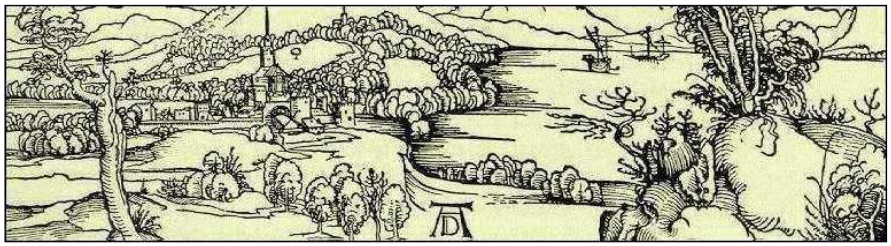
La Bretonnie des Mousquetaires

http://malpy.free.fr/bretonnie



Un

Supplément

Amateur

pour

WJDR1

Corrupt Bretonnias

Ce supplément amateur est gratuit et librement diffusable.
Il ne cherche pas à être compatible avec WFB ou la gamme WFRP2 de GW.
Pour visualiser à l'écran ce document PDF, Acrobat Reader 7 ou supérieur est recommandé.

Auteurs : Peter Butterworth, Rory Naismith, Mark Saunders & tous les contributeurs du Bretonnia-Project.
Merci à Emmanuel Granier pour son aide sur la traduction.

« Maintenant, reprit le conteur, je vais vous raconter une histoire de Bretonnie, le pays du merveilleux Roy Charles, qui se place plus haut par rapport à ses sujets qu'aucun autre seigneur du Vieux Monde, et qui a tant de Gouverneurs sous lui qu'il ne peut connaitre leur nombre, et encore moins leurs noms… »

Index

Édito 4
I. Grandeur & Décadence 6
- I.1. Historique du Royaume de Bretonnie 7
- I.2. Les Cultes Bretonniens 11
- I.3. Les Cultes du Chaos 13
- I.4. Les Cultes de la Loi 16

II. Cités & Provinces de Bretonnie 17
- II.1. La Carte de Bretonnie 18
- II.2. Descriptions des Grandes Cités de Bretonnie 19
- II.3. Le Massif Orcal 33
- II.4. Les Provinces de Bretonnie 34
- II.5. Description des Provinces 35

III. Noblesse & Gouvernement 42
- III.1. Oisillon La Faste 43
- III.2. Le Conseil d'État 43
- III.3. Les Principaux Personnages de la Cour 46
- III.4. La Chambre Noire 52
- III.5. Les Postes Royales 53
- III.6. L'Armée Moderne de Bretonnie 54

IV. Us & Coutumes 57
- IV.1. Le Culte des Saints 58
- IV.2. Calendrier Bretonnien 61
- IV.3. Système Monétaire 62
- IV.4. Le Glossaire du Maroufle (Abrégé) 63
- IV.5. L'Étiquette à la Bretonnienne 65
- IV.6. La Magie en Bretonnie 67

Le Bretonnia-Sourcebook pour WJDR1 enfin en version française 68

Édito

Ce supplément est la version traduite et remaniée du populaire Bretonnia-Sourcebook qui est disponible sur le web en version anglaise depuis 2003. Il s'adresse aux adeptes de la Bretonnie corrompue et décadente de Warhammer, le jeu de rôle fantastique (WJDR1, 1988), bien différente de celle *"gentiment arthurisante"* figurant dans Warhammer Fantasy Battle et la nouvelle édition de WJDR (WJDR2, 2005).

Pour revenir aux origines de cet ouvrage, la production d'un sourcebook bretonnien amateur en français figurait dès sa création parmi les objectifs du projet lancé au sein de la communauté web de WJDR en 2000. Publier aujourd'hui le sourcebook en français, c'est donc tenir la promesse à laquelle nous nous étions engagés vis-à-vis de nos contributeurs francophones. Il ne s'agit toutefois pas d'une traduction directe du Bretonnia-Sourcebook. Bénéficiant de l'expérience accumulée depuis 2003, cette version a été entièrement remaniée pour se focaliser sur les points clés du background bretonnien. À travers les 68 pages au format A5 que comporte cet ouvrage, vous trouverez un guide essentiel de la Bretonnie corrompue, couvrant les lieux, l'histoire, les usages ainsi que les grands personnages de ce beau royaume, formant un complément indispensable à la description figurant dans le livre des règles WJDR1 p273 à 276.

"La Bretonnie est un pays où la marque du Chaos est moins visible que dans l'Empire", tel est le point de départ de notre réflexion concernant la Bretonnie. En effet, la Bretonnie n'est pas l'Empire; si les mutants et les cultistes y sont rares, la société y est en revanche profondément corrompue. On voit donc apparaître le thème principal des aventures bretonniennes : les PJs luttent contre la corruption et les injustices, ou au contraire en deviennent les instruments. Le Chaos n'étant pas forcément impliqué, on pourra jouer aussi bien des scénarios de franche comédie que des scénarios à l'ambiance tragique ou angoissante.

Entre archaïsme et modernité, "la Bretonnie des mousquetaires", une monarchie absolue décadente inspirée de

la France d'ancien régime, saura plaire aussi bien aux vieux routards tentés par l'intrigue de cape et d'épée dans l'univers renaissance fantastique désespéré de WJDR, qu'aux néophytes amateurs des classiques de la Bande Dessinée historique "*Les chemins de Malefosse"* ou *"Les 7 vies de l'épervier"* ou encore des films en costume tels que *"La Reine Margot"*, *"Cyrano de Bergerac"* ou même *"Les liaisons dangereuses"*.

Supplément écrit par des amateurs pour d'autres amateurs, nous espérons qu'il saura vous plaire et vous être utile. Des aides de jeu, des scénarios et des descriptions complémentaires sont disponibles sur le site web du Bretonnia-Project, et nous restons bien entendu ouverts à vos contributions et propositions de collaboration.

Peter Butterworth (butterw)
Coordinateur du Projet Bretonnien

Ce que vous ne trouverez pas dans ce recueil, mais qui est disponible sur le web : la description de la Bretonnie du livre des règles WJDR1 p273-276, la création de personnages bretonniens*, une liste de noms bretonniens, les non-humains en Bretonnie, la description complète de la Navarre (en français), celle de Guisoreux, la justice par encagement (une spécialité bretonnienne), sorcières et chasseurs de sorcières, la description complète des cultes et saints bretonniens, et beaucoup d'autres choses…

*Pour ce qui est des carrières spécifiquement bretonniennes : cadet-mousquetaire, valet, fonctionnaire… nous vous recommandons plutôt de modifier des carrières existantes du livre des règles.

I. Grandeur & Décadence

La Bretonnie fut fondée il y a plus de 1500 ans, quand Gilles le Breton entreprit une série de conquêtes qui aboutit à l'unification des nombreux petits domaines féodaux situés à l'ouest des Montagnes Grises et au nord du fleuve Brienne. À l'époque, la Bretonnie était une région complètement arriérée par rapport à L'Empire. Rapidement cependant, les Roys bretonniens furent en mesure de concurrencer le pouvoir de l'Empereur, et les cités bretonniennes devinrent le modèle pour la modernité et la mode dans tout le Vieux Monde.

La dégénérescence de la Bretonnie a commencé durant le règne de Charles Ier L'Énorme, le grand père du Roy actuel. Aujourd'hui, ce pays autrefois fier et prospère est en ruine à cause de l'apathie nationale qui y règne. La corruption, l'inefficacité et la décadence y sont très répandues.

I.1. Historique du Royaume de Bretonnie

-1589 Le Roi-Phoenix Caradryel rappelle les armées elfes du Vieux Monde. Les colonies elfes restantes voient ce départ comme une trahison.

-1560 Guerre nain-elfe, terrible bataille des Trois Tours aux portes de Tor Alessi (aujourd'hui L'Anguille). Les nains remportent finalement la victoire.

-1501 Athel-Loren, la capitale des elfes des bois est fondée.

Vers -1000 Arrivée des tribus Bretonni en provenance de l'est. Elles s'installent sur toutes les terres à l'ouest et au nord de la forêt de Loren.

Vers 0 Les tribus Bretonni combattent les orques et les gobelins.

632-1960 Raids norses sur les côtes bordant la mer des Griffes et la mer Médiane.

977 Gilles le Breton de Guisoreux entreprend une campagne de conquêtes qui dure 70 ans et qui s'achève durant le règne de son petit-fils Guillaume Barbenoire. Le royaume de Bretonnie est fondé.

1125 Le Roy Louis IV Lefranc est défait à plusieurs reprises par les elfes en forêt de Loren. Le pacte de Salignac met fin au conflit et scelle l'alliance entre Bretonniens et Elfes.

1301 Mariage d'Enguerrand le Fier, Roy de Bretonnie et d'Irène de Navarre. Avec l'acquisition de la Navarre le royaume bretonnien atteint ses frontières actuelles.

1342-1347 Brève invasion du sud de la Bretonnie par les arabes. Roland de Chinon les repousse jusqu'en Estalie.

1500 Les chevaliers bretonniens participent massivement aux croisades contre l'Arabie et son sultan Daryus-e-Quabir.

1597 Marienburg est prise par le Duc de L'Anguille. L'occupation bretonnienne ne dure que 5 années.

1952 Le Baron Henri d'Amateu de L'Anguille fait don de terres dans la région de l'Armorique au Norse Skajad le Bastard pour mettre fin définitivement aux raids norses.

2232 Les royaumes estaliens du nord font alliance et envahissent le sud de la Bretonnie.

2267 Toutes les provinces du royaume envoient des troupes pour repousser l'envahisseur estalien.

2274 La domination estalienne du sud du pays s'achève après le siège de Brionne.

2300 Le pays est en grande partie épargné lors de la grande incursion du Chaos, sauf la côte nord qui doit faire face au débarquement de quelques bandes de maraudeurs chaotiques. Peu de chevaliers bretonniens se joignent à Magnus le Pieu pour aller combattre le Chaos

2320 Brionne est surnommée la cité des voleurs.

2402 Découverte de la Lustrianie.

2423 Découverte des Nouvelles Côtes.

2429 Marienburg déclare l'indépendance des Wastelands et fait sécession de l'Empire. La défaite Impériale à la Bataille des Marais Grootscher force l'Empereur Wilhelm II à reconnaître l'indépendance de la province.

2429 Charles Ier l'Énorme accède au trône de Bretonnie. Son règne dure quelques 57 années et marque le début de la dégénération du royaume.

2450 Une série de tremblements de terre

détruit la majeure partie de la ville de Moussillon. Moussillon ne se remettra jamais de cette catastrophe.

2485 Premiers troubles à Guisoreux.

2486 Le Roy Charles Ier malade doit abdiquer au bénéfice de son fils Charles II de la Dure. Celui-ci réprime les protestations de Guisoreux de la manière la plus sanglante qui soit.

2492 Sévère défaite bretonnienne lors de la guerre de la succession de Bilbali. Début du conflit avec les royaumes du nord de l'Estalie.

2498 La construction du palais d'Oisillon est finalement achevée. La cour royale se déplace de Guisoreux vers Oisillon.

2500 Mort de Charles II au cours d'une joute contre un chevalier très vigoureux venu d'Albion au tournoi royal de Couronne. Charles III bien qu'âgé de 15 ans n'est pas prêt pour régner. La régence du duc de Gascogne dure 8 années.

2508 Charles de la Tête d'Or accède finalement au trône sous le nom de Charles III.

2512 Le Roy Charles III fête son 27ème anniversaire en grande pompe à Oisillon, alors que des émeutes violentes éclatent à Guisoreux.

La Bretonnie Aujourd'hui

"Le jadis vertueux et chevaleresque royaume de Bretonnie va bien mal aujourd'hui.

La société bretonnienne est dominée par une noblesse décadente qui accapare une grande partie des richesses et les dépense sans compter, soit dans de coûteux projets pour flatter ses vaniteuses ambitions, soit plus simplement pour satisfaire à sa frivolité.

Les rares bourgeois que le pays compte cherchent tous à se faire anoblir, ce qu'ils peuvent faire s'ils ont suffisamment d'argent. J'ai souvent trouvé que ce sont parmi tous, les pires des hypocrites.

Les gens du peuple pour leur part sont bien malheureux, accablés comme ils le sont par des contributions et des taxes. Mais tout ceci ne doit pas faire oublier que dans bien des cas, ils sont tout aussi pervertis que leur maîtres.

Pour terminer, au-dessus de tous les hommes du royaume, il y a le Roy. Celui-ci règne par la volonté des dieux eux-mêmes et ses pouvoirs sont tels qu'il peut envoyer qui bon lui semble en prison par sa simple volonté sans que personne ne puisse rien lui reprocher. Même s'il ne s'intéresse guère aux malheurs de la population, on peut lui reconnaître certaines qualités : Il donne des fêtes superbes, danse parfaitement le menuet, sait récompenser les artistes et on le dit également doté d'un vif sens de la répartie. Comme quoi, tout ne va pas si mal au royaume de Bretonnie. "

- écrit en 2511 par le fameux Helmut Ongt -

Régence

Quand le régent Gontrand Le Bien Bel ne se réveilla pas au lendemain d'une fête particulièrement extravagante au début de l'été 2508, personne à la cour ne fut réellement surpris. Tout le monde savait en effet que le régent s'adonnait, depuis trop longtemps déjà, à des excès incompatibles avec sa santé fragile. C'est presque avec soulagement que les courtisans

accueillirent la nouvelle : La régence était finie, enfin le Roy allait régner.

Lors de la mort accidentelle du précédent Roy, Charles II De la Dure en 2500, il avait été décidé de nommer son frère Gontrand Duc de Gascogne à la fonction de régent du royaume, en attendant que l'héritier légitime soit prêt à régner. La régence dura bien plus longtemps qu'il n'avait initialement été prévu. On en vint à murmurer que Charles de la Tête d'Or préférait s'amuser dans les somptueuses fêtes de son oncle plutôt que de s'occuper du pays. En effet, le royaume, dont les administrations étaient inefficaces et corrompues, n'allait pas bien. Le mécontentement, qui était fort répandu, sembla néanmoins diminuer lorsque la mort du régent fut connue. Quant à l'annonce du couronnement de Charles III, elle provoqua la joie de tous. Pendant quelques temps, les choses allèrent mieux; grâce à d'excellentes récoltes en 2508 et 2510, même les plus humbles purent manger à leur faim. Mais cet état de grâce ne devait pas durer. Assisté par son fidèle conseiller le Cardinal Shallyan Dumourieux, le jeune Roy de Bretonnie Charles III de la Tête d'Or doit aujourd'hui faire face à une situation délicate. Au sud, la guerre contre Bilbali et ses alliés semble désormais inévitable. À Guisoreux, la plus grande ville du pays, les exactions des gens du peuple se multiplient. Partout dans le pays le brigandage est fort répandu et sur les côtes, c'est la piraterie qui rend périlleuse toute activité de commerce. Enfin, les caisses de l'état sont désespérément vides et la seule solution pour les remplir serait de prélever de nouveaux impôts, alors que le peuple en est déjà accablé.

I.2. Les Cultes Bretonniens

"Les prêtres de Mórr vous prennent la majeure partie de vos économies pour un simple rite funéraire et convoitent les richesses de la même manière que les charognards convoitent les cadavres, les prêtres de Véréna connaissent mille manières pour tromper un honnête homme sans jamais

avoir besoin de dire un mensonge, les prêtres de Myrmidia sont plus intéressés par les manœuvres tactiques de la cour que celles du champ de bataille, et les prêtres de Shallya ne sont ni humbles ni miséricordieux. Les seuls prêtres honnêtes dans tout le royaume doivent être ceux de Ranald, car ils oseront vous dire à la face qu'ils vont tout vous voler, vous faire gober un tas de mensonges, puis départir la tête tenue haute. "

Aujourd'hui, les trois cultes les plus influents politiquement en Bretonnie sont les cultes de Shallya, de Véréna et de Myrmidia. Ces trois cultes originaires du sud du Vieux Monde bénéficient traditionnellement du soutien et du patronage des principales familles nobles et sont tous dirigés par des politiciens compétents. Le culte de Shallya, dont est issu le premier Ministre actuel le Cardinal Dumourieux, joue un rôle particulièrement important pour le maintient du statu quo social, car contrairement aux deux autres cultes, il dispose aussi d'un important soutien parmi les pauvres, qui constituent la majeure partie de la population du pays.

Le Culte de la Dame du Lac, Gardienne du Royaume

Ce culte a fortement décliné depuis l'époque de son apogée, qui coïncide avec les conquêtes glorieuses de Gilles le Breton. Selon la Chanson de Gilles, c'était alors le culte le plus répandu en Bretonnie. Aujourd'hui, le culte de la Dame a pratiquement disparu remplacé par celui des divinités modernes importées du Sud, et son clergé n'a pratiquement plus aucune influence politique.

La Dame, traditionnellement la gardienne du Royaume, est une incarnation du peuple Bretonni, ce qui explique pourquoi elle n'a jamais été populaire auprès des colons Norses ou des Navarrais.

Malgré son déclin, le culte est resté fortement implanté dans certaines régions un peu arriérée comme l'Armorique occidentale ou le Massif Orcal, elle y est respectée par toutes les

couches de la société. Dans le reste de la Bretonnie, on lui rend toutefois hommage au travers d'antiques rituels à moitié oubliés; de nombreuses expressions de la vie quotidienne font en effet référence à la déesse, souvent pour appeler la chance à soi. Par exemple, les soldats qui en appellent à « Nostre Dame des Batailles » ne font pas référence à Myrmidia, mais adressent en fait une prière à la Dame du Lac. On peut voir en elle un amalgame entre Myrmidia, Véréna et Shallya: belle, miséricordieuse, juste et pouvant aider à remporter une bataille. Le côté sombre de son culte, volontairement ignoré par la plupart de ses adorateurs tiennent davantage à la fertilité et au sacrifice et la rapprochent bien plus de Rhya. Le culte n'a pas de véritable organisation hiérarchique et ne compte plus aujourd'hui que quelques prêtres. La communauté d'adorateurs la plus importante est un petit cercle de nobles traditionalistes qui croient que la Dame pourrait restaurer la grandeur passée du royaume si son culte devenait plus largement répandu. Ce groupe très conservateur, essentiellement composé de chevaliers est conduit par Léoncœur, l'actuel Champion du Roy.

I.3. Les Cultes du Chaos

Les cultistes du Chaos sont beaucoup moins nombreux en Bretonnie que dans l'Empire. Les aventuriers qui pensent trouver des relents de cultes chaotiques derrière chaque intrigue risquent donc d'en être pour leurs frais. La culture bretonnienne est profondément corrompue par de Chaos, mais ceci ne s'exprime que rarement au travers de l'adoration directe des dieux sombres. Beaucoup de nobles Bretonniens sont profondément immoraux, pervers ou cruels. D'autres montrent une cupidité ou une vanité excessive. Ils ont de façon générale une forte propension à se laisser guider par leurs pires instincts, ce qui concourt à leur réputation dans le reste du Vieux Monde.

Comme nous l'avons évoqué, les cultes officiels de Bretonnie sont souvent très éloignés des idéaux de la divinité qu'ils sont censés représenter, recherchant davantage le pouvoir politique que l'adhésion aux valeurs de la religion et la foi. C'est bien sûr très satisfaisant pour les Puissances du Chaos de voir des adeptes de Shallya, prétendument dévots, exploiter la misère et la maladie, vivre dans un luxe inouï et se vautrer dans la luxure au cours d'orgies mémorables, même s'ils ne sont adeptes de Slaanesh ou de Nurgle qu'à leur insu. L'ensemble de la société bretonnienne refusant de voir les excès des riches et des puissants, toutes ces choses ne sont jamais ouvertement abordées ou débattues à la cour, sauf par les aristocrates les plus blasés ou par ceux complètement pervertis qui ne se soucient même plus de sauver les apparences. Il est de notoriété publique que certains nobles ont des goûts pour le moins excentriques. Toutefois l'adoration des Dieux du Chaos à visage découvert ne se rencontre qu'à Moussillon et nulle part ailleurs.

Le culte chaotique le plus populaire en Bretonnie est indéniablement celui de **Slaanesh**. La plupart des nobles et leurs entourages sont en contact avec des sociétés sécrètes versées dans la luxure, qu'elles soient directement liées au Prince des Plaisirs ou non. La principale secte dédiée à Slaanesh dans le royaume est l'Heure Pourpre dont les cérémonies orgiaques attirent de nombreux personnages influents. Les cultes de Slaanesh sont souvent contrôlés par l'aristocratie, mais des membres de la bourgeoisie marchande

et de nombreuses jolies paysannes sélectionnées pour leur plastique y adhèrent aussi. Pour les membres des classes inférieures, ces sectes peuvent constituer un bon moyen d'ascension sociale, en plus de satisfaire leurs pulsions les plus basiques. Un gueux bien fait de sa personne peut y faire dans l'obscurité, une rencontre qui débouche sur une place enviée de serviteur d'un noble influent. Des oratoires dédiés au Prince des Plaisirs sont dissimulés dans de nombreuses riches propriétés à travers la Bretonnie. Une rumeur rapporte même qu'un tel lieu de débauche existerait dans les recoins du palais d'Oisillon. À Couronne, le florissant Culte du Plaisir est largement influencé par Slaanesh.

Nurgle est, sans surprise, très populaire parmi les pauvres des villes. Un culte qui enseigne que la misère et la maladie sont des armes puissantes pour lutter contre les classes dirigeantes, ne peut, de toute évidence, qu'être apprécié. Durant les épisodes de peste, nombreux sont ceux qui adressent des prières aussi bien à Shallya qu'à Nurgle. Le culte de Shallya, bien que convaincu de la nécessité de s'opposer à Nurgle, ne perçoit pas celui-ci comme une véritable menace. Il est de toute façon trop corrompu lui-même pour en faire plus en ce domaine. C'est en grande partie grâce aux prêtres radicaux aux origines les plus humbles (souvent considérés comme des hérétiques par leurs supérieurs) que les âmes de la plupart des miséreux ne sont pas déjà tombées sous la coupe du seigneur de la pourriture. L'adoration de Nurgle est encore perçue par la majorité des Bretonniens comme une chose contre-nature (plutôt que simplement illégale) et comme une offense à Shallya. Ainsi, un individu invoquant Nurgle prendra soin de dissimuler tout objet de culte ou représentation de la Bonne Mère, en vertu de la croyance populaire qui dit que si on ne voit pas une divinité, elle ne peut pas nous voir non plus. Des temples de Nurgle existent dans les égouts de plusieurs villes du royaume.

Tzeentch possède quelques adeptes parmi la classe dirigeante. Cependant, la majorité des aristocrates du royaume n'ont nul besoin direct du Seigneur du Changement afin d'ourdir complots et autres machinations complexes. Ses plus fervents partisans se trouvent dans les académies où certains sorciers et philosophes se tournent vers lui afin de satisfaire leur soif de connaissances dans des domaines les plus ésotériques.

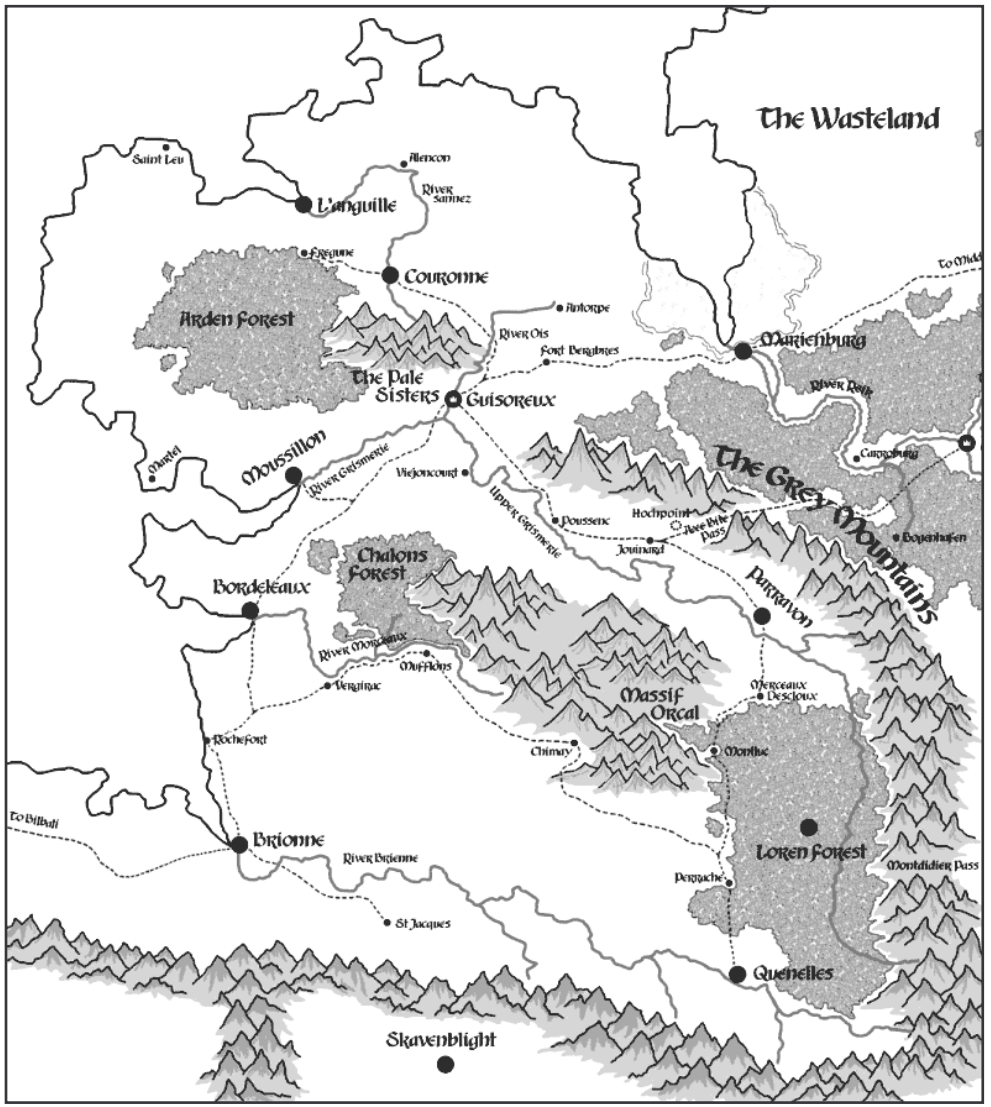
Khorne n'a jamais rencontré un franc succès en Bretonnie, sauf peut-être avec certains membres de l'armée. En effet, dans un pays ou certains clercs de Myrmidia pensent que le meilleur moyen de mater une révolte paysanne est de massacrer un ou deux village pour l'exemple, l'identification des vrais adeptes de Khorne n'est pas toujours chose aisée.

I.4. Les Cultes de la Loi

Bien qu'ils ne soient pas proscrits, les cultes de la Loi sont loin d'être répandus en Bretonnie. Ils sont limités à quelques groupes d'illuminés qui se vouent au service d'une des trois puissances de la Loi. La plupart de ces cultes sont apparus il y a des siècles, importés par des colons venant du sud du Vieux Monde. La Bretonnie se singularise par le fait que le culte de Solkan, n'y est pas prééminent. Cela tient probablement au fait que les Bretonniens ne se sentent pas véritablement concernés par la menace du Chaos. Aussi y rencontre-t-on également de petites sectes dédiées à Alluminas et même Arianka. Celles-ci rencontrent parfois un succès inattendu auprès des élites bretonniennes en mal de repères.

II. Cités & Provinces de Bretonnie

II.1. La Carte de Bretonnie



II.2. Descriptions des Grandes Cités de Bretonnie

"Je trouve que les descriptions des cités de Bretonnie faites dans votre manuel pages 274 à 277 reviennent toutes à la même chose. La noblesse bretonnienne y est décrite comme décadente et corrompue. les pauvres y meurent de faim, de maladies et souffrent de toutes les calamités possibles sans qu'aucun noble ne s'en soucie, sans oublier le crime qui y parait bien plus répandu que dans le reste du Vieux Monde.

Il me semble cependant qu'il manque beaucoup de détails qui seraient nécessaires pour se faire une idée plus juste. Vous me pardonnerez, mais j'ai eu l'impression que cette description devait avoir été écrite par un scribe Marienbourgeois frustré de ne pas avoir obtenu une bonne place à l'opéra lors de son séjour à Oisillon. Tout n'y est que critique de l'aristocratie et pitié envers les pauvres..."

- écrit par le baron Talabeclandais Gunthar von Karajan en 2506 -

Guisoreux

Guisoreux est la plus grande cité de Bretonnie et la seconde plus grande ville du Vieux Monde après Marienburg. Elle est traditionnellement perçue comme étant la capitale du royaume et bien que le Roy n'y réside plus, de nombreuses maisons nobles et une grande partie de l'administration royale s'y trouvent encore.

Le Gouverneur de la ville est Victoire Breville, Vicomte de Brossard. C'est un homme âgé et plutôt gâteux, auquel les intrigues des puissants échappent en général complètement, mais qui conserve sa position car il ne gêne personne.

Ancienne cité forteresse, Guisoreux occupe un emplacement stratégiquement important dans la trouée de l'Ois et abrite une importante garnison mercenaire. Cela fait cependant près de deux siècles que la cité n'a pas été attaquée et ses murailles suffisamment hautes et solides pour repousser des gueux revendicatifs, ne le seraient sans doute pas face à un ennemi mieux équipé et mieux entraîné. De plus, l'expansion de la cité dans les faubourgs fait que la majeure partie de la population vit désormais hors des murs.

Habitant dans la plus grande cité de Bretonnie qui abrite la fameuse Université de Guisonne, plusieurs temples majeurs et des douzaines de monuments superbes, les citoyens de Guisoreux sont, on le comprend bien, très fiers et suffisants... ce qui contraste avec la crasse et la misère, dans lesquelles ils se complaisent à vivre. Bien que le respect pour le Roy n'ait pas complètement disparu, les habitants n'ont jamais hésité à exprimer leur désaccord avec des mesures impopulaires d'où qu'elles viennent. Comme l'arrogance et l'entêtement sont de mises à tous les niveaux, les plaintes, protestations et émeutes sont des évènements courants.

Du fait de sa taille et de son importance, Guisoreux attire toutes sortes de commerces. La ville entretient des rapports commerciaux avec pratiquement toutes les cités du Vieux Monde (et parfois au delà), et donc presque tout peut s'y acheter ou s'y vendre, si vous êtes suffisamment patient ou désespéré.

Les Catacombes de Guisoreux

De vastes catacombes courent sous Guisoreux. Elles sont l'ultime demeure des morts de la cité. Très anciennes, leur origine se perd dans la nuit des temps ; mais aussi loin que l'on puisse se souvenir, le culte de Mórr en fut le seul gardien. On y accède par les lieux où sont conduits les services funéraires, c'est-à-dire le temple principal et les différents oratoires disséminés au travers de la ville. Dans les parties les plus récentes des catacombes, les prêtres et autres acolytes de Mórr surveillent et entretiennent les cryptes. Toutefois, la majeure partie du réseau demeure très mystérieuse. Au-delà des tunnels les plus usités, d'autres galeries se prolongent sur des lieues. Les catacombes contrôlées par le clergé de Mórr ne sont en effet que la portion congrue d'un vaste labyrinthe souterrain

composé de nombreux couloirs et salles interconnectées, tous creusés dans des buts différents, par les différents tunneliers qui se sont succédés au cours des siècles. Le plus connu de ces autres réseaux souterrains est, sans conteste, le système des égouts de la ville. Il croise en de nombreux points les parties les plus anciennes des catacombes, bien qu'en théorie toute connexion entre les deux ait été scellée depuis longtemps.

Presque toutes les maisons de Guisoreux possèdent une cave. Si les privilégiés les utilisent pour stocker leurs vins fins, le plus souvent elles servent à fournir un logement exigu et bon marché, fréquemment à des étudiants - C'est d'ailleurs à ce mode d'hébergement qu'ils doivent leur surnom de "taupes" – qui apprécient particulièrement de pouvoir cacher leur vie débauchée au regard de la société bienséante.

Tout aussi fréquents sont les passages souterrains auxquels on accède par les caves ou des portes dérobées et qui permettent de passer d'un pâté de maisons à un autre. Ces passages sont souvent dissimulés sous des trappes cachées derrière des fontaines ou même des lieux d'aisance, si l'odeur ne vous gêne pas. Les riches marchands paient pour qu'on leur creuse un tunnel privé débouchant directement dans leur demeure, prétendument afin d'aller prier plus facilement ou pour se protéger des périls liés aux mauvaises rencontres dans la rue. En réalité, ils souhaitent avoir une issue de secours en cas d'émeute.

L'existence de ces accès, non gardés par le culte de Mórr, n'est un secret pour personne. Cependant, chacun feint de croire que ces passages sont moins nombreux et moins utilisés qu'ils ne le sont réellement. Après tout, personne ne veut croire que la trappe de sa cave est seule chose qui le sépare de bandes de pilleurs de tombes ou pire encore. La majorité des habitants ne sont familiers que des quelques tunnels qu'ils parcourent régulièrement; il est de bon sens de ne pas révéler le secret de ces conduits à tout un chacun. Vols et viols sont en effet fréquents dans ces sombres boyaux et nombreux sont ceux qui sont entrés dans un tunnel pour ne jamais en ressortir. Des rumeurs circulent sur une bande de coupe-jarrets opérant

exclusivement sous la surface et qui se nommerait "les fossoyeurs". Ils creuseraient leurs propres tunnels et passages pour pouvoir accéder à des sous-réseaux normalement sûrs. Toutefois, ceux qui ont vagabondé dans le vaste labyrinthe creusé dans la roche friable sous Guisoreux savent bien qu'il recèle de dangers autrement plus terrifiants que ces pâles spadassins tapis dans leurs terriers…

Depuis des siècles, ces tunnels servent de lieux de réunions à tous ceux qui cherchent à échapper au regard de l'autorité royale. Les affaires clandestines, les arrangements secrets, les complots les plus perfides ou les orgies les plus folles, tous se sont déroulés dans le secret des catacombes. Voleurs, étudiants, égoutiers ou amants, tous utilisent quotidiennement les passages souterrains afin de franchir les murs de la ville la nuit afin de vaquer à leurs diverses occupations. Ailleurs, où la lumière cède la place à l'obscurité permanente, d'hideuses créatures se glissent près des corps abandonnés pour s'en repaître, le Mal et le Chaos font leur nid.

Parravon

Selon les standards bretonniens, Parravon n'est pas une grande ville, ce qui fait qu'elle est perçue comme arriérée et provinciale par les habitants de Guisoreux et les Impériaux. Cependant, elle progresse petit à petit en taille et en sophistication et ressemble de plus en plus à une véritable cité, pour le meilleur et pour le pire.

L'actuel gouverneur est Armand de Coquerone, Duc de Parravon, lequel est lié à la sombre famille Lefèvre du Bourgon. Coquerone est un politicien relativement habile, mais il est gêné par des relations assez conflictuelles avec le peuple en partie à cause de ses connections familiales. Coquerone gouverne la cité au sein d'une fragile coalition de propriétaires terriens, de prêtres et de marchands parmi lesquels beaucoup passent ostensiblement outre les ordres du gouverneur qui leur déplaisent.

Située à l'ombre des Montagnes Grises, à deux jours de la Passe de la Hache, Parravon a toujours été une forteresse clé de la frontière montagneuse Est de la Bretonnie. En son temps, elle a repoussé nombre d'assauts Impériaux. Le centre névralgique de ces défenses frontalières est le Château Blanc, une grande forteresse qui contrôle les falaises surplombant la cité et qui est reliée à tout un réseau de forts et de postes avancés le long de la frontière. Cette place est commandée par le Capitaine Frambaud Lande.

Le développement du commerce et des infrastructures de Parravon ont bouleversé substantiellement la vie tranquille de cette petite ville de province. Elle a été le théâtre pour la première fois des violences urbaines qui sont une des conséquences de l'accroissement de la population. Les sources des troubles sont la guilde non reconnue des Dents Noires, une puissante corporation d'imprimeurs, ainsi que les exilés et immigrants Impériaux. Il existe un profond ressentiment envers ces populations chez les Parravonais natifs. Malgré ces troubles, Parravon a encore beaucoup de chemin à parcourir avant d'être aussi agitée que Guisoreux ou Brionne.

Une large partie du commerce en provenance de l'Empire transite par Parravon avant d'embarquer sur des péniches pour Guisoreux. Les productions locales sont surtout agricoles, et quoique de grande qualité, la ville est surtout célèbre pour sa production d'ouvrages imprimés. Parravon est en effet la seconde ville du pays pour le commerce de livres imprimés, après Guisoreux. Cette production est stimulée par la présence de nombreux imprimeurs et agitateurs Impériaux, qui apprécient de pouvoir se soustraire à la censure de l'Empereur ou des Comtes Électeurs.

Moussillon

Partout en Bretonnie, le nom de Moussillon est synonyme de dégénérescence. La plupart des Bretonniens préféreraient oublier l'existence de cet endroit et le nom de la ville n'est pratiquement jamais prononcé au palais d'Oisillon.

En fait, on sait peu de choses sur ce qui ce passe réellement là-bas, les seules informations provenant par le biais d'inquiétantes rumeurs. Il est possible de prendre la mesure du désordre et de la décadence qui y règne par le fait que son Gouverneur, Eustache de Poissy, Châtelain de Sancerre, n'y a jamais même mis les pieds. Il réside au palais d'Oisillon, vivant des maigres revenus que lui procure le poste. Il se contente de correspondre occasionnellement avec Armand Charnaud dit Prêtre Armand, un prêtre de Véréna connu et respecté pour ses sermons enflammés et sa foi inébranlable, qui assume la fonction de gouverneur de la ville par intérim. Le manque de moyens est la plus grande difficulté à laquelle ce dernier est confronté.

Moussillon est située dans la vallée marécageuse du fleuve Grismerie, à environ quinze lieues de la mer. Depuis 2438 CI, une succession de désastres se sont abattus sur ce qui était auparavant une riche et agréable cité portuaire surnommée " la perle de la côte Ouest. "

Des tremblements de terre, raz-de-marée et les épidémies de véroles qui ont immanquablement suivi ont ruiné le cœur historique de la cité. La forte humidité et les brouillards épais ne sont que deux indications des malheurs persistants qui affectent la cité. Jusqu'à présent aucune tentative de reconstruction complète de la ville n'a réussi, en dépit du soutien actif de la noblesse et même de la Royauté par le passé. Seuls les bâtiments officiels ont été véritablement remis à neuf pour l'usage du gouverneur alors que de nombreuses zones demeurent à l'état de ruines et de gravas insalubres. Nombreux sont ceux, qui parmi les plus modestes, sont partis s'installer dans des bidonvilles hors des vieux murs.

La vie y est dure et sordide. Ce qu'ils gagnent en quittant l'enceinte, ils le perdent en sécurité et en espace vital.

La vie religieuse est surprenamment vivace à Moussillon. Les temples et oratoires y abondent; ils ne sont cependant pas toujours dédiés aux divinités autorisées et on trouve beaucoup d'adorateurs du Chaos. Tandis que le Prêtre Armand s'évertue à restaurer l'autorité, la criminalité sous toutes ses formes persiste et les mutants abondent dans cette ville déprimée et malade. Misère et maladie sont les compagnes quasi-quotidiennes des habitants de Moussillon, à tel point que fort peu d'entre eux se sentent motivés pour redonner à la cité son éclat d'antan.

Les gouverneurs successifs de Moussillon (le dernier Duc de Moussillon, Jean-Luc Maldred est mort de la vérole en 2450 CI) ont fusionné les charges de capitaine du Guet et de chef de la garnison en un seul et même corps, l'Armée de Fer, du nom du métal de leur armure. Depuis des décennies, aucune revue de troupe ni inspection n'a eu lieu à Moussillon, aussi le gouverneur et ses hommes peuvent agir à leur guise. Bien que l'Armée de Fer soit brutale et qu'elle tente par tous les moyens de recruter, ces effectifs restent toutefois insuffisants pour faire véritablement régner l'ordre.

Les relations commerciales de la cité sont, comme on peut l'imaginer, au plus bas. La plupart des habitants ont beaucoup de difficulté à trouver la nourriture nécessaire pour survivre. Les villes voisines sont peu disposées à traiter avec Moussillon par peur de la contamination par la vérole. Peu de navires ou de péniches arrivent au port. De même, peu de marchands sont assez aventureux pour emprunter les voies terrestres. Ceux qui s'y risquent amènent surtout des denrées alimentaires. Pour payer la nourriture importée, les ruines de la vieille ville sont fouillées et refouillées dans l'espoir d'y découvrir quelque objet précieux. Certains marchands ont d'ailleurs été agréablement surpris à l'heure du paiement. Quelques vignes datant du temps de la splendeur de la ville continuent toutefois à être exploitées.

Quenelles

La grande cité de Quenelles, notoire pour la domination sans partage qui y est exercée par la noblesse, est peut-être aussi l'endroit de Bretonnie où le conflit entre les indigents et la classe dirigeante est le plus directement visible.

Le Gouverneur est Edmond-Antoine Noblat de la Renardière, un cousin éloigné de la famille royale. Depuis sa récente arrivée, il semble s'être étroitement lié à Calixte Tremaine, Vicomte de Quenelles, un grand propriétaire terrien qui est très influent dans la cité. De la Renardière s'est déjà fait remarquer par ses accès de colère violents, ses provocations gratuites du Conseil et une propension croissante à chercher une bonne querelle juste pour se divertir. Le Conseil réunit les habitants les plus riches et les prêtres de qualité, c'est à dire d'origine noble.

Les murailles de Quenelles sont depuis longtemps fort délabrées et n'offriraient qu'une bien maigre protection en cas d'attaque. Elles ont toutefois été étendues du fait de la croissance de la ville. Les effectifs de la Milice sont inconsidérément élevés. Les miliciens, dont la principale fonction est de protéger le quartier noble Beaumont situé sur la colline au nord de la ville, sont détestés par les habitants du fait de leur corruption notoire et de leur brutalité gratuite. Aussi, les patrouilles qui s'aventurent dans les ruelles puantes de la vieille ville après la tombée de la nuit sont souvent prises à partie par la populace. En conséquence, les gentilshommes locaux ne sortent généralement en ville qu'accompagnés de moult gardes du corps prêts à en découdre si nécessaire.

Misère sordide et lutte sont le lot de la masse des habitants. Ils restent pauvres du fait des impôts qu'on leur extorque et d'une forte criminalité. Le crime est présent sous toutes ses formes, du vol aux violences, en passant par des combats de gladiateurs secrets organisés dans la plus grande illégalité. Les riches habitants de Quenelles sont connus pour leur débauche et leur cruauté, même selon les normes bretonniennes. La ville ne compte quasiment pas de classe intermédiaire. Les sorcières (et plus généralement tous les

jeteurs de sorts), les agitateurs, les imprimeurs et les adeptes de Ranald sont traqués par les dirigeants de la ville qui les considèrent comme des menaces insidieuses pour eux et leur fonction. Toute tentative d'opposition au pouvoir en place (il y à de nombreux rebelles à Quenelles) est minée à la base par un manque d'organisation et le fait qu'il y a toujours un misérable prêt à collaborer avec la Milice pour améliorer son quotidien. Quelques Tiléens vivent à Quenelles, attirant à eux le commerce et la culture. Ce sont des aristocrates, des artistes ou des sorciers sous la protection de riches mécènes, mais aussi de dangereux cultistes et des voleurs.

Malgré ces troubles, Quenelles reste un centre de production majeur de tapisseries, et d'objets en bois. Tous les articles de luxe, mais aussi une large partie de la nourriture et de l'argent qui arrivent en ville vont directement à la noblesse de Beaumont. Cela accroît toujours plus le ressentiment de la populace, qui est ainsi maintenue dans un état de dépendance et de dénuement. Une économie rudimentaire à base de troc s'est toutefois développée dans les bas-fonds. Quiconque y exhibe des pièces d'or ou des objets précieux met sa vie en danger.

L'Anguille

L'Anguille est le principal port de Bretonnie et la plus grande cité bretonnienne au nord de Guisoreux, sa population dépassant légèrement celle de Couronne. La mer est l'élément fondamental de la vie de la cité, qui peut s'enorgueillir d'un illustre passé maritime.

L'actuel gouverneur de L'Anguille est le Seigneur Xavier Gévaudan, un homme faible et hésitant issu de la famille Blois. Il est manipulé par le Duc de l'Anguille, Henri Loiseau, mais tous ses efforts sont entravés par le Comte de Perrac, Bernard Granvelle qui est l'ennemi de Loiseau. Ce dernier a d'ailleurs le soutien de nombreuses guildes et des plus importants marchands.

Les fortifications de la cité sont anciennes, mais elles semblent malgré tout solides. Le fameux phare de L'Anguille, construit il y a plus de 5000 ans par les elfes, sert de forteresse et de tour de guet. Il a la réputation d'être quasi-indestructible grâce à l'ingéniosité des elfes et à leur puissante magie. L'Anguille abrite une petite garnison de soldats de métier, qui ont pour mission la défense des points stratégiques de l'enceinte. La majeure partie de La Royale, la flotte de guerre du royaume, et en particulier ses navires les plus modernes, est basée dans le port sous le commandement de l'Amiral Pierre Marouanec.

L'Anguille est une ville commerçante par laquelle transitent de nombreuses marchandises. Toutefois, du fait de la concurrence du port rival Marienburg et des lourdes taxes royales, la prospérité de la cité n'est pas aussi grande qu'elle devrait l'être. Les fiers habitants de L'Anguille éprouvent un fort ressentiment envers les Wastelandais et sont jaloux de leur réussite commerciale. La plupart des gens mènent une vie dure, beaucoup comme simple pêcheur ou matelot, car l'argent du commerce file droit dans les poches de quelques grands armateurs. L'importance du commerce maritime fait que de nombreux étrangers y vivent, des Marienbourgeois, des Albionnais, des Norses et même quelques elfes des mers.

Les richesses créées à L'Anguille ont presque toutes un lien avec la mer : la construction navale, la pêche ou le commerce maritime. On notera que L'Anguille est le principal point d'arrivée pour les produits d'Albion, tels que la laine. Cela est dû au fait que la lumière du grand phare peut être vue depuis les côtes d'Albion rendant ainsi la traversée facile et sûre. La contrebande, bien que rarement mentionnée, est une affaire très rentable, notamment lorsqu'il s'agit d'exporter vers Marienburg des alcools détaxés. En temps de guerre, la Course (qui n'est autre qu'une forme de piraterie légitimisée) devient une activité très lucrative, c'est pourquoi la politique de paix de Charles III en agace plus d'un.

Bordeleaux

Bordeleaux, second port de Bretonnie est le centre d'un florissant négoce vinicole. La richesse de la cité est cependant loin d'être équitablement répartie. Ses bidonvilles sont peuplés de miséreux qui volent ou tuent pour une bouteille de vin, seule capable de leur faire oublier leurs malheurs.

Jules Blois, Duc de Gascogne, est le Gouverneur de Bordeleaux. Figure populaire, ses principaux centres d'intérêts sont le vin et mener la belle vie. Les vrais décideurs sont cependant sa femme Blanche de la Rose Amboise et leur fils Hubert de la Motte, Marquis de Fréjus, qui réside actuellement au palais d'Oisillon. Traditionnellement, le gouverneur de Bordeleaux ne dirige pas la ville en despote. Le Conseil des Guildes, dominé par les marchands de vin, s'occupe de gérer les affaires courantes. La noblesse dirigeante divise son temps entre ses somptueux hôtels particuliers de la Place Royale et ses châteaux de la vallée du Morceaux.

Située plus au sud, dans une zone moins menacée, Bordeleaux n'accueille pas une flotte de guerre aussi importante que L'Anguille. Les navires les plus modernes sont ancrés dans le port militaire de Rochefort, près de la frontière avec la Navarre. En pratique, la garnison mercenaire de la ville passe autant de temps que le guet à patrouiller les rues et les remparts. Leur solde finit presque intégralement dans les poches des taverniers et des prostituées. De leur côté, les grandes maisons marchandes, comme La Primante, emploient leurs propres troupes mercenaires composées essentiellement de Bretonniens afin de protéger leurs navires et leurs entrepôts.

Prendre du bon temps est le principal but des riches citadins, le travail n'étant perçu que comme un déplaisant préliminaire. Les classes inférieures aspirent aussi à cet idéal. Mais la plupart ne parviennent qu'à noyer leurs peines dans du vin bon marché lors d'occasionnelles bacchanales dans le Quartier Bleu, célèbre lieu de dépravations en tous genres sur le front de mer. Les observateurs les plus cyniques font un lien

entre le faible nombre d'émeutes à Bordeleaux et la grande quantité d'alcool qui y est ingurgité. Littérature, érudition et art sont encouragés par la prestigieuse université de la ville. Cet apport culturel et ce raffinement font la fierté des lettrés. Comme tout grand port, Bordeleaux est assez cosmopolite sans ce que cela soit pour autant source de troubles. De toute façon, les visiteurs étrangers aiment trop le vin local pour causer beaucoup d'ennuis.

Le vin est la principale marchandise d'exportation de Bordeleaux. C'est sur lui que repose le commerce et la vie de la cité. On en vend beaucoup et on en vend loin, principalement par voie maritime. D'autres produits vendus dans la cité sont des produits luxe, tels que le mobilier précieux et les bijoux et enfin les productions agricoles Gasconne tel que le blé et les produits de la pêche. Il existe aussi de fortes connections entre Bordeleaux et les colonies bretonniennes du Nouveau Monde. Les produits de luxe en provenance des colonies, chocolat, café et tabac, transitent par le port et se vendent fort cher dans le reste du Vieux Monde.

Brionne

"Brionne, la cité de voleurs ? Allons. Que les pauvres aient le vice dans la peau, je l'admets volontiers. Mais n'est-ce pas partout pareil ? Grâce aux Dieux et au Gouverneur, l'ordre règne. Qu'espérer de plus ? Je pense sincèrement que Brionne souffre d'une mauvaise réputation qu'elle ne mérite pas. Je fais seulement remarquer que le rôle joué par notre cité dans la défense des intérêts du royaume face aux ambitions bilbaliennes devrait être mieux compris."

- Elias-Henry de Grapencourt, gentilhomme de Brionne -

Pour beaucoup, Brionne rime avec crime, Ranald et trafics. Les habitants du Nord de la Bretonnie sont très méfiants envers les Navarrais et c'est encore pire envers les habitants de Brionne. Bien que ce soit un port de commerce majeur, peu de maisons marchandes y risquent leurs vaisseaux.

Les marchandises vendues sur les marchés de la ville sont ainsi réputées avoir toutes changé de mains de manière illicite au moins une fois. Cependant, la cité n'est en rien sans loi contrairement à ce que laisserait supposer sa réputation. Il est vrai que le culte de Ranald y est toléré bien plus largement que dans n'importe quelle autre cité bretonnienne, mais ces adeptes évitent d'agir au grand jour. Il est également vrai que le port est rempli de pirates notoires, mais ceux-ci en tant que corsaires ne s'attaquent ouvertement qu'aux navires estaliens. Enfin, il est vrai que le gouverneur -Pierre de Jolensac, un petit baron venu d'Armorique- est corrompu au dernier degré, mais sa capacité à travailler en coordination avec la puissante guilde des voleurs locale, le Cartel des Poings, assure dans l'ensemble une justice rigoureuse. Tant que vous payez votre redevance à un des barons du crime, les rues de Brionne sont bien plus sures que celles de Guisoreux où la populace et les bandes de voyous n'obéissent à personne.

Beaucoup d'exilés estaliens fuyant l'Inquisition habitent à Brionne. Le grand hall secret de Ranald -une vaste ruine souterraine d'origine elfe qui sert de point de rassemblement au Cartel des Poings- et l'impressionnante cathédrale de Ste-Léonidas sont deux des principales attractions de la ville, quoi que ses marchés, toujours particulièrement bien achalandés, vaillent aussi le détour.

Couronne

Ville thermale, Couronne est surtout célèbre pour sa grande cathédrale de Shallya et ses foires commerciales où se négocient les produits agricoles de la vallée de la Sannez.

Le Duc de Couronne, un vieil homme bougon nommé Godefroi de Guinard, est aussi le gouverneur de la ville. Il doit son pouvoir à Dumourieux qui a soutenu sa famille déclinante et l'a fait instaurer gouverneur. Guinard est contrarié par son obligation d'obéir au Cardinal et à son frère Henri-Philippe. Il donne même quelquefois des signes de révolte, mais il n'a pas vraiment le courage de se rebeller.

À Couronne, le gouverneur est uniquement responsable des affaires civiles de la ville. Fait exceptionnel, la ville a un gouverneur militaire qui en temps de guerre a précédence sur les décisions du gouverneur civil. Gustave Beauregard, Seigneur d'Oche, a reçu ces pouvoirs spéciaux du Roy Charles II de la Dure qui avait su reconnaître en lui l'un des plus grands ingénieurs militaires du Vieux Monde. Sous son impulsion, Couronne est devenue une importante place forte, ainsi qu'un centre militaire de tout premier plan. Les fortifications ont été modernisées et la Manufacture Royale, une grande fabrique de poudre, canons et armes à feu, a été bâtie. Quelques habitants sont entraînés à l'usage des armes à poudre et une importante garnison de soldats de métier est répartie dans les forts qui entourent la ville.

La vie à Couronne est plutôt agréable. La ville est propre et confortable et le climat modéré. La nourriture est abondante et la plupart des gens sont heureux. Cependant, la présence des pèlerins Shallyan et des soldats engendre quelquefois des heurts.

Les établissements de bains thermaux et leurs visiteurs constituent une manne financière pour Couronne, tout comme les flots de pèlerins qui ont bien évidemment besoin de se loger et se nourrir durant leur séjour dans la cité.

Les productions agricoles de la région, toujours d'une très grande qualité, transitent par Couronne avant de repartir pour Guisoreux ou Marienburg. Ces villes populeuses ont notamment de grands besoins en céréales. Enfin, il est à ajouter que la vallée du Sannez est aussi très réputée pour ses fameux fromages à pâte molle.

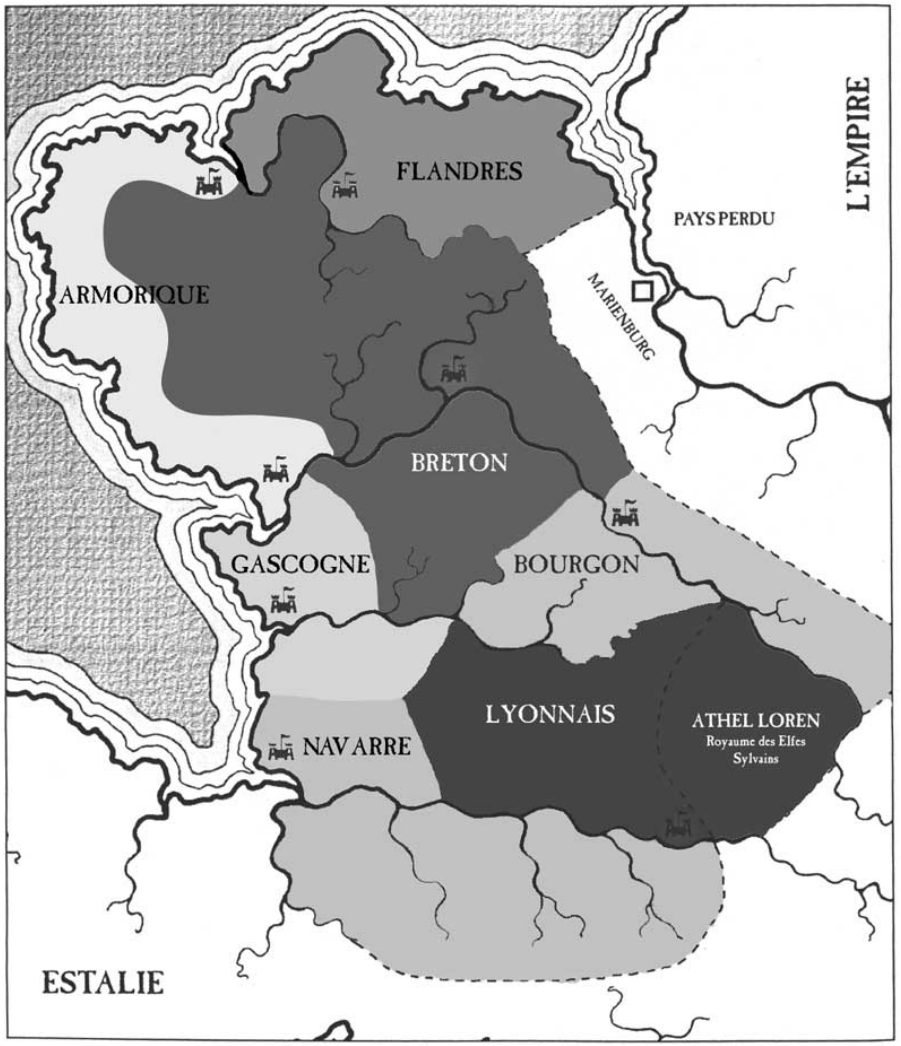
II.3. Le Massif Orcal

Le vaste massif montagneux qui domine la Bretonnie centrale est connu sous le nom de Massif Orcal. Ces montagnes et leur plus haut sommet Orquemont, tirent leurs noms des tribus de peaux-vertes qui les occupaient déjà lorsque les premiers elfes débarquèrent en Bretonnie et qui y survivent à ce jour. La région est percée de nombreuses cavernes dont certaines sont encore occupées par des tribus humaines primitives. On y trouve aussi quelques villages fortifiés, qui sont habités par de misérables paysans accrochés à des traditions ancestrales. Les chevaliers ne sont ici guère plus que des brutes armées qui persécutent leurs serfs plutôt que de les protéger, et ce en dépit de leur serment d'allégeance à la Dame du Lac.

Lorsque les raids de maraudeurs orques s'intensifient suffisamment pour attirer l'attention des seigneurs des environs (notamment ceux du Lyonnais), les troupes bretonniennes sont envoyées en masse dans les hauteurs afin de détruire les repaires gobelinoïdes et tuer autant de peaux-vertes que possible. Cependant, malgré tout le cœur qu'ils y mettent, la menace n'est jamais totalement éradiquée et les opérations doivent être répétées l'année suivante ou celle d'après.

Peu de chemins traversent cette zone inhospitalière, inutile donc d'y chercher une route. Une large piste relie cependant les villes de Chimay et de Mufflons dans les contreforts sud du massif.

II.4. Les Provinces de Bretonnie



Le royaume de Bretonnie est composé de sept provinces. Chacune des provinces possède traditionnellement un parlement et dispose de ses troupes propres, les compagnies provinciales, pour faire régner l'ordre au sein de la province.

Néanmoins, ces attributs, fortement muselés par les souverains bretonniens successifs, restent insuffisants constituer un véritable contre-pouvoir à l'absolutisme royal.

II.5. Description des Provinces

Les Flandres

Durant de nombreux siècles, cette province du Nord-Est fut perçue comme particulièrement lugubre et misérable par la noblesse bretonnienne. En effet, c'est un endroit pluvieux, froid et maussade la plupart du temps, qui est de plus parsemé de landes et de marais (bien qu'il y ait aussi quelques terres fertiles, notamment le long de la vallée du fleuve Sannez). Sa frontière de l'Est est hérissée par de vieux châteaux appartenant à d'anciennes familles, qui servent de sentinelle face à la menace d'invasion venant de l'Empire. La campagne est quant à elle peuplée de paysans superstitieux qui craignent les sabbats de sorcières plus que tout.

Tout a cependant changé au début du siècle précédent lorsque la province est devenue un important centre du négoce textile, important et tissant la laine venue d'Albion, puis l'exportant partout dans le Vieux Monde. Les industrieuses villes de Flandres sont maintenant relativement prospères et ses marchands de plus en plus influents. De ce fait, la vieille noblesse, comme la famille Artois, a perdu de sa puissance au profit d'une noblesse plus proche des marchands comme les Dumourieux.

Stéréotype : « Les Flamands ? Ils sont plus qu'à moitié Marienbourgeois. Même leurs nobles sont entourés de banquiers et d'avoués. »
Grandes familles : Artois, Dumourieux.
Principales Agglomérations : Couronne, Antorpe.

L'Armorique

L'Armorique a une culture unique, différente du reste de la Bretonnie. Cela tient en partie à sa situation géographique. Coupée du cœur du royaume par la forêt d'Arden (et maintenant par la région sinistrée autour de Moussillon), cette province côtière a toujours été un lieu où les changements culturels mettent du temps à s'imposer. Avec la chute de Moussillon et avec L'Anguille qui mène le plus souvent sa barque seule (c'est une cité très excentrée qui a tendance à regarder plus à l'est qu'à l'ouest), il manque à l'Armorique un grand centre urbain pour se moderniser.

Historiquement, la province fut un foyer de peuplement Norse. Beaucoup des étranges coutumes et archaïsmes de la région sont la conséquence de cette ascendance. Les cultes du sud ne se sont d'ailleurs jamais implantés ici comme ils ont pu le faire ailleurs dans le pays. Dans les parties les plus reculées de la province, on adore encore la Dame et dans une moindre mesure, la Foi Antique. Dans les villages de pêcheurs de la côte, ce sont les cultes d'Ulric, Manann et Taal qui sont prééminents. Petit à petit, les marchands commencent à avoir de l'influence ici aussi, renflouant la noblesse ruinée en épousant leurs filles.

Stéréotype : « Les Armoricains ? Des pèquenots dont la noblesse est engoncée dans de vieilles armures rouillées comme au temps des anciens chevaliers, tandis que les paysans continuent d'adorer des dieux dont personne n'a entendu parler autour de cercles de pierre. »
Grandes familles : De Cabourg, Loiseau, Granvelle
Principales Agglomérations : L'Anguille, Moussillon, Saint-Leu, Martel.

Le Breton

Province la plus vaste de Bretonnie et terre du fondateur du royaume, le Breton possède des paysages très variés. La province s'étend en effet sur des contrées sauvages comme la

forêt d'Arden, la forêt de Chalons, les Pâles Sœurs, le Massif Orcal ainsi que la pointe nord des Montagnes Grises. Mais on y trouve surtout des plaines qui sont parmi les meilleures terres agricoles du pays. Du fait de leur proximité avec la capitale, les villes bénéficient des derniers progrès techniques et évolutions culturelles. La province compte de nombreuses familles nobles importantes presque toute parentes avec la famille royale Blois.

L'image stéréotypée qu'on les étrangers de la Bretonnie : des paysans travaillant dur dans les champs, des nobles vivant à l'écart dans de grands palais murés et des individus précieux et parfumés déambulant dans les villes, est en fait celle de la province.

Les habitants du Breton, qui se proclament parfois « Vrais Bretonniens », sont très fiers de leur province et se perçoivent comme l'élite du pays.

Stéréotype : « Les Bretons ? Ils pensent qu'ils sont meilleurs que les autres, n'est-ce pas ? Chaque fermier que vous rencontrerez se prétendra descendant de Gilles le Breton. Il a dû avoir des bâtards avec chacune des filles qu'il a rencontré!»
Grandes familles : Blois.
Principales Agglomérations : Guisoreux, Viejoncourt, Frégune, Alençon.

La Gascogne

La petite province rurale de Gascogne est souvent considérée comme la plus belle province de Bretonnie. Les artistes l'ont depuis des générations représentée comme l'idéal campagnard : le soleil y brille toujours sur des vignes et des champs de blé dorés, de belles personnes flânent le long de rivières paresseuses, appréciant une bouteille de bon vin ou mangeant du pain et du fromage.

La Gascogne est l'âme culturelle de la Bretonnie, adorée des musiciens, des écrivains et des peintres. Ses nobles, en particulier les puissants Amboise, sont reconnus comme les

protecteurs des arts. De plus, de nombreux habitants se perçoivent comme des artistes. Bien que la province ait fourni quelques véritables génies, les Gascons sont surtout responsables de la plupart des pièces burlesques en vers du royaume, de nombreux tableaux dégoulinant de sensiblerie et de la plupart des chanteurs désœuvrés parcourant les routes.

Bien que les vues bucoliques de paysans batifolant dans les champs soient assez éloignées de la réalité, surtout dans l'Est assez pauvre de la province, c'est sans conteste la partie du royaume où vivre est le plus agréable. Les paysans y ont presque des vies décentes.

Stéréotype : « Les Gascons ? Un ramassis de paresseux fanfarons qui pensent tous être bénis des Dieux ! Quoi que vous fassiez, n'acceptez jamais d'être le sujet d'un de leurs poèmes. »
Grandes familles : Amboise.
Principales Agglomérations : Bordeleaux, Rochefort, Vergirac, Mufflons.

Le Bourgon

Le Bourgon est généralement perçu comme une contrée arriérée. Niché entre le Massif Orcal, la Loren et les Montagnes Grises, rares sont les visiteurs qui seraient tentés de trop s'éloigner du fleuve Grismerie, car dans ces régions sauvages les bandes d'orques en maraude restent fréquentes. Si on ajoute à cela la Passe de la Hache qui relie le Bourgon à l'Empire, on comprend pourquoi la région a été le théâtre de nombreuses batailles au cours de l'histoire. D'aucuns affirment qu'il est impossible de faire plus de cinq lieues dans n'importe quelle direction sans tomber sur un ancien champ de bataille. Le Bourgon ne vaut pas grand chose par lui-même, ne possédant que peu de gisements de ressources, mais les tribus orques ont, durant des siècles, traversé la province pour atteindre les richesses du Breton. Des siècles de pillages, souvent dans l'ignorance de tous, ont façonné l'esprit des

Bourgondes. Les seigneurs bourgondes ont tendance à être désagréables, taciturnes et conservateurs, ainsi que peu oublieux des anciennes rancœurs et des atteintes à l'honneur de leur famille. Alors que le conservatisme armoricain peut être perçu comme un attachement chimérique aux valeurs de la chevalerie, le conservatisme bourgonde est quelque chose de plus poussiéreux et sec : de la répugnance vis-à-vis de la nouveauté née d'un profond pessimisme concernant le futur. Les paysans sont affectés de la même façon, ils sont méfiants envers les étrangers et restent sagement à leur place.

Stéréotype : « Les Bourgondes ? Ils sont comme quelqu'un qui serait resté enfermé dans une cave pendant 100 ans, portant les mêmes vêtements que votre grand-père et s'inquiétant toujours de choses dont personne ne se souvient. »
Grandes familles : Lefèvre.
Principales Agglomérations : Parravon, Jouinard.

Le Lyonnais

Le Lyonnais est une terre de contraste, où l'opulence insolente de la noblesse côtoie la misère infâme et l'oppression du peuple.

Dirigé depuis des siècles d'une main de fer par le puissant clan De Semblancy, la province a été façonnée pour servir leurs ambitions. Le Lyonnais est célèbre pour ses célébrations religieuses et ses tournois de chevalerie, pour les victoires de ses soldats et pour le grand sens artistique de ses artisans. Il est abominable par le prix que doivent payer les plus humbles pour cela, les serfs du Lyonnais se tuant souvent littéralement à la tâche. Le fossé entre la noblesse et la paysannerie est plus profond dans cette province que dans n'importe quelle autre en Bretonnie. La bourgeoisie est peu représentée et elle est méprisée. Les seuls qui arrivent à s'élever socialement, soit comme artisans, soit comme marchands, ne le font qu'au prix d'une totale soumission aux De Semblancy.

La position du Lyonnais, proche de la frontière avec la Tilée, fait que l'influence culturelle et politique du sud du Vieux Monde y est non négligeable. La mode emprunte souvent à ce qui se fait en Tilée. Les Ducs du Lyonnais sont souvent partis prenantes dans les affaires politiques et militaires tiléennes. Leurs intérêts peuvent alors quelquefois entrer en conflits avec ceux du Roy.

Stéréotype : « Les Lyonnais ? Les nobles ont la fierté du lion et la méchanceté du serpent. Ne les insultez jamais si vous tenez à la vie. Les paysans ? Si vous tapez un peu trop fort du pied en passant à coté d'eux, ils détalent. »
Grandes familles : De Semblancy.
Principales Agglomérations : Quenelles, Perrache, Montluc, Chimay, Merceaux-Descloux.

La Navarre

Si le Lyonnais est une province très indépendante, sa voisine du sud la Navarre pourrait facilement passer pour un autre pays, tant la province et sa population paraissent différentes.

Parmi les paysages de Navarre, on trouve peu des champs fertiles et des rivières paresseuses qui caractérisent le reste du royaume. La végétation y est clairsemée et la région devient de plus en plus sauvage et accidentée au fur et à mesure que l'on s'approche des contreforts des Irranas. Historiquement, la Navarre ne faisait pas partie du royaume de Gilles le Breton, mais ne fut incorporée à la Bretonnie que suite à une alliance dynastique trois siècles plus tard. Tout au long du dernier millénaire, les Navarrais et les Bretonniens se sont considérés plus ou moins comme des étrangers, sans qu'il y ait toutefois de véritable velléité de sécession par les Navarrais. Cette tendance est accentuée par le fait que les Navarrais ont leur propre langue, la Langue d'Oc, vague cousine de l'estalien, même si aujourd'hui la plupart des habitants de la province pratiquent aussi le Bretonnien. Les Navarrais ont un sens aigu

de leur identité et sont très fiers de leur terre qu'ils ont souvent dû défendre contre leurs voisins Estaliens, auxquels ils vouent une haine durable. Néanmoins, comme aiment à le souligner certains Bretonniens, les Navarrais sont très proches des Estaliens, dans leur tempérament, leur apparence ou leur culture. Les Navarrais ont en effet des cheveux noirs de jais et le teint bistre ressemblant plus aux Estaliens qu'aux autres Bretonniens. De manière générale, la culture du sud du Vieux Monde est omniprésente dans la province. Les Navarrais adorent avec dévotion les Dieux du Sud, et spécialement la sainte patronne de la province, Ste Léonidas de Myrmidia, alors que les Dieux du Nord n'y ont que quelques rares adeptes (Le culte de la Dame brille par son absence complète). Les Navarrais sont des gens passionnés, rapides en amitié ou en inimitié, généreux et loyaux envers leur famille et leurs amis, mais impitoyables envers leurs ennemis et capable de mener des vendettas sur plusieurs générations.

Stéréotype : « Les Navarrais ? N'ayez jamais confiance en eux ! Si un Navarrais se montre amical, c'est qu'il attend que vous baissiez votre garde pour vous dépouiller. La moitié d'entre eux sont des voleurs, l'autre moitié est pire. »
Grandes familles : Capucinet.
Principales Agglomérations : Brionne, Blaye-Leonine, St-Jacques.

III. Noblesse & Gouvernement

III.1. Oisillon La Faste

"Ici les apparences sont tout et les intrigues font et défont les fortunes..."

Résidence du Roy Charles III de la Tête d'Or, ce somptueux palais situé à environ 30 lieues au nord-ouest de Guisoreux, est le véritable cœur du royaume corrompu. Les grandes décisions concernant le pays sont prises là, avant d'être transmise à l'administration centrale à Guisoreux et relayées ensuite dans les provinces. Le palais possède plus de pièces que l'on ne peut en compter, que ce soient de vastes salles de bal opulentes ou des appartements luxueux décorés par les meilleurs artistes du Vieux Monde ou bien encore les quartiers tristement fonctionnels destinés aux domestiques. Des fêtes et autres divertissements raffinés surpassant d'extravagance, y sont tenus de manière quotidienne; les fastes du palais se veulent en effet le miroir et la preuve de la grandeur du Roy. Il est à noter que les nombreux visiteurs et ambassadeurs étrangers en résidence font du palais l'un des principaux centres de la diplomatie du Vieux Monde.

III.2. Le Conseil d'État

Le Fonctionnement du Conseil

Le Conseil d'État est le plus prestigieux corps du royaume. Sa tâche première est de conseiller le Roy concernant le gouvernement du royaume. En pratique, le Roy délègue habituellement la responsabilité de la plupart de ses affaires à des membres du Conseil qui les gèrent alors en son nom. Le Conseil regroupe un assortiment de favoris, de grands nobles ainsi que quelques administrateurs réellement efficaces. En théorie, le Roy peut y convier qui il veut, mais depuis que le Cardinal Dumourieux est Premier Ministre seuls les Membres du conseil y assistent régulièrement. Ceux-ci sont en charge

des grands portefeuilles nécessaires à la bonne marche du pays tels que les finances, l'armée ou les affaires étrangères. Dans le passé, nombreux furent ceux, parmi la grande noblesse, qui siégeaient au Conseil uniquement en raison de leur rang ou de leur position à la Cour. Ainsi, Charles II de la Dure affirmait que le Conseil était en session alors qu'il ne faisait que s'asseoir dans le jardin du palais parmi ses courtisans. Mais le Cardinal a compris que laisser la porte du Conseil trop grande ouverte serait compromettre sa mainmise sur l'État, aussi il a su en dissuader le Roy. Comme Sa Majesté n'est pas en général disposée à discuter d'argent, de gouvernement ou de politique en dehors du Conseil, il est très ardu pour la noblesse non représentée au Conseil de se faire entendre. Aussi, il n'est pas étonnant que beaucoup de nobles aient des griefs contre le Cardinal. Cependant aucun n'est en position de s'attaquer directement à la puissance du Premier Ministre. Le Cardinal entretient en effet de nombreux espions dans et aux alentours du palais d'Oisillon, fébrilement attentifs à toute velléité de complot et prêt à contrer toute tentative de remise en cause de sa prééminence.

Le Premier Ministre

En théorie, le poste de Premier Ministre n'existe pas en Bretonnie. Le Roy dirige seul le royaume, choisissant tout au plus de déléguer certaines affaires. Cependant, sous Charles III le Cardinal Dumourieux s'est élevé à un niveau de puissance qu'aucun autre avant lui n'avait atteint. On peut tout simplement affirmer que c'est lui qui dirige le royaume au nom du Roy, distribuant postes et responsabilités aux agents et ministres de Charles. Il conserve pour lui les affaires les plus importantes, auxquelles il consacre de nombreuses heures, lisant moult rapports et épluchant de nombreux registres. En dépit de son immense charge de travail, son énergie semble sans limites; on dit de lui qu'il ne dort jamais, se contentant d'une courte prière à Shallya. C'est un dirigeant à poigne, doté d'une intelligence hors du commun, toujours capable de

retourner une situation à son avantage. Même si parfois, cela va à l'encontre des intérêts de la Bretonnie.

En pratique, c'est lui qui anime et dirige les réunions du Conseil d'État, occupant le fauteuil du Roy quand celui-ci préfère aller à la chasse, dormir ou s'adonner à des plaisirs plus galants. Même lorsque Charles est présent, les plus avisés remarquent que le Roy cherche toujours du regard l'assentiment du Cardinal avant de répondre. Un pouvoir de cette ampleur est bien dangereux. Le Cardinal pour s'élever à ce niveau s'est attiré de nombreuses inimitiés, et non des moindres. Le puissant clan De Semblancy occupe le premier rang de ses ennemis. Dumourieux consacre beaucoup de temps et d'énergie à en surveiller les membres, ce qui devient chaque jour plus compliqué.

Le Ministre des Finances

L'actuel Ministre des Finances est Pierre Granvelle, fils de l'ancien gouverneur de L'Anguille, et chef d'une puissante faction noble. Sa présence au Conseil doit beaucoup à l'influence croissante de sa famille; mais elle se justifie surtout par les capacités avérées des Granvelle comme administrateurs, clercs et hommes d'affaires. Pierre ne fait pas exception. Il semble posséder une affinité quasi-surnaturelle avec les chiffres tant ses capacités de calculs sont prodigieuses. Il est capable d'effectuer en une poignée de secondes des opérations qui nécessiteraient normalement des heures. Et sans erreur, il en va de son honneur. Associé à cet extraordinaire don, son talent pour la gestion et la comptabilité s'est révélé plus qu'utile eut-égard au chaos qui régnait dans les finances bretonniennes. Les taxes, les dépenses, les exemptions et autres pensions se sont accumulées au cours des siècles donnant l'actuel système pour le moins complexe. Même la prodigieuse habilité financière de Pierre Granvelle permet à peine à maintenir un semblant de solvabilité; une dépense importante inopinée, telle qu'une guerre prolongée, entraînerait sans nul doute la fin du système actuel et la banqueroute. Pierre est probablement l'homme le plus occupé

d'Oisillon. Il n'a que peu de temps à perdre dans les bals et les galeries du grand palais. La majeure partie de ses heures d'éveil, il les passe seul dans une petite pièce éclairée à la bougie, une plume à la main. Ces relations avec les autres membres du Conseil sont bonnes, en particulier avec le Cardinal Dumourieux qui tient en haute estime ses compétences. En fait, c'est l'une des rares personnes en laquelle le Cardinal ait confiance, au moins pour ce qui concerne les affaires financières. Par conséquent, tant qu'il est capable d'apporter au Roy et au Cardinal ce qu'ils attendent de lui, Pierre est laissé libre quant à sa méthode. De nombreuses spéculations circulent parmi les courtisans concernant ce que fait réellement le Ministre des Finances pendant son temps libre et Pierre Granvelle est souvent l'objet de plaisanteries peu amènes provenant des ennemis de sa famille.

III.3. Les Principaux Personnages de la Cour

Le Roy et la Reyne de Bretonnie

- **Charles Blois**, Charles III de la Tête d'Or, Roy de Bretonnia, âge: 27 ans
- **Pulcrezzia Colonna**, fille du Duc de Remas en Tilée, 2nde épouse de Charles III, Reyne de Bretonnie, âge: 16 ans

Les Membres du Conseil d'État

- Premier Ministre: le Cardinal de Shallya, **Henri Armagnac Dumourieux** (faction Dumourieux), âge: 48 ans
- Ministre des finances: **Pierre Granvelle** (faction Granvelle), âge: 29 ans
- Secrétaire d'état aux armées et à la marine: le jeune **Louis Villeroi**, favori de Charles III (faction Blois), âge: 19 ans
- Secrétaire d'état aux affaires étrangères: **Hubert de la Motte**, Marquis de Fréjus, le cousin du Roy (faction Amboise), âge: 30 ans

- Secrétaire d'état aux dépêches: **Nicholas Fouquet**, Comte de Sarlat (faction De Semblancy), âge: 38 ans

Les Factions Nobles de la Cour

La cour est composée d'un mélange hétéroclite de représentants des plus grandes familles nobles du royaume et de simples opportunistes à la recherche de faveurs. Voici un récapitulatif des principales factions par ordre décroissant de taille et d'influence.

La faction ROYALE (BLOIS)

Les clients et la famille étendue du Roy, les Blois; une très large faction, mais qui ne possède qu'une faible dynamique de groupe. En effet, ses membres se mêlent fréquemment aux machinations des autres factions et ses chefs ont souvent des intérêts contradictoires, même si pratiquement aucun n'oserait abandonner le patronage du Roy.

La faction inclut les frères du Roy, Guillaume et Tancred; son oncle Blaize (bien qu'il soit rarement à la cour); le favori du Roy, Louis Villeroi; et le Vicomte de Brossard, gouverneur de Guisoreux, ainsi qu'une multitude d'autres nobles et officiels répartis à travers la Bretonnie.

La faction du CARDINAL

Le premier ministre, ses amis et ses relations; beaucoup sont attirés par l'influence du Cardinal auprès du Roy, et il y a fort à parier que les effectifs de cette faction fondraient à vue d'œil si le Cardinal devait tomber en disgrâce pour une raison quelconque. Le Cardinal est généralement opposé aux De Semblancy, et à n'importe qui semble nourrir des ambitions démesurées.

La faction DE SEMBLANCY

François de Semblancy, Duc de Lyonnais et Connétable de Bretonnie, ainsi que ses clients et parents, y compris son épouse, Annette, sœur du Roy Charles; et Nicholas Fouquet,

Comte de Sarlat et secrétaire d'état aux dépêches. Amèrement opposés au Cardinal, à la noblesse de robe ainsi qu'à la famille Capucinet; ils se méfient de tout changement qui pourrait compromettre leur position et sont en général les champions des causes conservatrices.

La faction GRANVELLE

Menés à la cour par Pierre Granvelle, ministre des finances, et fils de Bernard Granvelle, Comte de Perrac, qui est basé à l'Anguille; il est soutenu par ses frères et ses clients, qui sont pour la plupart des nouveaux venus au sein de la haute-aristocratie et des cercles de pouvoir. Ils ont de bonnes relations de travail avec le Cardinal et le Roy, mais rencontrent des niveaux variables d'hostilité de la part des familles nobles plus établies, en particulier les De Semblancy. À L'Anguille, les Granvelle sont les rivaux ouverts des Loiseau. La famille De Cabourg et les chevaliers du Sang Sacré les détestent.

La faction AMBOISE

Menés à la cour par le dynamique Hubert de la Motte, Marquis de Fréjus, secrétaire d'état aux affaires étrangères et cousin du Roy; la faction comprend beaucoup de nobles de Gascogne; Le chef officiel de la famille est Jules Blois, Duc de Gascogne et oncle de Charles III; mais son activité politique demeure très restreinte, dans la mesure où il passe tout son temps à Bordeleaux avec son épouse Blanche. Les Amboise s'entendent assez bien avec toutes les autres factions et ont de nombreux alliés au sein de la famille Blois à cause du sang royal d'Hubert.

La faction CAPUCINET

Le chef de la famille, le Duc de Navarre, rechignant à quitter ses terres de Navarre, la faction est menée à la cour par la délégation de son frère Arnaud-Alphonse. Celle-ci est composée exclusivement de nobles Navarrais; Ennemis héréditaires des De Semblancy du Lyonnais et nouveaux venus à la cour, les Capucinet jouissent pour l'instant d'une

réputation assez médiocre. Les autres factions ne sont pas encore parvenues à déterminer exactement ce que les Capucinet attendent de la cour et si les souhaits du Duc de Navarre sont compatibles avec les leurs.

La faction RELIGIEUSE

Pas vraiment une faction en soi; comporte tous les grands ecclésiastiques du pays, qui siègent auprès du Roy au sein du Saint-Conseil. Lorsque celui-ci est convoqué, chacun des sept cardinaux (des cultes de Shallya, de Myrmidia, de Véréna, de Taal, de Mórr, de Manann et d'Ulric) ainsi que tous les archevêques et évêques du royaume y participent. Presque tous fréquentent régulièrement la cour, où ils sont des éléments importants du jeu politique. La plupart des cardinaux sont aussi des membres d'une des grandes maisons nobles.

Au-dessous de sont énumérés les sept cardinaux, où ils sont basés et les factions qu'ils soutiennent:

* Le cardinal de Shallya, **Henri Armagnac Dumourieux** (Couronne) – chef de la faction DUMOURIEUX
* Le cardinal de Myrmidia, **Claude de Vendôme** dit "Le gros" (Quenelles) – faction DE SEMBLANCY
* Le cardinal de Véréna, **Gibaud de Rennes** (Guisoreux) - Membre de la famille BLOIS
* Le cardinal de Mórr, **Cicere Marsallas** (Guisoreux) – faction ROYALE (mais seulement par instinct; très méfiant vis-à-vis des affaires politiques). Note: Marsallas est muet.
* Le cardinal de Taal, **Quentin Eurtre** (Parravon) - faction DUMOURIEUX (rarement vu à la cour, il ne s'occupe pas des affaires politiques)
* Le cardinal de Manann, **Toine Rohan-Rochefort** (Bordeleaux) - Membre de la famille Amboise
* Le cardinal d'Ulric, **Alf-André de Nègrepelisse** (l'Anguille) soutient en général les De CABOURG et occasionnellement LES CHEVALIERS DU SANG SACRÉ. Note: De Nègrepelisse est borgne et balafré.

Factions Mineures

LES CHEVALIERS DU SANG SACRÉ

Un petit groupe composé principalement de chevaliers querelleurs et d'aristocrates appauvris. Une bonne partie d'entre eux sont originaires d'Armorique occidentale. Ils sont menés à la cour par Leoncoeur, le champion du Roy. Leurs idéaux sont très conservateurs, en particulier en ce qui concerne la religion. En politique, ils préconisent toujours la guerre.

La faction ARTOIS

Vieille famille militaire de Flandres orientales, qui refusent toute alliance avec les Dumourieux. Menés par Paul d'Artois, ils sont en train de lentement gagner le soutient de toutes les familles nobles de Flandres opposées au Cardinal. Ils sont alliés à la faction De Semblancy.

La faction DE CABOURG

Détestant les Granvelle et les Loiseau, ils représentent la branche traditionnelle, fière et indépendante de la noblesse d'Armorique. D'ascendance Norse pour la plupart, ils conservent des liens importants avec le culte d'Ulric. La majeure partie du temps le cardinal d'Ulric Alf-André de Nègrepelisse s'associe à eux. Ils sont menés par le soldat Guillaume de Cabourg. Ils soutiennent les De Semblancy par défaut, mais sont généralement peu enclins à former des alliances fermes.

La faction LOISEAU

Une famille noble débarquée d'Armorique qui a su prendre Les Granvelle et la noblesse de robe à leur propre jeu. Ils sont vus comme des traîtres par certaines familles de la vieille noblesse. Menés par Henri Loiseau, actuel Duc de l'Anguille, ses clients incluent Xavier Gévaudan le gouverneur de l'Anguille, et l'amiral de la flotte Marouanec. Ils sont les

rivaux directs de la famille Granvelle et ont des relations étroites avec la famille Blois. D'une manière générale néanmoins, ils sont plus concernés par faire avancer leur propre cause que par forger des alliances stratégiques.

Les Grands

Cette section suggère les rôles que peuvent jouer les plus importants personnages du royaume dans le cadre d'une campagne bretonnienne.

1) Charles III de la Tête d'Or – Le Roy

Monarque absolu, c'est lui qui dirige seul le Royaume, en théorie du moins… En pratique, la situation dans le pays peut rapidement dégénérer est faire qu'il ne contrôle vraiment que son palais d'Oisillon, en dépit de toutes ses grandes ambitions. Descendant direct de Gilles le Breton, tout Bretonnien se doit de vouloir le servir : quelque soit ses errements, il n'en reste pas moins le Roy.

2) Cardinal Dumourieux – Le Premier Ministre

D'une foi religieuse Shallyanne incertaine, l'ambitieux Dumourieux est par contre un manipulateur et un politicien accompli. Du fait de son emprise sur le Roy, c'est en grande partie lui qui dirige le pays. Il en profite pour cimenter son autorité, ce qui le rend souvent impopulaire. Avec beaucoup d'ennemis et pas vraiment d'amis sur lesquels compter, une simple erreur de sa part pourrait suffire à entraîner sa chute.

3) François de Semblancy – Le Connétable

Violent et dépravé, ce descendant de la noblesse d'épée traditionnelle de Bretonnie est à la tête d'une faction qui partage en grande partie ses valeurs. Aussi, les PJs risquent de souvent en entendre parler en mal, voire en pire. Mais en même temps, il est le principal ennemi de Dumourieux, auquel les PJs pourraient très bien eux-mêmes vouloir s'opposer…

4) Hubert de la Motte – La puissance secrète qui monte

Fils du décadent Régent Gontrand Duc de Gascogne, ce jeune homme capable et éduqué a des contacts parmi toutes les élites du Vieux Monde du fait de ses fonctions au palais d'Oisillon. Les PJs pourraient soupçonner qu'il y a quelque chose qui cloche avec lui dans la mesure où il est décidément trop bien renseigné pour être honnête. S'opposer à lui devient rapidement dangereux. Dans tous les cas, le sous-estimer serait une erreur.

5) Guillaume Blois – L'héritier du trône

Le frère cadet du Roy, il a une réputation déjà bien établie pour la cruauté ainsi qu'un goût certain pour les complots. La rumeur dit qu'il aimerait bien remplacer son frère sur le trône. Il n'a pas pour l'instant eu l'envergure suffisante pour monter un tel coup. Mais tant que le Roy n'a pas de descendant mâle, il reste l'héritier du trône, ce qui lui garantit une belle impunité…

III.4. La Chambre Noire

Le Roy Charles III de la Tête d'Or, comme son père et son grand-père avant lui, connaît la valeur d'un service secret efficace, capable de surveiller les ennemis politiquement dangereux et de déjouer les complots contre la couronne. Rare sont ceux qui, même parmi la noblesse, connaissent de la Chambre Noire autre chose que son nom et sa vague fonction; la plupart soupçonnent néanmoins qu'elle est basée à Oisillon, ce qui n'est que partiellement vrai. En fait, la Chambre Noire tire son nom d'une pièce très particulière cachée au cœur du palais d'Oisillon loin des regards indiscrets et qui constitue le

centre stratégique de l'organisation. La pièce, qui ne possède aucune fenêtre, est toujours gardée dans l'obscurité la plus totale afin de garantir l'anonymat des individus qui s'y réunissent, chacun pénétrant dans la pièce par une porte différente et se guidant jusqu'à son siège grâce à une corde.

Seul le Maître de la Chambre Noire connait l'identité de tous les agents, sa propre identité étant la plus mystérieuse de toutes. Ces détails sont cependant complètement inconnus en dehors des échelons hiérarchiques supérieurs de l'organisation, dont les membres ont tous en commun un goût prononcé du secret. Le champ d'activité de la Chambre Noire est très étendu, bien plus que le Roy lui-même ne pourrait l'imaginer ou même le souhaiter...

L'ensemble des aristocrates vivant au palais spécule en privé sur l'appartenance de chacun à cette étrange organisation secrète. Les rumeurs vont bon train, émoustillant de jeunes héritières. Constatant cela, quelques gentilshommes peu scrupuleux laissent entendre qu'ils sont eux-mêmes membre de l'organisation. Les auteurs de telles déclarations comprennent assez tôt leur folie, un poignard à la lame brisée leur parvient en guise de premier avertissement, un poignard en parfait état constitue le second et dernier, ensuite c'est la mort.

III.5. Les Postes Royales

Invention récente, les Postes Royales sont une spécificité Bretonnienne qui marche relativement bien. Le système fut mis en place au cours du siècle précédent pour permettre l'acheminement du nombre croissant de dépêches produites par l'Administration Royale. Il est aujourd'hui ouvert aux missives des particuliers. Pour cela, les chevaucheurs royaux, les messagers à cheval qui transportent les messages personnels du Roy, sont complémentés par un service de malles-postes qui desservent régulièrement les principales cités du pays. Des relais des Postes sont placés toutes les 4 lieues sur toutes les grands-routes à partir de Guisoreux. Ils fournissent

des chevaux frais aux agents du Roy, permettant au courrier de voyager au plus vite. La plupart du temps, ces relais sont en même temps des auberges ouvertes au public. Elles délivrent le courrier, vendent le passage sur les malles-postes, et sont parfois également disposées à louer leurs chevaux.

C'est au destinataire d'une lettre qu'il revient d'acquitter le prix du port (3 pistoles en général). Il est à noter que les services de renseignement de l'état ne se privent pas de copieusement espionner les messages de tous les opposants soupçonnés du régime, aussi convient-t-il pour les éléments les plus subversifs de savoir rester modérés dans leur prose s'ils veulent éviter un long séjour au Fort-de-Justice à Guisoreux.

III.6. L'Armée Moderne de Bretonnie

Les Mousquetaires du Roy

Fondé il y a peine vingt ans, les Mousquetaires du Roy sont parmi les ordres de chevalerie les plus jeunes du Vieux Monde. Cependant les généraux et les cours à travers le Vieux Monde commencent déjà à entendre parler des exploits légendaires de cette unité d'élite (en grande partie à cause de l'inimitable combinaison de leur audace à la bretonnienne bordant sur le téméraire et leur style vestimentaire flamboyant).

Capables de combattre à cheval ou à pied, les mousquetaires sont dévoués à la protection du Roy et de ses intérêts. Les membres doivent tous être nobles.

Les Dragons Royaux

À l'origine, un ordre de chevalerie au temps des croisades, les Dragons, devinrent par la suite un ordre militaire ouvert aux roturiers, car la plupart de leurs membres y avaient péri.

Hautement disciplinés, les Dragons sont principalement connus pour leur brutalité. Ils sont la force d'impact qui est par exemple envoyée pour soumettre les révoltes de paysans ou pour chasser les hérétiques. Les Dragons ont commis une série

d'erreurs graves récemment en tuant notamment des membres de la haute noblesse qui participaient à des rebellions et ils devront sans doute en payer le prix...

Les Dragons voyagent montés, mais se battent en général à pied. Les principaux officiers sont nobles, mais le reste des troupes sont des roturiers.

Les Artificiers Royaux

La Manufacture de Couronne est le lieu de fabrication de la plupart des armes à feu, canons et mousquets utilisés par les armées bretonniennes. Elle fut créée en 2440 quand un ingénieur Impérial Nulnois, Claus von Heinz, décida de passer à la cause bretonnienne. Un certain nombre d'ingénieurs renégats Impériaux et Nains y sont employés en plus des artificiers formés en Bretonnie. Bien que les canons bretonniens n'atteignent pas encore le niveau de fiabilité de ceux des fonderies Impériales, le mousquet, un développement récent de Couronne est considéré par beaucoup comme la meilleure arme à feu personnelle du Vieux Monde. La poudre noire pour les armes à feu est produite en grande quantité uniquement à la Manufacture, sous strict contrôle Royal. La poudre à canon utilisée en dehors de l'armée royale est en effet assujettie à de lourdes taxes.

La Marine Royale

Avant la modernisation de la flotte par Charles II de la Dure, la flotte bretonnienne était essentiellement composée de lourdes nefs pour la plupart séculaires. Une demi-douzaine de galions modernes, ainsi qu'une douzaine de bâtiments légers de type sloop et brigantine, tous armés de canons ont été construits à grands frais. Étant donné que les Bretonniens sont depuis toujours des marins compétents, La Royale a de bonnes raisons d'être crainte. Les principales missions de La Royale sont la protection des ports et des côtes de Bretonnie, la défense des intérêts Royaux (y compris ceux dans les colonies bretonniennes outremer) et la chasse aux pirates. Pour

complémenter la Royale, des corsaires sont régulièrement utilisés contre Bilbali et ses alliés.

Les principaux ports de la flotte sont l'Anguille, qui est le mouillage habituel de la plupart des navires modernes, et Rochefort au sud de la Gascogne. L'amiral de la flotte est Pierre Marouanec, qui est basé à l'Anguille. Les Officiers de La Royale sont tous exclusivement nobles.

La discipline sur les navires de La Royale étant notoirement dure, les officiers-recruteurs doivent souvent avoir recours à des méthodes douteuses pour recruter. La conscription de force est par exemple de pratique courante dans de nombreuses régions côtières de Bretonnie.

Les Compagnies Provinciales

- La Garde Bretonnienne : la compagnie provinciale du Breton
- Les Lions du Lyonnais
    - bien entraînés et disciplinés, ils sont considérés comme la compagnie provinciale la plus efficace
- Les Faucons du Bourgon
- Les Ours de Navarre
- Les Sangliers des Flandres
- Les Loups d'Armorique
    - menés par De Cabourg, ils comportent de nombreux fidèles d'Ulric d'ascendance Norse
- Les Griffons de Gascogne

Une bonne dose de rivalité existe entre ces différentes unités d'infanterie; elle est bien entendue à mettre en relation avec les rivalités qui existent entre les familles nobles dont sont issus leurs officiers en chef.

Autres Troupes

Gardes-frontières, Gardes-côtes, Garnison et Milices bourgeoises des villes, Milices coloniales, Milices provinciales (levées en cas de trouble), Mercenaires étrangers : principalement des lansquenets Impériaux endurcis.

IV. Us & Coutumes

IV.1. Le Culte des Saints

En dépit de la politisation (certains diraient la corruption) croissante du clergé bretonnien, la population bretonnienne demeure en général fort pieuse. Ceci est en grande partie dû à l'importance que revêt pour eux la vénération des Saints. Les Saints sont des personnes ayant mené une vie exemplaire au service d'un des dieux du panthéon et qui après leur mort sont révérés pour leur piété. Un Saint sert d'intermédiaire entre le fidèle et la divinité, rendant le culte plus personnel, plus proche des besoins et des aspirations des fidèles.

Il existe de nombreux Saints en Bretonnie, la plupart sont de nature très locale (les Saints ont largement remplacé les divinités mineures comme elles existent dans l'Empire). La plupart des temples et oratoires sont dédiés à un ou plusieurs Saints et les plus importants possèdent en général des saintes reliques (les restes du corps ou des objets importants ayant appartenu au Saint) dont on pense qu'elles sont à même de faciliter le contact avec le Saint.

Le processus par lequel un Saint devient reconnu officiellement par son culte est appelé Canonisation. Comme les intérêts politiques du culte et de ses dignitaires dictent souvent à cette canonisation, il existe des cas de Saints officiels, dont la sainteté véritable est douteuse, et des Saints non reconnus qui sont néanmoins le sujet de cultes populaires. De plus, la confusion concernant les Saints est augmentée par le fait que la plupart des Saints sont anciens, et qu'on sait souvent assez peu de chose sur leurs vies véritables.

Dans le jeu, les Saints sont un moyen d'impliquer d'avantage les joueurs dans l'aspect foi de leurs personnages. De plus, la nature obscure/ambiguë de certains Saints est propre à être exploitée dans des scénarios et campagnes.

Ce qui suit est une liste des principaux Saints et de leurs attributs, la divinité associée et la principale région du culte sont données entre parenthèse. La description complète de ces Saints est disponible dans le Bretonnia-Sourcebook.

St Sugre (Mórr)
Patron des derniers instants, protecteur des cauchemars

St Vadnais (Mórr, autour de Moussillon)
Patron des chasseurs de morts-vivants

St Margelon (Mórr, Bourgon)
Protecteur vis-à-vis des morts-vivants

St Antoine (Véréna)
Patron des répurgateurs

St Benehold (Véréna)
Patron de la préservation de la connaissance et des Monastères Vérénan

St Antoine de la Peste (Shallya)
Patron des malades, protecteur des épidémies

St Brenvard (Manann, Armorique)
Patron des navigateurs

Ste Léonidas (Myrmidia, particulièrement en Navarre)
L'héroïne, protectrice de la Navarre

St Leu (Ulric, Armorique)
Patron des guerriers Bretonniens fidèles d'Ulric

St Gudule (Taal, Lyonnais)
Patron des forêts et des animaux sauvages

Saints mineurs ou sujets à controverses :

Ste Julienne (Shallya, Merceaux-Descloux)
Patronne de la source médicinale de Merceaux-Descloux

Ste Joan (Véréna, Guisoreux)
Patronne de l'éducation des femmes

St François-Xavier (Shallya)
Patron du repentir
Protecteur des pauvres (Bordeleaux) / Rédempteur des meurtriers (Quenelles)

St Jacques (Shallya), St Jacques le Menteur (Ranald)
Patron des guérisons miraculeuses
Note: la ville de St-Jacques (en Navarre) est un centre de pèlerinage important

St Epiclesius (Myrmidia)
Patron des croisés Bretonniens

St Gregorius le Silencieux (Véréna, Guisoreux)
Dépositaire du grand secret

Ste Herminette la Maigre (Shallya, faubourg nord de Guisoreux)
Protectrice des faubourgs de Guisoreux
Note: son culte est illégal

St Jean de Guisoreux (Shallya, Guisoreux)
Le Bienfaiteur de Guisoreux

St Leyeur (Shallya, Couronne)
Protecteur de Couronne

St Bernard (Véréna)
Patron de la justice royale

Jeune DesRuisseaux (Myrmidia)
Protecteur de la noblesse face au peuple

Les Ostensions :
Ce sont des célébrations religieuses qui se déroulent à intervalle de temps régulier (tous les 7 ans par exemple). Pendant une ostension, les reliques du saint local sont sorties de leur reliquaire, promenées en procession et offertes à la dévotion populaire.

IV.2. Calendrier Bretonnien

Calendrier Bretonnien	Signification	Calendrier Impérial
Jour des sorcières	*L'an nouveau* ***Oo***	*Hexenstag*
I. Pluviôse, 32	L'après-Sorcières	I. Nachexen
II. Ventôse, 33	tournant de l'année	II. Jahrdrung
La St-Gudule	*Équinoxe de printemps*	*Mitterfrühl*
III. Germinal,33	temps des labours	III. Pflügzeit
IV. Floréal, 33	temps de Myrmidia (ou Sigmar) *	IV. Sigmarzeit
V. Prairial, 33	temps de l'été	V. Sommerzeit
La Ste-Léonidas	*Solstice d'été Le jour le plus long*	*Sonnstille*
VI. Messidor, 33	L'avant-Mystères	VI. Vorgeheim
Les mystères	*Jour des Mystères* ***Oo***	*Geheimnistag*
VII. Thermidor, 32	L'après-Mystères	VII. Nachgeheim
VIII. Fructidor, 33	temps de l'automne	VIII. Erntezeit
La St-Bénéhold	*Équinoxe d'automne*	*Mitterherbst*
IX. Vendémiaire, 33	temps des brasseurs	IX. Brauzeit
X. Brumaire, 33	temps du froid	X. Kaldezeit
XI. Frimaire, 33	temps d'Ulric	XI. Ulriczeit
La St-Leu	*Solstice d'hiver Le jour le plus court*	*Mondstille*
XII. Nivôse, 33	L'avant-Sorcières	XII. Vorhexen

Comme il est stipulé dans le supplément La campagne Impériale, il existe de nombreux calendriers à travers le

Vieux Monde. Pour des campagnes en Bretonnie, il est souhaitable d'utiliser un calendrier bretonnien plutôt que le calendrier impérial. Au choix du MJ, il est toutefois possible d'utiliser le calendrier impérial traduit. Dans ce cas, il parait souhaitable de remplacer le "temps de Sigmar" par le "temps de Myrmidia" * pour le 4ème mois de l'année.

De plus, il est à noter qu'en Bretonnie on a coutume de dater les années par rapport au début du règne du Roy actuel plutôt qu'en utilisant les années du calendrier impérial. Par exemple, l'année 2512 dans le Calendrier Impérial (CI), est appelée 4ème année dans le règne de Charles III de la Tête d'Or en Bretonnie.

Oo : Les nuits qui suivent les Jours des Sorcières et des Mystères sont les deux seules nuits de l'année où les deux lunes, Mannslieb & Mórrslieb, sont pleines simultanément.

IV.3. Système Monétaire

La monnaie Bretonnienne de référence est la Livre (L) qui a une valeur comparable à la Couronne Impériale. Les ratios entre les différentes unités de valeurs sont les même que pour l'Empire :

1 Livre = 20 pistoles = 240 sous

Les pièces d'or en circulation sont les suivantes :

- Le Louis d'Or (25 Livres, soit 500/-)
- l'Écu (2 livres et demie soit 50/-)

IV.4. Le Glossaire du Maroufle (Abrégé)

La lieue : l'unité de distance utilisée en Bretonnie. Une lieue est équivalente à environ 4 km ou 3 miles.
La camarde : la mort
La bosse : la peste noire
Une malbête, une bestiasse : un monstre
Un gare-loup, un garolf : un loup-garou
Les cagots : les mutants
Les verdâtres : demi-orques
Un graisseur de peste : un cultiste de Nurgle
Une sorcière, une brouche : magicien maléfique (homme ou femme)
Une bastide : ville fortifiée
Le guet : La garde
La picorée : prises de guerre, fruit d'un pillage, butin
Lansquenet : mercenaire Impérial, les cavaliers sont appelés **reîtres**.
Double-solde : mercenaire expérimenté touchant le double de la solde de base.
Petites guerres : Conflits armés locaux entre nobles rivaux
La Royale : La marine de guerre royale bretonnienne.
Un morion : casque de guerre léger aux bords relevés
Un gambeson : cotte matelassée
Une arquebuse, un mousquet : fusil de l'époque. Pour tirer il est nécessaire de prendre appui sur un affût (bâton fourchu par exemple)
- avec le mécanisme de mise à feu **à mèche**, il est nécessaire d'allumer la mèche avant de pouvoir tirer,
- au contraire du mécanisme de mise à feu **à rouet**, plus discret, plus fiable, mais aussi plus cher, qui est surtout utilisé pour les pistolets.
Une bordèlerie : un bordel
Une gouge, une folieuse : une catin, une prostituée
Libertins : libres penseurs, débauchés et autres personnes dévergondées.
Faire ripaille, faire bombance, faire grande chère : festoyer
Barguigner : marchander
Un jaunet : une pièce d'or
Des clicailles : des pièces de monnaie, du fric
Être cousu d'or : avoir de l'argent pleins les poches
Tabaillot : cinglé, fou
Jouvencelle, donzelle : demoiselle, damoiselle
Gironde (adj) : qui a des formes, en parlant d'une femme

Une ménine : vieille femme.
Un barbon : vieil homme (acariâtre)
Un blondin : jeune homme (blond)
Une précieuse : femme affectée dans ses manières et son langage
Un roturier : un non-noble
Un gentilhomme/une gente dame : noble, personne de qualité
Un nobliau : un petit noble
Un hobereau : un gentilhomme campagnard
Une ordalie : épreuve dite du jugement de dieu.
Un laboureur : paysan qui exploite sa propre terre
Un maquignon : marchand de chevaux
Un roussin : un cheval
Une gabarre : barque à fond plat utilisée pour les transports fluviaux.
Jacquerie : révolte paysanne

- Jurons -
Chiabrena ! : Chiure de merde !
Mordious !
Sacrebleu !, Ventregris !
Coquefredouille !

- Injures -
Maroufle : homme grossier et malhonnête
Maraud, pendard : scélérat, criminel, voleur
Coquebert : Impertinent
Faquin : homme méprisable et impertinent
Coquin : personne vile et sans honneur
Coquart : sot, dupe
Sotte caillette : jeune ignorante
Couard : lâche, poltron
Fat : suffisant, prétentieux
Cuistre : pédant
Ladre, chiche-face : avare
Chattemite, tartufe : hypocrite
Rustre, rustaud : grossier, qui manque d'éducation.
Carogne : charogne
Ribaude, drolasse, gourgandine, caigne : garce
Gueux, manants, ribauds, cul-terreux, croquants : paysans

- Autres expressions –
Montjoie ! : cri de bastaille des Bretonniens.
Taïaut! : cri de chasse
Félonie ! : Trahison !
En garde !!
Pas de Quartier !!
Arrière manants !!
Place !
Vive le Roy !
Pour le Roy !

IV.5. L'Étiquette à la Bretonnienne

Pour s'adresser à un noble :

- Sa Majesté le Roy
- Son Altesse (Royale) le Prince
- Son Éminence le Cardinal
- son Excellence le Ministre, le Gouverneur, l'Ambassadeur, l'Évêque

Pour désigner un noble ou un ecclésiastique important :

- Monseigneur,
- Votre grâce,
- Votre seigneurie,
- Votre grandeur

Pour désigner un roturier :

- Maître (suivi du nom ou de la fonction)
- Messire : Monsieur
- Compain : compagnon

Quelques personnes dignes d'intérêt :

- **Le Dauphin** est le fils aîné du Roy de Bretonnie
- **Les Princes du Sang** sont les frères et fils du Roy
- **Le Connétable** du royaume est le premier officier militaire du Roy
- **Un Cardinal** est un des 7 membres du Saint-conseil de Bretonnie, la plus haute autorité religieuse du Royaume
- **Un Gouverneur Royal** : Fonction attribuée directement par le Roy à des nobles méritants, ou le plus souvent pas très méritants. Toutes les grandes cités bretonniennes en ont un. Il administre la ville au nom du Roy.
- **Le Président** : La personne qui dirige les délibérations d'une cour de justice ou d'une assemblée.
- **Un Officier Royal** : Membre important de la Bureaucratie Royale, Il s'agit assez souvent d'un membre de la noblesse de Robe.
- **La Noblesse de Robe :** désigne les familles de noblesse récente, souvent instruites, qui issues de la riche bourgeoisie ont acquis leur noblesse en achetant des charges dans l'Administration Royale. On l'oppose à la noblesse ancienne ou noblesse d'épée.

Hiérarchie de la Noblesse :

Duc> Marquis> Comte> Vicomte> Baron> Chevalier> Gentilhomme

Hiérarchie de l'Administration Royale :

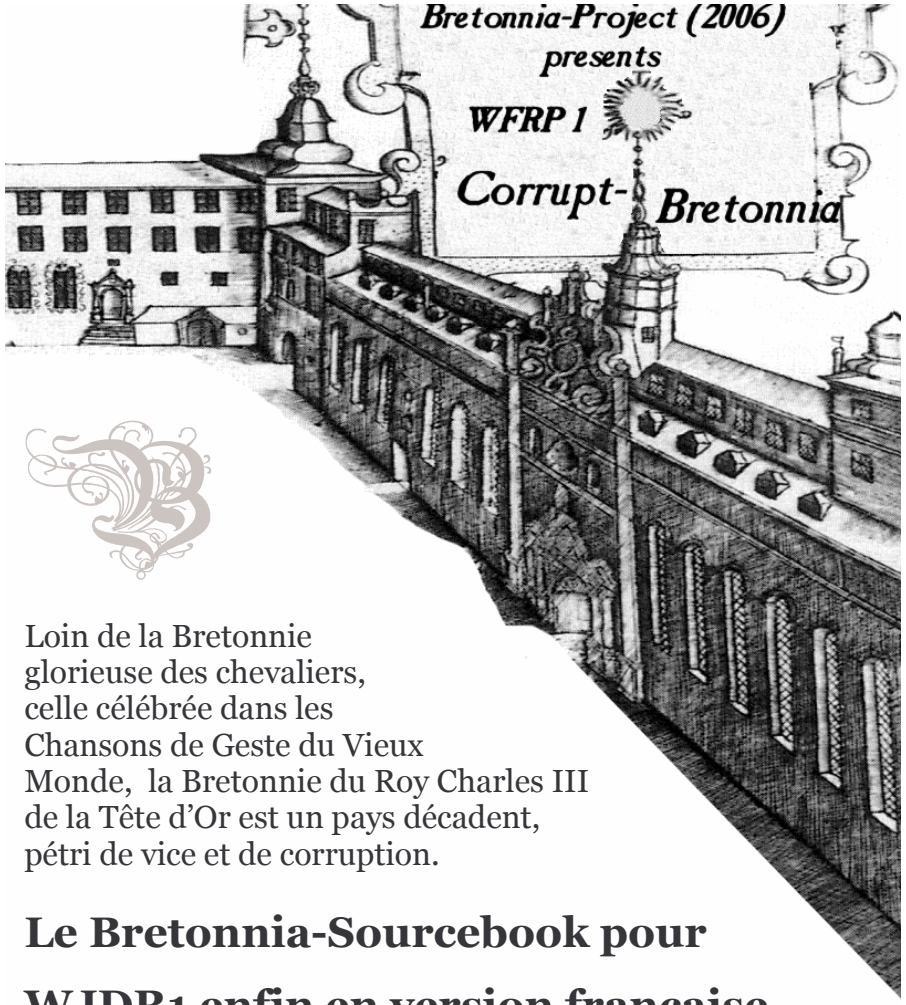
Ministre > Gouverneur Royal, Ambassadeur> Officier Royal> Magistrat> Fonctionnaire> Commis

IV.6. La Magie en Bretonnie

Bien que la Bretonnie ne possède pas de collèges de sorcellerie aussi réputés que ceux de l'Empire, la pratique de la magie y est cependant solidement implantée et depuis longtemps; Le village de Morgon-les-Charmes situé à cinq lieues de Guisoreux (où la route de Bordeleaux passe le Grismerie par gué) abrite par exemple deux convenants de sorciers.

Si la Bretonnie est souvent vue comme une terre d'exil providentielle par les sorciers Impériaux inquiétés par les autorités, il n'en reste pas moins vrai que *"les chasses aux sorcières"* restent fréquentes dans la plupart des campagnes *"fort superstitieuses"* du pays.

Enfin, les magiciens au service du Roy sont les porteurs d'anciens médaillons appelés "Permis de Magique". C'est un honneur très prestigieux, mais qui comporte certains risques et de nombreuses obligations. Ils sont toujours au nombre de 25.



Loin de la Bretonnie glorieuse des chevaliers, celle célébrée dans les Chansons de Geste du Vieux Monde, la Bretonnie du Roy Charles III de la Tête d'Or est un pays décadent, pétri de vice et de corruption.

Le Bretonnia-Sourcebook pour WJDR1 enfin en version française

Délaissez les sombres forêts Impériales et les villages Reiklandais remplis de mutants et d'adorateurs du Chaos pour visiter l'autre grande nation du Vieux Monde. Des Flandres à la Navarre, de la misérable Moussillon à la fastueuse cour d'Oisillon, ce recueil contient une description complète du Royaume Corrompu de Bretonnie idéale pour y baser des campagnes complètes mêlant intrigue de cape et d'épée et horreur.