'harmonie régnait.

À travers les âges, la vie engendrée par Gaïa évolua jusqu'à l'avènement de l'humanité. Les Faÿs guidèrent les humains durant des siècles. Sous leur tutelle, les êtres humains adoraient le soleil et la lune, vivant en symbiose avec la nature. L'humanité prospéra mais son évolution fut limitée. Les Faÿs, enracinés dans une existence bien distincte, peinaient à transmettre leur savoir.

Gaïa ressentit alors le besoin pressant de concevoir une forme de vie différente, une créature capable de mener ses derniers enfants vers de nouveaux horizons. Elle engendra un golem, forgé de ses propres éléments et sculpté à partir des trois portails élémentaires, une entité qu'elle nomma Icare, sa fille. Il ne manquait qu'une étincelle de vie à Icare, une étincelle que seul Hélios pouvait lui offrir. Elle prit donc le golem en elle et s'approcha d'Hélios jusqu'à être engloutie par son éclat, devenant ainsi une mère sacrificielle. La lune et Gaïa furent consumées par les flammes d'Hélios, Icare perdit son immortalité pour embrasser la mortalité mais

également la vie. Tout comme Icare, les portails menant aux éléments furent également transformés, brûlés. Les Faÿs, les Djinns et les Esprits de chaque élément surgirent.

Icare s'intégra à la lignée humaine, transmettant sa flamme à sa descendance. À cette époque bénie, la lune veillait en permanence sur Terre, tandis que Gaïa se tenait en mère protectrice. Icare vécut longuement, partageant sa sagesse avec les humains, devenant la première druidesse. Cependant, en tant qu'être mortel, sa flamme finit par s'éteindre, et elle rejoignit le néant. Gaïa ressentit alors la douleur de cette perte et, pour éviter le souvenir de sa fille Icare, elle s'éloigna d'Hélios.

Pendant une ère qui sembla s'étendre à l'infini, Gaïa demeura en retrait. Durant cette période d'obscurité, elle se plongea dans une profonde méditation, apaisant son âme tourmentée. Elle devint la grand-mère du monde, celle qui avait traversé les époques et les tourments, récoltant en abondance la sagesse nécessaire pour chérir non plus seulement sa propre progéniture mais aussi les enfants de celle-ci. Cependant, elle réalisa que sa mission ne se limitait pas à être une simple « sage » pour sa descendance. Les jeunes avaient besoin d'elle comme chasseresse, les adultes comme protectrice et les anciens comme gardienne de la connaissance. Tous avaient besoin d'elle. Ainsi, elle se mit en mouvement, oscillant entre l'éloignement et l'approche d'Hélios au fil du temps, déployant sa présence en un souffle qui caressait le monde.

Lorsque la lune est pleine, Gaïa se tient aux côtés d'Hélios en qualité de mère protectrice. Lorsqu'elle se décline en demi-lune, elle revêt le manteau de la sage grand-mère. Et, lorsqu'elle se réduit à un fin croissant, elle se métamorphose en la vierge chasseresse. La demi-lune symbolise l'équilibre entre le passé et le futur, entre l'homme et la femme, entre le feu et l'ombre. Lorsque la lune se dissimule dans l'obscurité de la nuit, elle rappelle à ses enfants que le jour viendra où elle ne sera plus là, les exhortant ainsi à devenir les guides des générations futures.



L'idéologie enseigne que, pour entrevoir Gaïa, il faut avoir vécu et être lié aux neuf aspects de Gaïa. C'est par les totems que les humains acquièrent l'enseignement des aspects de Gaïa. L'ordre de leur découverte dépend du parcours de chaque individu et constitue une quête personnelle.

Il y a donc 9 totems répartis dans les trois voies représentant chacun une des facettes de Gaïa :

- La voie des Esprits : Totem animal, Totem végétal et Totem minéral.
- La voie des Faÿs : Totem de la Vierge chasseresse, Totem de la Mère protectrice, Totem de Grand-Mère la Sage.
- La voie des Djinns : Totem d'Eau, Totem de Terre, Totem d'Air.

5.2.2 Les Esprits, Les Djinns et les Faÿs

La triade des pouvoirs représente les bestiaires connus des humains. Ils se répartissent en 3 catégories. Les humains savent peu de choses sur ces créatures et le fonctionnement de leur société.

5.2.2.1 Les Esprits

Bien qu'il y ait un esprit en toute chose, seuls les esprits des animaux prennent encore un contact régulier avec les humains. Les autres esprits peuvent se lier à certains humains en particulier mais se désintéressent complètement du futur ou du passé, du moins pas de la même façon que l'humain. Ce sont donc les esprits animaux qui sont les seuls représentants de leur « lignage ». Les esprits animaux, appelés Esprits-Rois ou Grands-Esprits, forment la Cour Écarlate dirigée par l'esprit Anarkhaël. La Cour Écarlate est des plus chaotique, les esprits animaux n'ayant pas les mêmes visions quant à l'avenir des humains.

5.2.2.2 Les Djinns

Initialement liés à l'eau, il existe des Djinns de tous les éléments. Les Djinns sont dirigés par la Cour Verte et son chef est le Djinn Aaël. La Cour Verte est la plus neutre, la plus proche de la nature et de sa voie.

5.2.2.3 Les Faÿs

Comme tous les esprits et les Djinns, il y a des Faÿs de tout élément. Historiquement issus de la terre, les Faÿs minérales constituent leur noblesse et, par cela, la Cour de Lumière, ils sont dirigés par la Faÿ Arkhanaël. La Cour de Lumière est très codifiée et ordonnée. Mais il existe d'autres types de Faÿs qui, eux, sont beaucoup moins « rangés ».

6. FACTIONS MARTIALES, MILITAIRES ET DE POLICE

6.1. L'Armada

L'Armada, telle une flamme étincelante, réserve son éclat à l'élite, aux nobles et Purs dont le lien ancestral avec cette faction est indestructible. Ils représentent l'élite des maîtres d'armes, des guerriers parmi lesquels seuls les plus vaillants peuvent prétendre à une place. Leur valeur est inestimable et leur entraînement se monnaie à prix d'or. Toutefois, une exception s'imisce dans cette règle rigide, s'offrant comme une énigme au sein de l'ordre établi. Les hauts gradés de la Main Rouge, figures éminentes, sont également les bénéficiaires des enseignements de l'Armada. Un tel privilège leur est octroyé avec l'onction solennelle de l'Église et l'assentiment des grandes familles nobles, transcendant ainsi les frontières conventionnelles.

6.2. Les Condottières

Dans les cités-États, où la loi interdit la présence d'armées au sein de leurs enceintes, l'ordre est maintenu par la Main Rouge, reléguant ainsi les armées au rang de pure fiction. Néanmoins, la présence de mercenaires est monnaie courante, pourvu que vous ayez les moyens de les rétribuer. Ce sont les Condottières qui se chargent de représenter les armées des cités.

L'appartenance à la catégorie des Impurs n'est pas un frein insurmontable, puisque les activités militaires se déroulent toujours en dehors des murs citadins. Cependant, en tant que membre de la Marche, vous ne pouvez prétendre à un poste fixe. Ainsi, les Marcheurs affiliés aux Condottières se mettent au service des gradés de la cité qu'ils visitent, à moins que ceux-ci ne soient les plus éminents, auquel cas vous en prenez le commandement. Toutefois, en cas de grade équivalent, c'est toujours le grade du lieu qui détient la prépondérance.

Les grades militaires s'échelonnent selon une hiérarchie bien définie : caporal, sergent, premier sergent, quartier-maître, lieutenant, capitaine, major, colonel, maréchal, condottière.

6.3. La Main Rouge



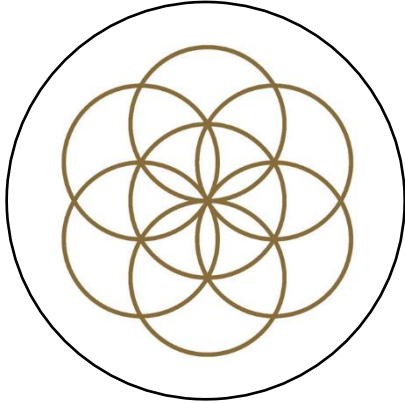
Durant les affrontements de la guerre inquisitrice, les Faucheurs furent engendrés, élevés au rang de prêtres inquisiteurs et consacrés chevaliers du Saint-Siège. En tant que non-nobles, ils constituent la seule exception à pouvoir bénéficier des enseignements de l'Armada. Leur victoire dans cette guerre et leur dévouement à la protection de nombreuses vies ne s'accomplirent pas sans sacrifices. Ainsi, même à ce jour, les redoutables "Faucheurs" nourrissent une haine profonde envers les Impurs, quelle que soit leur nature.

Lorsque le traité de paix de Constance fut signé, les Faucheurs auraient normalement dû être démobilisés et réintégrer la vie civile après avoir tant donné. Cependant, leur refus catégorique de reprendre une existence ordinaire alerta les diverses instances des cités et l'Église sur le risque que représentait leur mécontentement. Une proposition fut alors formulée à leur égard : celle de devenir la Main Rouge, une force de police chargée de faire régner l'ordre tant civil que divin au sein des cités. Cette décision engendra une division parmi les Faucheurs et, avec le temps, les érigea en une puissance incontournable. Bien qu'ils soient liés aux Seigneuries, ils demeurent des fervents dévots dont les actions concourent toujours aux intérêts du Saint-Siège.

La Main Rouge, en général, se tient rarement en dehors des limites des cités mais, lorsque cela arrive, il est rare que cela soit bénéfique pour les malheureux Marcheurs qui croisent leur chemin.

7. FACTIONS ÉSOTÉRIQUES

7.1. Les Arcanistes



Cette faction rassemble tous ceux qui consacrent leur existence à la quête de compréhension de la magie et de son irruption dans notre monde. Parmi ses membres, on compte bien sûr des mages, mais également de nombreux sympathisants qui, bien qu'ils ne pratiquent pas les arts magiques, contribuent aux recherches et aux quêtes de connaissances. Son nom provient du latin Arcanum, signifiant "Secrets" en français.

Il existe sept cercles d'Arcanistes, également connus sous le nom de cercles de Merlin. Les Arcanistes sont les héritiers de Mird'in, plus célèbre sous le nom de Merlin en français. Il est le seul magicien connu à avoir atteint le deuxième cercle de maîtrise. Il créa cette organisation, mais il ne s'en proclama pas le dirigeant. Merlin, lui-même, avait des maîtres, bien que leur identité reste un mystère et qu'ils ne soient jamais intervenus.

Si l'on peut affirmer que Merlin entretient une proximité avec le culte de Gaïa, il en va tout autrement des relations entre ces deux factions. Être en opposition avec l'Église est certes un point qui les rapproche, mais cela ne suffit pas à les unir en tant qu'alliés. Les Arcanistes, souvent érudits et toujours rêveurs, vouent leur existence à la découverte des arcanes de la magie et aux secrets de l'histoire.

La seule hiérarchie qui prévaut au sein de cette organisation est celle des cercles. Le cercle le plus élevé exerce une direction collégiale en cas de présence de plusieurs membres, ou une direction individuelle s'il n'y a qu'un seul représentant. Chaque membre a la possibilité de parrainer une personne, pour son admission dans un cercle situé deux niveaux en dessous du sien. Toutefois, cette démarche exige que le filleul se présente devant un cercle supérieur, où son parrain devient responsable des enseignements et des actions de son filleul. Une fois l'accord conclu, ils cessent d'être parrain et filleul pour devenir maître et élève.

La compréhension, en particulier celle des idées, occupe une place primordiale dans les préceptes des Arcanistes. Elle représente une valeur inestimable qui, une fois partagée, ne se dilue pas mais, au contraire, peut s'enrichir au contact de multiples esprits. La connaissance est pouvoir et il est essentiel de l'utiliser avec précaution, mais cela ne signifie en aucun cas la garder secrète. Soyez ouvert à toute nouvelle idée, même si elle vous semble grossière ou non conforme. Partagez la connaissance là où la prudence le permet. Affrontez et démystifiez les erreurs, les rumeurs et les mensonges.

Partagez la vérité et la connaissance autour de vous. Ne délivrez jamais un message incomplet ou erroné. Pour les Arcanistes, la mort n'est pas une punition mais une nécessité, qui survient au moment opportun, sans précipitation. Surtout, ils s'opposent à ceux qui cherchent à prolonger la vie grâce à la magie. Cette position les place en opposition avec les mages noirs, appelés nécromanciens, et leur organisation connue sous le nom de la Cabale.

7.2. Les Alchimistes



Au cœur de la formation de l'Ordre des Alchimistes se trouve Nicolas Flamel, dont les recherches ont produit cette noble confrérie. Flamel débuta sa carrière en tant qu'écrivain public, offrant ainsi ses services aux personnes dépourvues de la capacité de lire et d'écrire. Cependant, il fut également captivé par l'alchimie, une science mystique visant à transformer la matière ou à en créer de nouvelles. Le but ultime étant, la pierre philosophale, une substance légendaire, réputée pour guérir toutes les maladies et prolonger la vie.

Flamel dédia sa vie à la quête de la pierre philosophale et aurait finalement réussi à la créer. Selon la légende, il a découvert un ouvrage mystique intitulé "Le Livre des figures hiéroglyphiques", renfermant les secrets de la création de la pierre. Il s'attela alors pendant des années à déchiffrer les messages cryptiques du livre.

Cependant, Flamel ne souhaitait pas garder son savoir pour lui seul. Il comprit que la recherche de la pierre philosophale était une aventure collective, nécessitant l'aide de nombreux autres Alchimistes. Il prit donc la décision de fonder une organisation qui rassemblerait les plus grands Alchimistes d'Europe, dans le but de partager leurs connaissances et d'atteindre ensemble des objectifs plus ambitieux.

Ainsi, Flamel entreprit un voyage à travers l'Europe, visitant des villes, des villages et des châteaux pour rencontrer d'autres Alchimistes. Il leur proposa de rejoindre sa nouvelle organisation, dont la mission était de découvrir les secrets de l'alchimie et de les utiliser pour le bien de l'humanité.

Flamel organise les Alchimistes en différents niveaux, permettant aux membres de progresser dans la hiérarchie en fonction de leur savoir. Les membres les plus avancés étaient chargés d'enseigner aux nouveaux venus et de les guider sur le chemin alchimique.

Les membres de l'ordre étaient animés d'une passion ardente et d'une détermination sans faille. Ils se réunissaient régulièrement pour partager leurs connaissances et leurs expériences, travaillant de concert afin de découvrir les secrets cachés et d'explorer de nouvelles façons de transformer la matière.

La vision globale de l'ordre était active sur le "progrès stable" ainsi que sur la compréhension de la "beauté divine". Cela impliquait l'observation de la nature et sa transcendance par le biais de l'art, dépassant la vision humaine limitée de la nature.

Cependant, Flamel était conscient des dangers inhérents à l'alchimie et érigea deux principes fondamentaux de recherche. Le premier était celui des "4 piliers du savoir", comprenant la prudence, la justice, la force et la tempérance. La prudence incitait à agir de manière réfléchie pour éviter les erreurs et les dommages, tandis que la justice promouvait l'équité entre tous. La force se manifestait aussi bien dans les actions guerrières que pacifiques, à la fois dans l'élévation de l'âme et dans la vigueur physique. Quant à la tempérance, elle prononçait la mesure et l'ordre dans toutes les actions et paroles.

Le deuxième principe était la "partition du savoir", qui se manifestait à travers les trois voies de l'alchimie : minérale, végétale et animale. Ces voies étaient respectivement représentées par les Métallurgistes, les Scienpathes et les Praticiens.

Ainsi, l'ordre des Alchimistes, initié par les recherches de Flamel, se forgea dans une quête collective de connaissances et de découvertes alchimiques, portée par des principes éthiques solides et une division du savoir dans différents domaines d'exploration.

7.2.1. Les pièces de factions

Bien que l'acquisition d'artefacts magiques soit une entreprise insaisissable pour les simples mortels, en raison de son coût exorbitant, elle demeure à la portée des nantis et des puissantes organisations qui tissent leur toile à travers le monde. Jadis, les Alchimistes s'adonnaient à la création de ces objets, les échangeant contre de l'or sans aucune retenue, mais le cours de cette pratique a évolué avec le temps.

L'engouement effréné pour l'acquisition de ces artefacts a rapidement fait vaciller l'équilibre précaire entre les factions, déclenchant fréquemment des conflits et des hécatombes. Dès lors, les Alchimistes ont pris des mesures pour endiguer ce tumulte. Désormais, ils ne cèdent ces trésors que sous certaines conditions restrictives : exclusivement aux factions reconnues et en quantités strictement limitées.

Ce mécanisme réfrène l'emprise démesurée de la richesse et du nombre de partisans sur l'ascendant conféré par ces objets magiques aux différentes factions. Désormais, les Alchimistes ne sont plus à l'initiative des renversements de pouvoir au sein des grandes factions. Obligées de plier face à cette inflexibilité, les factions ont dû s'adapter à ces nouvelles règles qui garantissent un équilibre entre les puissances.

Toutefois, au sein de la Marche, les règles connaissent quelques nuances. Initialement, les différentes Kumpanyi regardaient d'un œil suspicieux la notion de représentation des factions. Mais il était manifeste que, compte tenu de l'afflux incessant d'étrangers aux croyances et aux ambitions diverses, cet investissement était inévitable. C'est ainsi que la Marche parvint à un accord avec les Alchimistes : les Kumpanyi reçoivent des "pièces de factions" et les redistribuent

aux Marcheurs de leurs convois. Ces pièces, intrinsèquement dépourvues de puissance, sont toutefois intimement liées à leur détenteur. Elles n'arborent point de pouvoir en elles-mêmes mais, au sein de sa Kumpania, elles sont le socle sur lequel repose l'influence grandissante d'un individu au sein d'une faction.

Par la suite, chaque faction se voit accorder la liberté de choisir d'accepter ou non la pièce attribuée à un individu, en fonction de son rang au sein de ladite faction. Traditionnellement, chaque voyageur reçoit une pièce de faction lors de ses pérégrinations, une coutume solidement ancrée.

Il est toutefois exceptionnel qu'une faction puisse puiser dans ses propres ressources pour octroyer une pièce. Cela demeure rare, car aucune faction ne souhaite s'affaiblir en "achetant" un Marcheur. En temps normal, la Kumpania pourvoira aux besoins. Toutefois, des exceptions surviennent, principalement pour des actes exceptionnels, et, dans ces cas, l'assentiment des anciens de la Kumpania est impératif.

La Marche poursuit un dessein précis : celui de garder une emprise sur la puissance grandissante des factions au sein des Kumpanyi et de veiller à l'influence que peuvent accumuler certains individus au sein de leur faction. C'est un subtil équilibre entre pouvoir et contrôle qui dicte les règles du jeu au sein de ce monde complexe et mystérieux.

7.2.2. Les Métallurgistes

Les Métallurgistes se démarquent parmi les Alchimistes, se consacrant à la quête perpétuelle de nouveaux alliages, de nouvelles matières et des propriétés insoupçonnées de substances connues. Leur ambition suprême est d'atteindre la création de l'alliage parfait, une œuvre d'art métallique ultime.

Au cœur de leur pratique, réside un ensemble de sept métaux vénérés, désignés comme les "sept métaux sacrés". Chacun de ces métaux porte une signification symbolique. Le plomb, véritable fondement, représente la matière brute dans toute sa simplicité et sa rusticité. L'étain incarne la purification et la transformation, capable de métamorphoser les éléments Impurs en une essence raffinée. Le fer, symbole de force et de résistance, incarne la puissance intrinsèque des métaux. Le cuivre, éloquent et conducteur, représente la capacité de communication et de transmission des métaux. Le mercure, volatile et éphémère, exprime l'instabilité et la volatilité caractéristiques des métaux. L'argent, pur et éclatant, reflète la clarté et la pureté de l'essence métallique. Enfin, l'or, l'apogée des métaux précieux, symbolise l'excellence et la perfection à atteindre.

Au sein de cette vocation, les recherches des Métallurgistes s'articulent autour de multiples aspects, dont la transformation du plomb en or et la quête de l'alliage suprême qui fusionnerait les sept métaux sacrés. Cependant, de tels objectifs nécessitent une vie entière de dévouement. Au quotidien, ces Alchimistes se livrent à d'intenses études dans les domaines de la mécanique, de l'ingénierie et de la création d'électricité à partir de métaux. Ils ont la capacité de façonner des objets modestes, de préparer des baumes d'armures ou de

réparer celles-ci au besoin. Néanmoins, il est important de souligner que leur expertise va bien au-delà du simple artisanat de la forge.

7.2.3. Les Scienpathes

Depuis toujours, les druides ont fidèlement embrassé le principe sacré de l'observation de la nature. Parmi eux, quelques-uns ont développé des compétences scientifiques éminentes et ont été honorés du titre d'Empathe. En parallèle, les savants diplômés se dédiaient aux expériences scientifiques rigoureuses. C'est de l'union de ces deux visions que naquit une nouvelle voie alchimique : celle des Scienpathes.

Dans cette harmonie singulière, les scientifiques reconnurent que certaines expériences pouvaient être superflues, quand une simple observation minutieuse suffisait parfois à comprendre. De leur côté, les Empathes appréhendèrent que la science fût une autre méthode pour scruter et interpréter les mystères de la nature. Ainsi, les détenteurs d'une sagesse ancestrale, suivants de la voie de l'observation, et des savants, suivants de la méthode scientifique, unirent leur vision. Leur quête les conduit à s'efforcer de maintenir de bonnes relations avec tous, sans porter de jugement hâtif.

Mais, avant toute chose, ils sont des Alchimistes érudits, possédant une profonde connaissance des plantes et de leurs propriétés. Ils perfectionnent les potions commercialisées par les marchands, leur apportant leur expertise et leur magistrale maîtrise de l'art des concoctions.

7.2.4. Les Praticiens

Les Praticiens étudient le corps humain, ses réactions face aux agressions extérieures et explorent les moyens de favoriser sa guérison. Ils se sont avérés être de véritables guérisseurs, les artisans de la santé, que nous appelons Praticiens. Ces derniers suivent une charte éthique écrite par la main même de Nicolas Flamel.

Si les Alchimistes tissent des liens harmonieux avec l'Église, les Praticiens, quant à eux, suscitent la méfiance de la Main Rouge. Leur approche du corps humain, considérée comme sacrée dans la religion chrétienne, éveille des soupçons quant à l'idée sacrilège d'altérer cette enveloppe divine. Cependant, il est indéniable qu'en face de la mort imminente due à une blessure, à un poison ou à une maladie, peu de gens hésitent à consulter un Praticien, qu'ils soient catholiques ou non. L'unique restriction émise par l'Église concerne les recherches visant à altérer, de manière permanente, le corps sacré de l'humain. L'alchimisation du corps se voit ainsi bannie par le Saint-Siège, qui la considère comme une pratique sacrilège et hérétique.

7.3 La Conscience Universelle

La Conscience Universelle, entourée d'un voile de mystère, préserve jalousement l'anonymat de ses adeptes. Cette faction est célèbre pour ses activités clandestines, son expertise en matière de renseignements et son habileté dans l'art discret de la diplomatie.

On prétend qu'elle a étendu son influence à travers toute l'Europe, mais ses origines se trouvent enracinées dans l'Empire ibérique, aujourd'hui rebaptisé la Grande République Cathare.

Le murmure des rumeurs suggère que l'entrée dans cette faction est un défi ardu et la quitter, une aventure risquée. En son sein, toutes les qualités et les personnalités sont accueillies à bras ouverts, pourvu qu'elles fassent preuve d'une loyauté inébranlable et d'un mutisme absolu.

7.4 Les coursiers d'Europe : la guilde de Tour&Taxis



Dans les années 1290, un homme, nommé Amadéo de Tasso, initia un service postal à cheval en Lombardie, tissant une toile reliant Milan, Venise et Rome. Ce réseau devint si efficace que les messagers postaux devinrent célèbres sous le nom de Bergamaschi dans toute l'Italie.

Ce modèle se propagea à travers l'Europe et même jusqu'à Jérusalem. Chaque entreprise opérait indépendamment, chacune avec ses propres méthodes, mais toutes partageaient un objectif commun : faire passer le courrier. Ces entreprises prospérèrent rapidement, les Bergamaschi se démarquant par leur rapidité et la qualité de leur service. Certains prétendent que leur succès a contribué à stimuler la Renaissance italienne.

Cependant, avec l'avènement des guerres inquisitrices et les dangers qui rôdaient dans les régions extérieures, les coursiers à cheval devinrent une entreprise trop risquée. Initialement, ces messagers se joignirent aux Kumpanyi, des voyageurs aguerris qui connaissaient les chemins sûrs à travers l'Europe. Cependant, le problème de la vitesse de transmission demeurait, car les Kumpanyi étaient nettement plus lentes que les coursiers postaux. Malgré tout, une sorte de "camaraderie" s'établit entre les Kumpanyi et les Bergamaschi.

La famille de Tasso trouva finalement une solution : elle proposa la mise en place d'un réseau de communication magique reliant les bastions Templiers et les églises, permettant le transfert de messages par signal. Toutefois, le Vatican s'opposa initialement au développement de ce réseau, qui ne s'étendit que dans la République Cathare. Les de Tasso construisirent des tours de communication dans toute la république, et le succès fut retentissant.

Le Vatican finit par accepter le système de communication mais sous certaines conditions. Dans les territoires catholiques, seules les églises et les bastions pouvaient être reliés au réseau, et la famille de Tasso fut anoblie à Milan, devenant la famille "Torre é Tasso".

Pour établir un siège central "neutre", on déplaça le quartier général de Tolède à Bruxelles (à l'époque). La famille de Tasso créa alors la Guilde "Tour et Taxis" dans cette ville, unifiant ainsi

tous les services de courrier en Europe grâce à un système de guilde. Cette famille harmonisa les différents systèmes de transport, tant pour les messages que pour les colis, ces derniers devant toujours être acheminés de manière conventionnelle.

La guilde devint rapidement un instrument essentiel en Europe, duquel les factions et les cours ne pouvaient plus se passer. Inquiètes, la plupart des factions mirent en place des systèmes de codage complexes, lançant ainsi une "guerre des chiffres".

Concrètement, les responsables de l'envoi et de la réception des courriers, ainsi que de leur distribution dans la zone de la tour, du bastion ou de l'église, sont appelés "les taxis". Ils constituent le pilier fondamental du système car ils ont une bonne raison d'entrer partout, de rendre visite à tout le monde, petits et grands, pour y apporter le courrier.

En résumé, la guilde "Tour et Taxis" gère les services postaux de toute l'Europe, transmettant les messages via les tours et les colis par courrier traditionnel. Bien que la guilde ne soit pas strictement une faction, elle offre ses services contre rémunération, accessibles à ceux qui peuvent se les permettre.

Partie 4 – Le début de votre histoire

Dans cette dernière partie du guide du monde, nous vous présenterons les prémices de votre aventure, au cœur de l'appel à rejoindre une nouvelle Kumpania, fruit d'une alliance inédite entre la prestigieuse famille Médicis et les nomades marginaux. Votre personnage, animé de rêves et d'aspirations, s'apprête à s'embarquer dans ce périple extraordinaire, à la découverte de la voie des Marcheurs. En chemin vers le bastion du Belvédère, lieu emblématique d'où débutera le premier voyage de cette Kumpania, vous avez pu glaner des échos sur la situation complexe en Europe et les cités-États qui bordent Florence. Finalement, avant de nous rejoindre, vous découvrirez quelques indications précieuses pour façonner l'historique de votre personnage, lui offrant ainsi une identité riche et immersive dans notre univers.

8. UNE NOUVELLE KUMPANIA

Écoutez, aventuriers audacieux, il y a quelques mois, à l'orée de l'été 1499, un écho retentissant s'est propagé à travers les terres d'Europe, portant en son sein la promesse d'une nouvelle Kumpania, prête à naître. Dans un monde où les diverses Kumpanyi accueillent des néophytes de manière plus restreinte qu'auparavant, où les opportunités se font rares, où les portes se referment, cette annonce a provoqué une vague de rêves parmi les Impurs avides de dépasser leur destinée. Et voilà que cette caravane marchande, encore à ses prémices, trouve un soutien étonnant, celui de la célèbre famille Médicis. Une alliance qui éveille curiosité et émerveillement car la Marche a toujours tenu à maintenir une forme d'indépendance. Cette alliance entre les voyageurs et une puissante famille intrigue mais pourrait être une source d'opportunités pour de nombreux Impurs, dont votre personnage. Cependant, les négociations

pour un contrat ferme avec la banque Médicis sont encore en cours et suscitent des débats, y compris sur le nom de cette future Kumpania.

Pour répondre à cet appel, plusieurs lieux de recrutement ont été établis dans de glorieuses cités italiennes, telles que Florence, Milan, Naples et Venise, mais aussi à l'échelle de l'Europe, à Corbridge pour la Confédération Celtique Unie, à Tolède pour la République Cathare, ou encore à Avignon, siège du Royaume de France. L'appel a rencontré un vif succès, attirant une multitude de candidats. Animé par l'espoir d'embrasser cette nouvelle aventure, votre personnage s'est donc lancé dans un voyage vers l'une de ces villes émaillées de promesses.

Là-bas, vous avez reçu des explications complémentaires, éclairant le recrutement et les prémices de l'histoire de cette Kumpania. Les pionniers fondateurs de cette caravane en devenir sont majoritairement issus de la Kumpania d'Issakar et le recrutement auquel vous prenez part porte exclusivement sur la caste marchande. Car il ne faut pas oublier que cette caste forme la grande majorité des membres d'une Kumpania et que leur rôle est fondamental pour toutes les autres, tissant des liens privilégiés avec le monde extérieur et les villes. Toutefois, on vous a rapidement rappelé que l'adhésion à cette caste ne se limite pas aux personnes douées et ayant un intérêt pour le négoce, mais embrasse une multitude de compétences et de talents variés, tous indispensables au bien-être de la Kumpania. Et voilà que l'instant tant attendu arrive, c'est votre tour, votre entretien de sélection.

Guidé vers une cour intérieure, ornée des symboles des Templiers, vous découvrez quatre personnes rassemblées autour d'une table ronde, une cinquième chaise vide semble vous attendre.

Ils commencent par se présenter : Anna, Ancienne des Veilleurs ; Caterina, Ancienne des Cerbères ; Saskia, ancienne des Pythies et Andréas, l'Aurige de la Kumpania.

Lors de cet entretien, des plus cordiaux, l'accent a été mis sur une connaissance intime de votre personne, de qui vous êtes, de vos aspirations, mais également sur ce que vous pourriez apporter à la Kumpania et sur celle que vous vous apprêtez à rejoindre. On vous a d'abord parlé de l'importance vitale d'une fraternité au sein d'une Kumpania, une union tissée dans la diversité, une force née des différences, non seulement dans les méthodes, mais aussi dans les ambitions individuelles. La clé de cette union réside dans l'ouverture. "Restez ouverts", vous a-t-on conseillé, ne vous embarrassez pas d'une perception unique du monde. Il n'est pas nécessaire de détenir toutes les vérités mais il est capital d'accepter que d'autres observent le monde avec un regard différent, et que leur vérité n'a pas à prévaloir sur celle d'autrui. Cette explication vous a peut-être paru abstraite, voire déroutante, car elle prône une autodétermination individuelle, évoluant harmonieusement dans un environnement communautaire. Vous en déduisez que, pour le non-initié que vous êtes, il s'agit là d'une équation aux multiples facettes, bien complexe à appréhender.

Au terme de cet entretien, votre personnage a été sélectionné pour rejoindre cette Kumpania, et un rendez-vous vous est donné à quelques jours de Noël, au bastion du Belvédère à Florence, pour prendre part à l'aventure. Des convois partiront des lieux de sélection dans quelques semaines. D'ici là, vous êtes déjà considéré comme de la famille. Vous êtes logé dans une auberge simple mais bien tenue, où vous êtes nourri et blanchi. Certains des plus attentifs d'entre vous auront remarqué que vous êtes déjà protégé par ces nouveaux frères et sœurs.

9. LA SITUATION ACTUELLE

Cela vous donne une idée de la situation en Europe et des cités-États limitrophes à Florence, et donc au bastion du Belvédère, où aura lieu le premier départ de la nouvelle Kumpania.

9.1. L'Europe

L'Europe est calme d'un point de vue géopolitique et religieux. Tout le monde retient son souffle face à la menace de Sans-Nom, qui ne cesse de croître. On a pu remarquer que les cités font des réserves et les prix augmentent, mais cela semble maîtrisé. Dans la vie quotidienne, les choses se passent plutôt bien, le travail ne manque pas, et les saisons sont douces depuis au moins cinq ans. Bien que les tensions religieuses soient présentes, elles n'engendrent actuellement aucun conflit ouvert.

9.2. Florence

Sur le plan économique, la ville de Florence est prospère grâce aux années favorables qu'elle a connues. Cependant, sur le plan politique, la situation est tendue. Les Albizzis perturbent fortement la Seigneurie, sans compter Sienne, qui semble plus active et dangereuse que jamais. Les Médicis ne laissent rien paraître de cette agitation et se préparent aux festivités de Noël, qui auront lieu juste après le départ.

9.3. Venise

La cité de Venise a rapproché une grande partie de sa flotte en position défensive. Quant au reste, on a entendu parler du meurtre d'un noble, mais Venise n'en souffle mot et seules les rumeurs parviennent à vos oreilles. Un émissaire de Venise sera présent aux festivités de votre départ, au bastion du Belvédère. On dit qu'il vient réaffirmer les liens avec Florence et les Médicis.

9.4. Naples

À Naples, rien ne semble perturber la vie quotidienne à la cour ni parmi le peuple. Le repli des navires de Venise arrange le commerce napolitain. La seule fantaisie réside dans la présence mystérieuse d'un émissaire spécial de Rome.

9.5. Le bastion du Belvédère

Laissé à l'abandon après les guerres inquisitrices, le lieu a été racheté par l'Ordre des Templiers qui y a installé une garnison. Aujourd'hui, le bastion n'existe plus, mais les Templiers réunissent des fonds pour le reconstruire, ils l'espèrent, d'ici une cinquantaine d'années. En tant que membres de la nouvelle Kumpania, vous êtes logés dans les garnisons. Le Maître du bastion, Edwald du Faucon, est très accueillant, et sa bonté et sa noblesse d'âme se manifestent rapidement. Les Médicis sont présents tous les jours car il n'est pas inhabituel pour eux de se mêler au peuple. De plus, étant donné les sommes investies dans la Kumpania par la famille et la banque, vous croiserez encore les Médicis. Laurent le Magnifique, Cosme l'Ancien et enfin, leur bras droit et émissaire, Nicolas Machiavel. La Main Rouge se tient à l'écart du bastion, ne faisant qu'y passer une fois par jour à midi. Chaque jour, ce moment est particulièrement stressant pour vous, les Impurs.

9.6. La Kumpania de la Marche

La Kumpania semble très active, tant dans les préparatifs du départ, que dans les pourparlers concernant les contrats de transport qui viennent à peine de commencer. Les discussions avec les Médicis sont quotidiennes et ne se terminent pas toujours de la manière souhaitée par votre Aurige, Andréas Calvacanti. Nouveau dans sa fonction d'Aurige, Andréas, comme tout le monde l'appelle, a été choisi par les Anciens. On vous a parlé de l'importance de l'esprit fraternel et il en est l'incarnation. Même s'il ne connaît pas encore les noms de tous, il se soucie de vos besoins et essaie de les anticiper.

10. LA CRÉATION DE VOTRE PERSONNAGE

Il ne vous reste plus qu'à créer votre personnage, tant du point de vue des règles, que du background. Votre background est libre, nous n'interviendrons que dans un souci de cohérence. Cependant, il y a quelques limitations :

- Vous êtes un Impur de naissance ou vous l'êtes devenu ;
- Pas de groupe de plus de 5 personnes ;
- Pas d'objet magique, même latent, ni d'objet de valeur élevée ;
- Vous ne pouvez pas être un Marcheur de naissance.

Au niveau de la forme, en plus de l'historique de votre personnage destiné à l'équipe organisatrice, nous vous demandons également un court texte qui relate votre entretien de sélection. Il s'agit de faire la distinction entre le récit de la vraie histoire de votre personnage et de comment celui-ci se présente au monde.

L'équipe organisatrice est à votre disposition, pour répondre à vos éventuelles questions et pour vous accompagner dans la création de votre personnage via mail : hello@deus-ex-machina.be