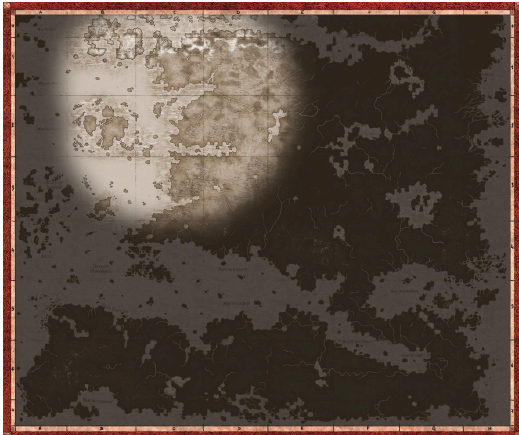


Les Principautés Disputées



“Depuis toujours, les Saigneurs Vampires règnent sur les sociétés féodales des principautés. Pourtant, certains des peuples humains revendiquent dorénavant le droit de s'autogérer sans tutelle vampirique. Mélange d'audaces humaines et de traditions vampires, la répartition des terres y est aujourd'hui disputée bien que persiste une solidarité de principe de ces régions en cas de conflit externe. Mais on craint plus l'instabilité du fait de la libération des territoires Teuts, envieux de la Malkovie d'aujourd'hui qui s'était bâtie sur la chute de leur Empire d'antan. Eux qui ne sont pas gouvernés par des

Saigneurs Vampires mais qui suivent les principes de Caran, dieu de la Justice, sont un exemple d'auto-détermination humaine dont les vampires craignent qu'il ne donne des idées à leur peuple-bétail.”

Détails Des Principautés



Malkovie morcelée

L'ambition d'un empire de "Malkovie-Teutonique" s'est effondrée avec l'assassinat du Duc Von Kholff, tué par le clan Kaidhu Ken venu des Terres Sauvages en vengeance de la grande guerre du mur qui avait jadis décimé le clan du Cheval. Ainsi, les territoires dominants de Malkovie dont avait hérité le Duc de la Tsarine Katarina sont aujourd'hui disputés, principalement entre les grandes lignées de Saigneurs.

La vénérable famille Lechevski, fondatrice historique de la Chevalerie Vampirique, revendique une légitimité militaire sur les territoires les plus au nord-ouest. Selon eux, le sang versé par leur famille dans les conquêtes des îles de glaces au nom de Von Kholff justifie, en réparation, l'acquisition de la plupart des territoires à hériter. Le principal handicap de cette famille est certainement son attitude vis-à-vis des mortels qu'elle considère ouvertement comme du bétail. Ainsi, bien que ses armées soient puissantes, elles craignent aujourd'hui de devoir redoubler de fermeté en ramenant la terreur qui garantit la discipline face aux velléités libertaires de certains mortels des colonies Malkov. Heureusement la Chevalerie Vampirique impose toujours le respect par la crainte et même encore l'admiration chez beaucoup d'ambitieux.

(militaire, traditionaliste, Chevalerie vampiriste)

La vaste lignée Ibanov, largement répandue sur le territoire via sa nombreuse descendance, fait valoir, quant à elle, ses droits par mariages, concubinages ou commerce. Nombre des Enfants de la lignée étant liés à des barons ou des baronnes nommés par Von Kholff, c'est grâce à la connivence de famille que ces territoires sont devenus prospères. C'est donc pour le bien de la Malkovie qu'il revendiquent le droit de gérer notamment les routes commerciales des principautés vacantes, simple question de bon sens. Mais la lignée est aussi vastement répandue qu'elle est divisée, chacun se battant pour les intérêts de sa propre branche de la famille tout en essayant de garder la façade d'une lignée unie.

(jeu de cour, Noblesse traditionaliste, richesse)

Le noble matriarcat De Burguld, historienne émérite et tortionnaire réputée, joue comme à son habitude de son influence reposant largement sur les relations de cour entretenues autant avec des vampires que des mortels, tous généralement tenus par le chantage et la manipulation que permet le talent d'espionnage de la sororité des couloirs. Sororité qui utilise les charmes et les élégantes manœuvres politiques pour toujours avoir son mot à dire dans les affaires des autres familles. C'est principalement grâce à elle que les Lechevski et les Ibanov ne se sont pas encore déchirés jusqu'à l'extinction. Plutôt que de revendiquer frontalement des territoires, elles s'assurent donc de garder cette place privilégiée, toujours aidée au besoin par les talents d'ingénieur des mâles de sa lignée lui offrant les meilleures sciences de la torture lorsque le charme ne suffit plus.

(espionnage, courtisane, ingénieur)

Le peuple humain de Malkovie ressemble de jour à n'importe quelle région féodale, composé d'agriculteurs, de soldats et d'artisans. Administré par les Chambellans humains qui font respecter les exigences de leur Saigneurs endormis, ce peuple superstitieux et étrangement patriote semble divisé entre les ambitieux qui font appliquer avec zèle les traditions vampiristes en espérant un jour pouvoir devenir l'un des Saigneurs et le reste de la population qui vit dans la crainte d'y être un jour confronté directement. Dans ces

contrées, chacun connaîtra au moins une fois le traumatisme que certains voient comme un honneur en la disparition d'un membre de sa famille pour nourrir ceux qui règnent indiscutablement sur la nuit.

Yannovie indépendante

Avec l'instabilité dans la région, la Yannovie détient peut-être sa chance de retrouver l'indépendance qu'elle demande depuis la fin de la Grande Guerre, à la frontière avec les Terres Sauvages. Ayant largement participé à entretenir le statu quo avec l'Empire d'Or jusqu'à récemment, elle est devenue un pays d'immigration de choix pour les réfugiés de l'Empire d'Or qui veulent quitter les zones les plus dangereuses. Souffrant malgré tout de cette réputation, les Yannoviens tentent de prouver aux Saigneurs qu'ils seraient de bien meilleurs alliés s'ils étaient indépendants, donnant pour preuve ses rapports commerciaux avec les clans à la frontière des Terres Sauvages, une exception malkov en comparaison aux autres territoires frontaliers déchirés par d'incessants conflits. Ils peuvent par ailleurs jouir de l'appui du Matriarcat de Burguld puisque leur spécialisation dans les recherches technologiques leur permet une collaboration fructueuse avec l'ingénierie des mâles de cette lignée. Également férus de théologie, leurs études du Philosophisme de feu le Prophète de Cristal sont aussi fort appréciées par les stratèges qui cherchent à s'accaparer les territoires abandonnés par l'Empire mais dont le peuple croit toujours en partie aux principes qu'il a laissés derrière lui.
(technologie, théologie, politique)

Midgard ressuscité

Au travers des populations humaines semble ressurgir du passé le souvenir d'une humanité qui ne vivait pas sous tutelle vampirique. Certains Chambellans, dont les Saigneurs ne reviennent pas des affrontements entre les principautés, règnent ainsi sur de petites bourgades qui se font discrètes, continuant à payer l'impôt, y compris de sang, à leur plus grand Saigneur mais qui se gèrent sans gouvernance nocturne directe. Si pour le moment ce ne sont que des exceptions, négligées puisque la priorité des Saigneurs est à l'héritage de Von Kholff, il semble qu'ils investissent en secret une partie de leurs ressources à répandre l'idée dans les populations mortelles qu'elles peuvent, et même devraient, se soulever contre leurs Saigneurs. D'anciens descendants de chevaliers midgardiens auraient même refondé un ordre secret de templiers, étudiant les faiblesses des Saigneurs et accumulant les moyens de leurs ambitions via des réseaux clandestins.
(humanisme, culte de Caran, secte de chevalerie secrète, révolution latente)

Teutonie délivrée

Délivrés du front impérial, les Teuts qui ont résisté pendant presque 80 ans à l'Empire d'Or ont une coriace réputation de guerriers fanatiques dévoués à Caran, Dieu de la Justice. Les Saigneurs de Malkovie sachant que le peuple de nombreux territoires hérités de Von Kholff se sent toujours plus Teuts que Malkov, négocient avec délicatesse une alliance avec la côte d'Arain libérée, de crainte que son influence potentielle sur les humains ne les poussent à se rebeller. Heureusement pour eux, la priorité des Teuts est aujourd'hui plus à la reconstruction qu'à la conquête. Pourtant, les mieux renseignés se doutent bien qu'ils trouveraient des alliés de choix dans les courants rebelles que portent certains héritiers du Midgard. Si les Teuts devaient avoir une seule ambition militaire, cela serait peut-être de ramener chez eux la relique de Caran, le Marteau tombé des mains de Von Kholff lors de son assassinat par le clan Kaidu. Ils seraient donc enclins à aider la Malkovie à gérer leur frontière à l'est si cela devait rendre la Relique de Caran à leur peuple pieu. Ils gardent

pourtant dans leur manche une carte au cas où les relations devaient se tendre avec les Saigneurs. En effet la forteresse d'Arain est idéalement placée entre les Cités-États et les territoires les plus reculés de la Malkovie. En cas de besoin un blocus des routes commerciales, continentales comme maritimes, serait tout à fait à leur portée.

(Fanatisme de Caran, société à reconstruire, résistant libéré)

Autres:

Il existe de nombreuses possibilités de création de compagnies humaines, qu'elles soient fidèles ou pas tout à fait à leur Saigneur, une plus petite lignée de vampires ambitieux ou même une branche particulière d'une famille existante, des coopératives agricoles, des bureaux de recherche,... Tant qu'est respectée l'ambiance générale de cette région nous sommes ouverts à vos propositions ou suggestions via l'adresse mail ragnarok.scenar@gmail.com

Types de jeu: guerre courtoise

À choisir pour jouer notamment de la politique machiavélique, du féodal humain, de la troupe de soldats, de l'ingénierie, des lignées de vampires, de la course au pouvoir.

(Quasiment exclusivement humains et vampire, pas d'elfes/ fidèles aux Anciens Dieux)