

Überfall

LE LIVRE DE L'EXPÉDITION



Livret essentiel à la compréhension de toute la partie diplomatique de ce GN, le Livre de l'Expédition reprend en partie les concepts de personnages accessibles sur le forum, et complètent l'ensemble avec une présentation de la Compagnie des Brumes et des enjeux politiques qui agitent les différentes factions qui en font parties. Les règles d'économie clôture le livret.

Nous vous encourageons à feuilleter ce livret avec attention et, si besoin, à poser le plus tôt possible des questions, soit sur le forum, soit par mail. Nous y répondront au mieux de nos compétences. Par ailleurs, nous invitons les mandataires et les joueurs particulièrement intéressés par le jeu diplomatique à imprimer ce livret ou, mieux, à recopier quelques parties sous forme de notes roleplay dans un carnet. Vous risquez d'en avoir beaucoup besoin.

LE HAUT-COMMANDEMENT

Près de cinq-mille personnes sont impliqués dans cette nouvelle tentative de colonisation d'Albion. Marins, miliciens, mercenaires mais aussi pillards norse et leurs familles. Pour gérer l'ensemble de ces troupes un haut-commandement a été institué, qui regroupe les responsable de l'expédition et leurs proches partenaires. Ils sont ici présentés regroupés en trois groupes, selon leur origine.

La Ligue

Capitaine Esmeralda Vargas (*Fanny D.*) Capitaine d'une flotte essentiellement composée de soldats d'origine estalienne, Vargas est un espoir montant de la récente alliance entre l'Estalie et la Ligue des Cinq Rivages. Elle a fait ses preuves lors d'une expédition sur le Nouveau Monde d'où elle est revenue triomphante et a naturellement été choisie par la Ligue pour mener cette nouvelle tentative de colonisation d'Albion. Son équipage de vétérans assure la sécurité des côtes pendant que le reste des troupes gagne du terrain sur la terre ferme.

Diego (*David S.*) Il s'agit du bras droit de Vargas, de son homme de pont, de son valet et probablement aussi de son ami. Fidèle et loyal, il défend son capitaine bec et ongle. Son voyage dans le Nouveau Monde semble l'avoir marqué à jamais, et à chaque fois que le sujet est abordé, il sombre dans un mutisme total, refusant d'en parler et fredonnant des prières dans sa langue natale.

Maître Dietmar Grübber (*Fabien B.*) Le Maître Sorcier Grübber était autrefois un Maître de la Guilde des Cartographes avant que son bureau ne soit absorbé par la Guilde des Armateurs. Sorcier de son état, c'est un expert en cartographie, et il faut bien admettre que cette brume lui donne du sacré fil à retordre. D'aucun pensaient que son statut chez les sorciers serait un atout considérable, mais il semblerait que la nature étrange des lieux ne facilite pas son travail.

Apprenti Dietrich Kopp (*Antonin N.*) L'Apprenti Kopp est au service de Maître Grübber. Soigné et attentif, il n'en reste pas moins débordé par les enseignements et les tâches à exécuter pour son Maître qui ne lui épargne rien. Cultivé et avenant, il est féru d'histoire et passe de longues heures à parler de la culture Norse avec les plus ouvert d'entre eux.

Karla Kumm (*Laetitia B.*) Kumm est l'archétype de la bourgeoise à qui tout semble sourire. On la dit proche de la pègre de Carroburg, et son affaire d'importation d'épices et d'objets d'art cache maladroitement les toiles d'un réseau de contrebande plutôt réputé entre les Provinces Frontalière et le reste du Vieux Monde.

Rainer Kotte (*Paul H.*) Cet ancien prêtre répudié du Culte de Véréna sert tout à la fois de garde du corps et d'homme de main pour Kumm, qu'il aime à appeler "Patronne". Connu pour sa carrière d'agent de l'ordre public pour le Culte de Verena à Carroburg, il a été au centre d'un procès pour corruption (économique) qui a beaucoup fait parler. Les juges ont dépeint un homme dépourvu de toute vertu morale et aux méthodes plus que douteuses.

Karl-Heinz Schippe (*Hugo F.*) Brillant avocat de Carroburg, ce n'est pourtant pas là que Schippe a fait sa fortune. Après avoir acheté une affaire d'armateur en berne, il la fit fructifier prodigieusement en quelques mois seulement, se lançant comme d'autres avant lui dans le commerce d'esclaves. Il a profité d'une faille juridique concernant l'Arabie et d'un obscur document sigmarite pour monter une traite des hommes à destination du Nouveau Monde. Albion est vraisemblablement pour lui un nouveau marché.

Gerd Jühn (*Geoffroy*) Si Schippe est le maître à penser de tout son commerce et son organisation, Gerd est l'exécutant zélé qui l'accompagne. Vétéran de l'armée impériale, il coule une retraite heureuse à mettre en place un système de traite humaine d'un continent à l'autre. Puant et crasseux, il est de ces vétérans qu'on ne voudrait croiser dans une ruelle de peur de se faire égorger. Il détone énormément avec l'allure impeccable de son commanditaire, et aime l'alcool, les putes et l'argent, dans cet ordre-là.

La Baronne Klaudia von Kemmling (*Circe*) La Baronne von Kemmling a tout investi dans cette expédition, l'ensemble de la fortune familiale dont elle est la dernière représentante. Fille d'un noble Nordlander et d'une aristocrate kislevite, sa mère lui a légué les étranges dons de voyances qui touchent parfois les filles du Royaume des Glaces. Lassé des bourgeois de la Ligue qui la courtisent pour son titre de baronne, elle semble tout miser sur ce rêve un peu fou qu'est le Cinquième Rivage.

Gregor Krezel (*Jean-Noël G.*) Riche marchand d'Erengard, Krezel est un politicien audacieux. Extrêmement influent à l'Assemblée du Troisième Rivage, il intrigue en faveur de sa cité contre la suprématie de Marienburg au sein de la Ligue. Mais loin de n'être qu'un courtisan de salon, et il n'hésite pas à se salir les bottes et à se déplacer en personne pour obtenir ce qu'il veut, suivant en cela l'adage qu'on est jamais mieux servi que par soi-même.

Rutolf Schmitt (*Julien B.*) Ancien sergent-patrouilleur du Nordland, Rutolf a combattu pour la Ligue contre le Middenland, avant d'être limogé pour insubordination. Ce héros de guerre n'apprécie pas le leadership de Marienburg qui privilégie les mercenaires aux soldats patriotes. Ironiquement, maintenant sans grade militaire, il s'est fait mercenaire et travail au service de Krezel.

La Bretagne

Sire Hector Le Froid (*Camille Pr : interprète un homme*) Proche du Duc, il a combattu à ses côtés jusqu'à ce qu'il parte en croisade dans les Provinces Frontalières. Sire Hector rentra défait et l'honneur entaché. L'histoire raconte que Sire Hector aurait fait la rencontre de mort-vivants sur place, et que malgré les nombreux hommes d'armes confiés par le Duc, cela ne suffit pas à survivre plus de quelques mois sur place. Depuis son retour Sire Hector porte le noir et la joie de vivre semble l'avoir quitté. A son retour, le Duc était malade et alité, et on dit que c'est lui-même qui, dans un de ses rares moments d'éveil, toucha le visage de Sire Hector et l'appela Le Froid.

Le Gilles (*Ahmed M.*) Le Gilles est l'homme à tout faire de Sire Hector. Il remplace désormais son écuyer, mort pendant la croisade. Obséquieux, veule et sadique, Le Gilles est un de ces fanatiques qui suivent les chevaliers bretonniens dans leurs quêtes : il le suit partout, s'occupe des basses besognes et ramasse les miettes de Sire Hector avec une dévotion à en faire pâlir les flagellants de Sigmar.

Sire Tristan Le Hardi (*Hugo B.*) Homme influent d'une famille bien établie dans le duché et proche du Duc, on sait Sire Tristan en froid avec l'intendant actuel. Son départ pour Albion est à la fois une aubaine pour lui, car il sera aux premières loges des nouvelles conquêtes mais son éloignement du pouvoir central en cette période de trouble est risqué pour le Duché qui perd un de ses meilleurs défenseurs. Sire Tristan est un chevalier dans la pleine force de l'âge, aguerris et d'une rudesse à toute épreuve.

Horst Himmer (*Pitheur C.*) Fidèle écuyer de Sire Tristan, ce noble impérial est issu d'une grande famille proche de la Ligue. Promis à un destin important, son père l'a envoyé en formation auprès de Sire Tristan, dont la renommée chez les chevaliers dépasse les frontières de la Bretagne. Son éducation autant que ses capacités martiales sont un subtil mélange entre brutalité impériale, finesse des noblesses du sud de l'empire et code chevaleresque bretonnais.

Sire Roland (*Maxime I.*) Chevalier pieux et vertueux, Sire Roland est l'exemple même de l'idée que l'on peut se faire de la chevalerie. Il est au service d'un baron très proche du Duc et apprécié comme nul autre par la paysannerie. Sa présence en Albion est grandement motivée par la quête du Graal. Sire Roland dit avoir eu une vision le poussant loin des terres, à la recherche de cette relique sacrée. Une information qui recoupe celle d'Igor le Fou, mais Sire Roland semble s'en tenir à distance.

Guisbert Griselaine (*Thomas M.*) Le seigneur-lige de Sire Roland lui a confié l'un de ses meilleurs hommes pour cette mission : Guisbert Griselaine, le Yeoman en chef des terres du baron. Les "Yeomen" sont des hommes d'armes répondants aux obligations féodales, mais ne disposant d'aucun titre, généralement issus de la paysannerie. Guisbert est probablement l'un de ces soldats les plus connus de sa région. Vétéran de plusieurs batailles contre les hommes bêtes de la forêt jouxtant le domaine du Duc, on peut dire de lui qu'il est né avec une arme dans la main.

Jacques Calesèche (*Loïc C.*) Jacques est un ancien chevalier, déchu de ses titres et de son nom par le Duc lui-même pour avoir fait commerces d'esclaves en capturant des braves gens du Mousillon pour les revendre à des tribus Norse en manque de petites mains. Depuis sa déchéance, il travaille comme armateur auprès de la Confrérie du Phare. Empruntant des chemins maritimes dangereux, il semble encore disposer de bon contact chez les Norse, ce qui lui permet d'emprunter des raccourcis sans craindre les attaques de ces barbares du nord.

Oliver Ütergard (*Terry C.*) Originaire d'Altdorf, ce Reiklander au regard vicieux a rejoint la Bretagne il y a quelques années de cela. Rapidement, il a gravi les échelons de la Confrérie du Phare pour devenir le Sergent de la milice d'Anguille, dans le quartier des docks impériaux. Son influence sur les docks alloués aux impériaux a placé Oliver dans une position publique privilégiée, et là bas son reniflement caractéristique est connu de tous. Et c'est certainement son aisance à gérer les problèmes de "douane" et autres mécontentements populaires qui lui ont permis de prétendre à participer à une telle mission.

Igor le Fou (*Guillaume CB.*) Il existe une catégorie de la population à part, vivant dans la bordure de l'Anguille, autour des murailles et aux abords des canaux d'eaux usagées se déversant dans la mer. Les Fangeux, comme on les nomme dans le langage courant, n'ont officiellement aucun statut particulier, mais même les mendiants des artères principales de l'Anguille les regardent de haut. Igor est un de ces fangeux, mais pas n'importe lequel, puisque cette foule crasseuse semble le suivre aveuglément.

La Norsca

Beinir Guderson (*Marco C.*) Il est le frère du Jarl Rorik Guderson, le chef du Clan Guderson. Se revendiquant descendant légitime de la plus haute noblesse Marienburger, Beinir est cependant à l'image que l'on se fait des Norses : impétueux, fier et violent. Son visage orné des symboles votifs de son clan est froid comme la glace de Norsca, ses mains calleuses sont rêches comme les récifs des côtes déchiquetées de la Mer des Griffes. Malgré ce caractère taillé dans la roche volcanique, Beinir est un bon chef de guerre : il compte tout autant sur la diplomatie avec les étrangers et la fraternité avec les siens pour lui apporter la victoire.

Haldi Hakonson, le Tisseur d'Edda (*Anselme F.*) La Norsca engendre des guerriers âpres et féroces, mais leurs exploits ne rentrent dans la légende que lorsqu'un scalde décide qu'ils méritent d'être contés. Haldi est l'une des mémoires du Clan Guderson, dont la tradition est principalement orale. Même si il n'est pas encore le scalde personnel du Jarl, son verbe sait faire fondre la glace du cœur des femmes, affuter le fer des haches des guerriers de son clan et attiser la flamme du réconfort dans les temps difficiles.

Sigrídh Hroarsdóttir (*Catherine M.*) Cette jeune femme possède le Don, comme sa mère avant elle et la mère de sa mère encore avant... Désormais, elle fait partie des Völva, ces femmes qui conseillent le Jarl et sa maison via les dons qui leurs ont été confié par les marais. Sigrídh est à ce jour la plus jeune Völva du Clan Guderson et donc la plus sacrificable aux yeux de ses consœurs, ce qui explique sa présence au sein de l'expédition. Consciente de sa position, elle semble cependant témoigner une grande application dans son rôle de conseillère auprès du Hirdman Beinir.

Jarl Jorunn Hrolfsdóttir (*Lynda B.*) La Jarl du clan Hullerson semble avoir de bien lourde responsabilité pesant sur ses jeunes épaules. Le clan Hullerson est un petit clan Converti vivant en périphérie du clan Guderson, et qui vient de connaître une passation de pouvoir compliquée. D'après les rumeurs, le frère aîné de Jorunn, héritier naturel du clan, aurait renié sa foi en Sigmar et souhaita ré-imposer au clan le culte des anciens dieux, profanant ainsi la mémoire et l'œuvre de son père. Jorunn tua son propre frère et nul ne sait ce qui a guidé son geste : sa foi en Sigmar, l'amour filial, son sens des responsabilités envers son clan, l'ambition...

Thorgrim "l'Ancien" Olafsson (*Joe VDK.*) Nombreux sont les guerriers Norses craints par les marins et les côtiers de la Mer des Griffes, mais peu peuvent se targuer d'avoir une telle aura de mystère que "l'Ancien". On raconte que ce puissant maraudeur solitaire au fait de sa sinistre gloire aurait eu une vision de Sigmar et qu'il abjura les dieux sombres, devenant l'un des premiers Converti. Thorgrim est depuis devenu un Sigmfylkingar, un guerrier-fauve de Sigmar.

Halfdan Mimirsson (*Sebastien B.*) Beaucoup d'érudits et de généraux au sud de la Mer des Griffes se demandent pourquoi les Norses possèdent une tradition et une culture purement orale alors qu'ils sont en mesure d'orner leurs bateaux, leurs armes et toutes leurs constructions de pictogrammes complexes. Ce n'est point par stupidité mais par crainte : au nord, les mots et leurs runes possèdent la capacité de capter les vents magiques. Halfan est le meilleur forgeron du clan Hullerson et possèdent la capacité d'enfermer Dhar, le vent sombre, dans les runes qu'il crée.

LA COMPAGNIE DES BRUMES

C'est au siège de la Guilde des Armateurs de Marienburg, dans la galerie dites "des hublots" (en raison des fenêtres circulaires qui percent ses murs), que fut signé les accords préalables à la nouvelle tentative de colonisation d'Albion. Cette fois, il n'était pas question pour la Ligue de faire cavalier seule et, poussant jusqu'au bout sa logique de valorisation des initiatives privées, elle ouvrit le marché à toutes entités tentées par l'aventure.

Le Traité des Hublots prévoit dans un ensemble complexe de clauses juridiques les modalités de l'exploitation et de la colonisation d'Albion par les différentes parties prenantes. L'un de ces apports majeurs est la création de la Compagnie des Brumes, une organisation commerciale prenant en charge l'intégralité des affaires commerciales entre Albion et le Vieux Monde. Pari risqué dans la mesure où rien ne sort pour le moment du Rivage des Brumes, mais potentiellement très lucratif. Gérée par un collège d'actionnaire constitué des entités parties prenantes de l'expédition, la Compagnie des Brumes est une première dans l'histoire du Vieux Monde : entité transnationale de droit privé, elle deviendrait, si la colonisation réussit, le souverain de fait d'Albion.

Actuellement, le Traité des Hublots n'est pas encore entré en vigueur. D'abord parce que les différents signataires ont demandé au clergé de Verena de vérifier attentivement chaque clause légale, et cela prend du temps. Mais ensuite et surtout parce que signer au sujet d'Albion c'est un peu signer en aveugle et les différentes parties prenantes ont insisté pour suspendre leur validation finale au rapport des mandataires envoyés sur place avec l'expédition de colonisation.

Pour mieux cerner les enjeux politiques et commerciaux des différents acteurs de ce traité, voici donc les ambitions connues de chaque mandataire. Rien ne vous dit que certains ne disposent pas d'objectifs secrets, mais voici au moins ce qui est connu de tous :

La Guilde des Armateurs. Il s'agit de l'investisseur principal de l'expédition et, donc, de l'actionnaire majoritaire de la Compagnie des Brumes. Elle dispose sur place de trois mandataires : la capitaine Esmeralda Vargas, Karla Kumm et Gregor Krezel, représentant les intérêts de la Guilde respectivement dans les premier, deuxième et troisième Rivages. Mais l'union est loin d'être parfaite. Le riche marchand Kislevite Gregor Krezel a clairement acheté ce mandat d'une Guilde dont il ne fait même pas parti. Il est manifeste qu'il n'est là que pour servir les intérêts d'Erengard et du Troisième Rivage (et bien entendu les siens) plutôt que ceux de la Guilde. Et Karla Kumm elle-même doit veiller à ce que les intérêts de Carroburg et du Deuxième Rivage ne soit pas occulté par les ambitions de la capitaine Vargas et de Marienburg.

Le Duché de l'Anguille. Second investisseur, l'Anguille est le partenaire privilégié de Marienburg pour cette expédition. Mais le front qu'elle présente est encore moins unie que celui de la Guilde des Armateurs. Si les trois chevaliers Sire Hector, Sire Tristan et Sire Roland représentent le Duc, force est de constater que sa volonté est très peu clair et qu'ils semblent un peu perdu dans les subtilités juridiques des bourgeois de la Ligue. Au contraire, la Confrérie du Phare de l'Anguille, dont Jacques Calesèche est le mandataire, a l'air

particulièrement déterminée. Ayant investie des fonds très importants, elle a tenu dans le Traité à apparaître séparément du Duché ce qui n'a pas manqué de troubler les Chevaliers qui y voient, sans doute à raison, une manifestation de cette récente lubie bourgeoise d'obtenir liberté et indépendance. Les intérêts majeurs du Duché et de la Confrérie portent sur les terres d'Albion plus que sur le commerce, ce qui ravie la Guilde des Armateurs dont les préoccupations sont exactement inverses.

Le Collège Henrik. Maître Dieter Grübber, par ailleurs membre de la Guilde des Armateurs, a été mandaté par un investisseur surprenant : le Collège Henryk de Marienburg. Que les Sorciers aient choisi un membre de la Guilde des Armateurs pour les représenter témoigne de leur humilité et de leur adresse politique : il n'y a là aucune ambition territoriale ou économique. Par contre, il est manifeste que le Collège a des intérêts occultes forts qui, même s'ils sont inconnus de Marienburg, sont encouragés. En effet, toute opportunité qui pourrait combler le retard que les Sorciers de la Ligue accusent sur ceux de l'Empire est bonne à prendre.

La baronne Claudia von Kemmling. Voici un investisseur dont la Ligue se serait sans doute passé... La baronne du Noordenmark (ex.Nordland) a misé en son nom propre dans la Compagnie des Brumes, irritant les bourgeois de Marienburg qui y voient une volonté d'indépendance de la part du Noordenmark. La baronne von Kemmling est en effet connue pour revendiquer l'indépendance de Salzenmund, capitale du Noordenmark, vis à vis de Marienburg. Au sein du Premier Rivage, dont elle fait partie, Salzenmund n'a en effet aucun poids politique. Pour une cité qui il y a cinquante ans encore abritait un Comte Électeur Impérial, cette dégradation est difficile à vivre, et la noblesse locale nourrit de fortes envies d'autonomie. Pour financer sa participation, la baronne a reçu l'appui du kislevite Gregor Krezel ce qui ne peut que confirmer aux yeux de tous que l'alliance de ces deux là ne visent qu'un seul projet : contester l'hégémonie de Marienburg au sein de la Ligue.

Le Cabinet von Mark. Au contraire de l'initiative de la baronne, celle d'Hangus von Mark, pourtant tout aussi noble et non affilié à une Guilde, a été très bien reçu par la Ligue. Il faut dire qu'il a financé l'expédition à une hauteur non négligeable sans aucune demande de contrepartie politique, une très faible contrepartie économique et simplement la possibilité de participer en personne à l'expédition pour assouvir sa passion personnel : chercher des objets rares de cultures inconnus. Bref, un mécène.

La Guilde des Fers. Très récente organisation appartenant à Karl-Heinz Schippe, la Guilde des Fers est pour le moment une coquille vide. Et potentiellement illégale, puisqu'il s'agit d'organiser à grande ampleur le commerce d'esclave. Toujours est-il que le Rivage du Nouveau Monde est très demandeur et que la Ligue songe sérieusement à revoir sa législation en matière de traite des hommes. Si cela tourne dans le bon sens, la Guilde des Fers sera la première et la mieux positionnée sur ce nouveau marché. On comprend alors qu'une participation à la Compagnie des Brumes est toute profitable à ce genre d'entreprise : il faudra des hommes pour bâtir le Cinquième Rivage, et quoi de mieux que des esclaves corvéables à merci ?

La Croisade des Fangeux. À moins que... Une récente lubie agite les miséreux de Marienburg et de l'Anguille, et seulement ces deux villes : les fangeux (du surnom que l'on donne à ces va-nu-pieds) veulent embarquer pour la nouvelle terre d'Albion et s'y implanter. Il semble que l'envie leur ait pris d'un coup et se soit propagé dans les bas-fonds de ces villes comme une traînée de poudre. Ils constituent pour la Ligue une surprenante manne de main d'œuvre volontaire et

à très bas prix qui ne demande pas grand chose de plus qu'un lopin de terre sur place. Igor le Fou est donc l'objet de beaucoup de soin et d'attention de la part de la Ligue. Ce fangeux bretonnien fait actuellement office de représentant de la Croisade des Fangeux, quoi que cela puisse vouloir dire dans la tête de ces sans-dents.

Les clans Norse. S'associer avec des Norse, ces pirates sanguinaires, est un pari audacieux. Mais c'est aussi une position raisonnable : avoir des navires battant pavillon norse à tendance à écarter les pirates. Leurs intérêts sont par contre des plus flous. Si le clan Guderson, représenté par Beinir qui n'est autre que le frère du chef de clan, semble vouloir des terres en Albion, les Convertis menés par le Jarl Jorunn Hrolfsdottir visent une intégration avantageuse au sein de la Ligue : des droits de quais et des lettres de course, principalement.

Le Collège des Mandataires

Le Collège des Mandataires est l'institution sur place, au sein du Haut-Commandement, qui dispose du droit de signature pour entériner les décisions complémentaires attendues pour compléter le Traité des Hublots (voir plus bas) Chaque mandataire "pèse" autant de voix que de nombre de parts que possède l'entité qu'il représente au sein de la Compagnie des Brumes.

Guilde des Armateurs : 87 parts	
dont Premier Rivage : 48 parts	Capitaine Esmeralda Vargas
dont Deuxième Rivage : 23 parts	Karla Kumm
dont Troisième Rivage : 16 parts	Gregor Krezel
Duché de l'Anguille : 53 parts	
dont le Duc d'Anguille : 19 parts	Sire Hector
dont la Confrérie du Phare : 34 parts	Jacques Calesèche
Collège Henrik : 16 parts	Maître Dietter Grüber
Maison von Kemmling : 14 parts	Baronne von Kemmling
Cabinet von Mark : 3 parts	Comte Hanguus von Mark
Guilde des Fers : 14 parts	Karl-Heinz Schippe
Clans Norse : 13 parts	
dont Clan Guderson : 5 parts	Beinir Guderson
dont Convertis : 8 parts	Jarl Jorunn Hrolfsdottir

LES ENJEUX POLITIQUES

Plusieurs questions du Traité des Hublots restent donc en suspens et la Haut-Commandement doit les traiter sur place en fonction de leurs observations. Sur chaque question, un vote pourra être effectué par le Collège des Mandataires. Pour connaître le résultat d'un vote, il suffit d'ajouter les voix de chaque mandataire et le camp le plus important l'emporte mais pour le valider il faut qu'au minimum deux tiers des voix se soient prononcées pour ou contre (soient 134). Les voix non exprimées par abstention ou par absence ne sont pas comptabilisées et peuvent donc bloquer le processus.

Un vote peut se déclencher n'importe quand pendant le GN. Il est également possible de ne pas les régler : dans ce cas elles le seront le dimanche matin, hors jeu, juste avant le debriefing par un vote rapide. C'est moins sympa, c'est moins ludique, donc n'hésitez pas à provoquer les votes et à signer les arrangements en jeu.

L'esclavage

La Ligue, comme l'Empire ou la Bretonnie, interdit l'esclavage. Mais avec les demandes du Rivage du Nouveau Monde en main d'œuvre, et la récente autorisation de l'Estalie pour ses colons de pratiquer l'esclavage, la Ligue envisage de revoir sa position et d'autoriser la traite des hommes pour le Quatrième Rivage. Et pourquoi pas dans le Cinquième ?

C'est la décision que devront prendre les mandataires. L'esclavage est-il autorisé et si oui quelles populations peuvent être réduites en esclavage ? Karl-Heinz Schippe soutient évidemment cette décision, qui a l'aval également des Norses (chez qui l'esclavage est légal) mais il doit affronter une double opposition de taille : le Duché de l'Anguille (pour des raisons morales) et la capitaine Esmeralda Vargas. Cette seconde opposition est plus troublante puisqu'on soupçonne la capitaine d'avoir des intérêts avec l'Estalie, concurrent de la Ligue au Nouveau Monde, et dans les Bagnes de Marienburg, dont les forçats peuvent fournir une alternative légale (quoique légèrement plus onéreuse) à l'esclavage.

La sorcellerie

La Ligue autorise la sorcellerie. Mais pas la Bretonnie. Si ce n'était que ça le débat serait vite tranché et la sorcellerie serait autorisée dans le Cinquième Rivage, territoire légitime de la Ligue. Le soucis est qu'Albion est baigné de magie, et à priori Dhar y est extrêmement puissant. C'est du moins les craintes du Collège Henrik et le Maître Dieter Grübber est mandaté pour évaluer les risques d'autoriser la sorcellerie sur l'île.

En réalité, même si les bretonniens ont un préjugé négatif, la plupart des autres mandataires ont un avis positif (ou s'en soucient peu) si bien que c'est surtout l'évaluation de Maître Grübber qui sera déterminant pour ce vote. En cas d'avis positif, restera alors à trancher la question des modalités : sous le contrôle du Collège Henrik ? D'un nouveau Collège ? Qu'en est-il de la magie Norse ?

Les impôts

Sujet bien plus épineux, les lois d'imposition de la future colonie doivent être débattues. Par soucis de simplicité, la Guilde des Armateurs souhaitent que les habitants de la colonie soient totalement exonérés d'impôts, une décision qui plait beaucoup à Igor le Fou qui, même s'il n'est pas mandataire, pèse de tout son poids sur ce vote. Mais les autres bretonniens ne partagent pas cette opinion, sans doute par habitude culturelle, et la baronne Von Kemmling a tendance à penser de la même manière.

Nombre de colonies

Sans doute l'un des votes les plus importants : combien faut-il de colonies en Albion ? Une par mandataire ? Une seule en tout et pour tout ? Chacun a une opinion sur le sujet et celui qui révèle le plus de tensions : s'il n'y a qu'une seule colonie officiellement, quel sera le statut des autres installations ? Des dépendances ? Et, à l'inverse, si on autorise à chacun d'avoir son comptoir indépendant et séparé, la capacité défensive de l'ensemble sera vraisemblablement dangereusement diminué.

Question annexe : le nom. Les partisans de la colonie unique, au premier rang desquels les bretonniens, ont une idée bien arrêtée sur le sujet : Théralinde, du nom de la bien-aimée du premier Duc d'Anguille (Sire Cordouin) Et il va être difficile de les faire changer d'avis depuis que c'est leur installation qui semble la plus pérenne de toutes celles montées en six mois.

Les charges

Directement liés à la question du nombre de colonies, la répartition des charges doit être tranchée pour permettre le bon fonctionnement du Rivage. En terme de jeu, ce n'est pas obligatoirement le nom d'un PJ qui doit être proposé au vote, ce peut être un PNJ (-en prenant soin de le nommer...-) Une charge est un poste officiel au sein de la Ligue mais il est difficile d'estimer la valeur des postes en Albion qui peuvent aussi bien ne rien valoir que de vous permettre de rentrer dans l'Histoire.

Gouverneur du Cinquième Rivage. Sans doute la charge la plus prestigieuse, à réserver à des PJ tant elle est prestigieuse ; il s'agit ni plus ni moins que de devenir chef d'état.

Directeur de la Capitainerie. Le Capitaine a en charge les relations avec la Compagnie des Brumes, autant politiquement qu'économiquement. Il gère également les activités portuaires et les communications. Bref, un poste-clef.

Intendant. L'Intendant gère les finances de chaque colonie. Le nombre de ces charges est donc directement lié aux nombres de colonies, mais chacune doit en avoir un. A noter que dans le cas de colonies multiples et indépendantes, ne prennent part aux votes que les mandataires présent dans une colonie donnée.

Sergent. Le Sergent a la responsabilité des troupes militaires en Albion. S'il y a plusieurs colonies, il faut autant de Sergent (selon les mêmes modalités que pour les intendants) mais l'un d'entre eux doit-être Sergent-Chef.

Lié à la question du Sergent, la composition de la Garde devra aussi être tranchée. Plusieurs projets cohabitent (cf. livret de la colonisation) : des mercenaires, des miliciens, des norses, etc. Il faudra statuer sur la question.

L'ÉCONOMIE

La monnaie employée par la Ligue des Cinq Rivages se nomme le Guilder. Il existe bien sûr d'autres pièces, frappées par le Middenland, les Etats Monastiques, la Bretonnie, etc. Mais ces monnaies n'ont pas vraiment de portée internationale. Au sein de la Compagnie des Brumes, toutes les transactions se font donc en Guilders. Dans ce GN dépourvu de marché local, il n'y aura pas de pièces, les transactions que vous serez emmenés à passer entre vous représentant des sommes très importantes. Mais il existe d'autres moyens de paiement.

Les billets à ordre

Il existe depuis des siècles une forme de monnaie relativement peu connue des gens du commun mais qui circule chez les grands commerçants de Tilée et de Marienburg. Les billets à ordre sont de simples bouts de papier rédigeant, sous forme d'un contrat, une transaction pré-établie. Émis par les grandes familles tiléennes ou marienbourgeoises, leur diffusion restaient très discrètes. Jusqu'à il y a vingt ans où une invention autorisa la création d'un grand nombre de ces papiers : l'automate à tampon. L'automate à tampon, créée à Marienburg par la Guilde des Copistes, permet l'inscription d'un texte pré-défini en grande quantité avec une rapidité inégalable. Depuis, les billets à ordre se sont rapidement dispersés à travers le Vieux Monde, portant contrat de transactions relativement importantes (de l'ordre de 10 à 50 Guilders), ce qui en fait un moyen d'échange utilisé par la plupart des commerçants et des familles nobles, même si les paysans regardent encore ces bouts de papier avec suspicion.

Les lettres de change

Autre innovation de Marienburg, la lettre de change est un titre portant contrat d'une transaction non définie par avance. Ce bout de papier ne définit que l'identité de la personne débitrice et l'identité de l'institution auprès de laquelle le porteur de la lettre de change peut réclamer paiement (il s'agit généralement d'une Guilde, mais certaines familles sont assez riches pour se permettre d'émettre leurs propres lettres de change). Une lettre de change ne possède donc pas, initialement, de valeur prédéfinie. Elle sera inscrite par le débiteur, en même temps qu'il apposera sa signature. Le nom du créancier en possession de la lettre de change ne sera pas non plus inscrit, de sorte que la lettre pourra voyager de main en main avant son encaissement. On considère que le débiteur doit la somme inscrite sur la lettre au porteur de la lettre, qui que soit le porteur, même si celui-ci a changé en cours de route. Pour encaisser son paiement, le porteur de la lettre devra se présenter auprès de l'émetteur du titre (généralement la Guilde qui emploie le débiteur). L'émetteur paiera alors en monnaie sonnante et trébuchante (ou en billets à ordre) le créancier. La solvabilité du débiteur sera ajustée en conséquence.

La Solvabilité. Concept essentiel au fonctionnement de cette nouvelle économie promue par la Ligue, la solvabilité représente la capacité d'un individu ou d'une institution à rembourser ses dettes. C'est une estimation de sa richesse, hors de toute possession matérielle (sauf si la Ligue possède un droit

de saisie sur celle-ci) Votre personnage possédera donc une lettre de solvabilité, représentant sa richesse. Chaque personnage possédera également un certain nombre de lettre de change et plus vous êtes solvable, plus vous pouvez signer de lettres de change.

Il est interdit par la loi de la Ligue de signer une lettre de change d'un montant supérieur à votre solvabilité, sans quoi vous pouvez vous attendre, au mieux, à ne plus pouvoir traiter avec aucun marchand de la Ligue, au pire à vous retrouver au Bagne. Si vous rédigez un trop grand nombre de lettre de change dont le cumul dépasse votre solvabilité, le résultat sera le même. Si vous recevez une lettre de change, avant de l'accepter vous êtes en droit de demander vérification du compte de solvabilité de votre interlocuteur. C'est même conseillé, mais pas toujours possible lorsque la lettre passe de main en main. Une lettre de change non signée par le débiteur ne vaut absolument rien.

Élément essentiel au fonctionnement de l'ensemble, donc, des membres de la Guilde des Copistes se sont joint à l'Expédition. Ils possèdent les comptes de solvabilité de tous, et vous êtes donc invités à les consulter avant de négocier une transaction. Pour que la Guilde des Copistes ne soit pas accusé de partialité, une autre entité représentative doit avoir un double de ce document, et il s'agit du Collège Henrik en la personne de l'Apprenti Dietrich Kopp. L'apprenti-sorcier et les copistes possèdent par ailleurs un document attestant des titres en possession négociable des différents membres de l'expédition (voir plus bas pour le fonctionnement des titres).

Les pierres précieuses.

Les pierres précieuses, tout comme l'or, ont de la valeur partout où vous allez. C'est un moyen satisfaisant de stocker de grandes richesses et d'effectuer des transactions très importantes. Autre avantage non négligeable en Albion : c'est la seule monnaie susceptible de susciter un intérêt chez les populations locales. Il est évident que toutes les pierres précieuses n'ont pas la même valeur mais, par commodité, elles auront une somme fixe :

- La pierre précieuse bleue : 50 Guilders
- La pierre précieuse verte : 100 Guilders
- La pierre précieuse rouge : 250 Guilders

Titres

Il est bien sûr possible de s'échanger toute sorte de services, de charges, de contrats, etc. Certains joueurs auront en leur possession au début du jeu un ensemble de titres, tel qu'on les nomme, c'est à dire des parchemins accordant à celui qui le fait valoir un ensemble de droits. Sur la plupart des titres seront indiqués une équivalence monétaire. Sur les rares dont ce ne sera pas le cas, il vous faudra improviser et les évaluer selon vos propres standards.

La liste des titres négociables est en possession des copistes et de l'apprenti Dietrich Kopp. Il est possible de négocier des choses qui ne sont pas sur cette liste mais la transaction ne sera pas validé par la Ligue : il faudra alors faire confiance à la parole donnée.