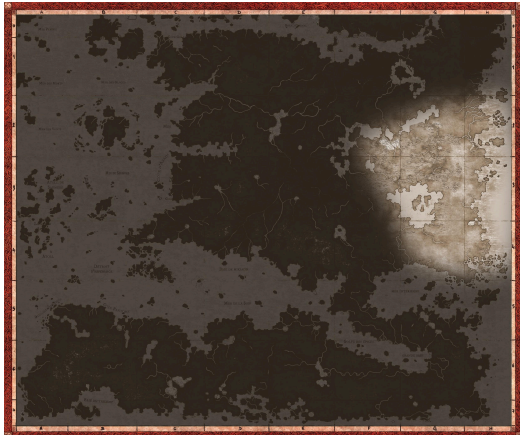


Le Protectorat grandissant



“Les duchés cosmopolites sous les Monts-Morts, représentés par Kadevra leur capitale, s’étendent de nos jours sur le continent, offrant aux Franc-Comtés qui composent ses frontières grandissantes une protection contre toute tentative d’entrave extérieure en échange d’impôts de diverses formes. Si les mœurs et la politique de celle qu’on appelle la “Vieille Nation” peuvent en rebuter plus d’un, il faut lui reconnaître la liberté laissée et la sécurité garantie à ses Francs Comtés tant qu’ils respectent les conditions dudit Protectorat. Ce sont les méconnues nations souterraines cachées depuis toujours aux creux des montagnes qui font la force de cette Couronne Grise. S’étant libérée du blocus impérial pour participer aux combats, il semble aujourd’hui qu’elle se décide finalement à s’intéresser gloutonnement au reste du continent .”

Types de jeu: désordre autoritaire

À choisir pour jouer notamment du cosmopolitisme, des castes, du fanatisme religieux, de la méritocratie, une conscription militaire, des mœurs discutables, de la criminalité, des projets ambitieux.

(toutes races sauf faerie/ Polythéisme sans restriction, faveurs à Tchernob)

Détails du Protectorat Couronnais



La Couronne Grise Des Monts-Morts

Kadavra la Grande, la capitale cosmopolite de la Couronne Grise, trône au sommet des Monts-Morts. Ce bouillon culturel animé d'une incessante guerre de gangs est gouverné au nom de la Dame Lenuwiël, la Tisseuse, par Sa Grandeur le Régent Carderon et sa compagnie de diables. Pour l'étranger, la prospérité de la cité reste un mystère tant cela semble impossible au vue de la prédominance de la violence, du vice, des lieux de pertitions qui animent chaque rue et des cultures meurtrières qui s'y affrontent. Mais si la cité est riche, c'est avant tout de magie en comparaison du reste du continent, jouissant d'un monolithe venu du cœur de la montagne et transperçant sa surface au centre-ville. Mais malgré cet apparent chaos, la société Couronnaise marche au pas de la Régence et tous sont d'indéfectibles patriotes qui vénèrent la Couronne et méprisent le reste du continent. Les castes parmi les citoyens sont les tremplins d'une méritocratie qui ne s'encombre pas de l'honneur ou du beau jeu, tous les coups sont permis pour ceux qui rêvent de se faire remarquer par les castes supérieures qui, elles-seules, peuvent les élever à leur rang, les morts-vivants, qu'ils soient vampires ou lichs ou encore les cornus, qu'ils soient diables ou démons. Alors chacun y va de son projet, que cela soit devenir membre d'élite de la Vieille Légion, mener des recherches dans des domaines de magie inexplorés ou, par exemple, créer des oeuvres de chair innovantes qui

pourraient éblouir les castes supérieures, car c'est avant tout l'ambition de ses citoyens qui fait vomir la Couronne Grise de culture.

(culture de castes, méritocratie, expérience magique, moeurs déviants, patriotisme)

Les gangs de Kadevra régissent les quartiers de la capitale par la violence. Si certains préfèrent se présenter comme des corporations de métiers, des ligues de Bloodball ou des familles nobles, la vérité n'en reste pas moins que ce sont des organisations criminelles. La loi couronnaise permet en effet d'être criminel de métier puisqu'un crime sans témoin ne peut être qualifié devant un tribunal. À elle seule, cette loi pourrait expliquer le rythme quotidien des meurtres dans la cité mais ça serait sans compter la lenteur des tribunaux tenus par des liches, vampires et autres démons qui, jouissant du temps long, s'emparent souvent d'un dossier bien après le décès de l'accusé. Si la compagnie de diables de la cour régente ne descendait pas régulièrement pour faire tomber une justice plus expéditive et moins regardante, il y a longtemps sûrement que la ville aurait sombré aux mains d'un des chefs de gangs. On trouve de tout, des gangs de mutants avec le plus difforme à leur tête, d'immenses familles d'humains consanguins drogués à la magie, des ambassades skavens qui dépouillent les corps laissés par les massacres de clans orcs et même une secte de tisseurs qui voue un culte à la Tisseuse et bien d'autres encore. On les retrouve tous réunis les jours de matchs de Bloodball, affichant leurs couleurs dans des compétitions ou l'on préfère satisfaire le public aux nombres d'estropiés plutôt qu'au nombre de points. Le stade de la Fosse sert bien souvent à envenimer les conflits aux yeux de tous, aussi bien sur le terrain que dans les gradins où les hooligans de l'équipe nationale des Casseurs de Crânes font régner un ordre tout relatif, s'assurant surtout que le commerce des diverses drogues et le plaisir particulier continuent d'abreuver la cour régente de taxes leur permettant de garder le contrôle de l'arène.

(guerre de gang, bloodball, trafic de drogue, moeurs déviant)

La Bouche de Tanak réside au fond de Kadevra, c'est un immense trou béant qui donne accès à l'intérieur des monts pour ceux qui voudraient se risquer à en explorer les cercles inférieurs. Dessous existent les royaumes souterrains, au plus proche de la surface, les territoires troglodytes des orcs, en dessous le Royaume des nains et ses immenses fonderies d'acier de Grimm ou encore la nouvelle cité des elfes constituée du peuple que la Tisseuse a sauvé du génocide impérial. La Couronne Grise elle-même est bien incapable de fournir des cartes des cercles inférieurs tant la disposition en est complexe et changeante. Evidemment les galeries creusées à tout va par les skavens n'arrangent rien et bien fou celui qui voudrait s'aventurer plus bas. Si nul ne sait vraiment ce qui réside par delà le territoire des skavens, les légendes vont bon train, monde miroir, nids de dragons, portes infernales, personne à part peut-être Aspharoth ne le sait vraiment. Au final Kadevra est une mosaïque composée de tout ce qui peut être sorti de la Bouche, fraîchement ou il y a des siècles, y compris les mutants et les expériences ratées d'Aspharoth qui sont rejetés vers la surface pour généralement finir leur vie dans la Fosse ou dans une des maisons de passe des plus exotiques. La différence entre ceux qui vivent à Kadevra et ceux qui composent les peuples des royaumes souterrains est simple, ceux d'en bas eux, ne se mélangent pas et tiennent leur race et leur culture en plus haute estime que toutes les autres alors que les habitants de la capitale sont Couronnais et Kadevrii avant tout.

(groupe culturel homogène, spécialisation raciale, rejet de l'autre)

La Perle Grise, vallée bénie

Historiquement le premier Franc-comté Couronnais existe depuis peu avant la chute d'Harapan en 426, on

raconte que ce Havre de paix aux pieds des Mont-Morts a été jadis béni des Dieux en récompense d'un Hobbit qui avait régalié les gardiens d'un divin banquet. Ce serait peut-être la seule explication crédible à cette exception culturelle couronnaise. En effet, y vivent paisiblement principalement des hobbits et des humains qui y font prospérer une culture raffinée du travail d'excellence. Les produits qui en proviennent sont prisés par tout le continent et pour coller à la légende on leur prête même des vertus magiques. Mais peut-être que c'est en réalité l'intérêt économique et la façade géopolitique qui est la véritable raison d'être de la "Perle Grise". Lourdemment défendue par le Protectorat Couronnais, on n'y entre pas sans y avoir été invité puisque c'est un lieu de retraite privilégié de nombreux nantis continentaux, d'autant plus qu'y sont installés certains réfugiés elfes qui attendent là d'être officiellement invités à rejoindre le nouveau royaume en construction aux côtés de la Tisseuse.

(Artisanat d'exception, commerce, épicurisme, privilégié)

Franc-Comtés naissants et territoires offerts

De l'invitation au Protectorat découlent des initiatives aussi bien venues de l'intérieur de la Couronne Grise que de l'extérieur. Si chacun jouit de la liberté sur ses terres, l'ensemble hétéroclite n'en reste pas moins soumis aux termes du Protectorat. Certains territoires à portée, trop inhospitaliers ou simplement laissés en friche par L'Empire d'Or sont aujourd'hui mis à disposition pour ceux qui accepteraient les termes du Protectorat.

Avec l'accord des autres Seigneurs Souterrains, des colonies du royaume nain se sont par exemple installées non loin des côtes de la Fournaise, là où plusieurs filons de métaux précieux sont aujourd'hui exploités par les maîtres-excavateurs, lourdemment défendus par des troupes volontaires de colons.

(Artisanat d'exception, homogénéité raciale et culturelle, ingénierie, faveur à Grimm)

Dans une démarche plus militairement tacticienne de la part de la Couronne Grise, les territoires jonchant la frontière avec la Montagne de Bourbe ont été offerts à des clans orcs venu de la Bouche de Tanak, diminuant ainsi la population troglodyte des premiers cercles de la Bouche, toujours source de problème, et entretenant la zone de conflit perpétuel avec la Gehstalt sans avoir besoin d'y perdre des hommes de la Vieille Légion, entraînés et équipés par la Régence.

(Clans guerriers, chamanisme, homogénéité raciale, faveur à Garlock)

Toujours en négociation à cause de problèmes de communication, le Protectorat tente d'installer à sa frontière avec les Terres Sauvages, certains clans qui respecteraient ses termes, le but non dissimulé étant de créer une zone tampon évitant les raids sur ses autres franc-comtés proches des territoires de chasse des clans.

(Clans guerrier, chamanisme, territorialité, lien avec une autre région, faveur à Khimera)

Le Protectorat, de par la culture Couronnaise des Castes, se veut aussi être le refuge de nobles et seigneurs risquant sinon de perdre leur statut. Certains Saigneurs, bannis ou fuyant la Malkovie se voient donc offrir des lopins de terre et quelques gens à condition d'allégeance à la Couronne. Ainsi Kadevra voit s'étendre son influence à l'extérieur de ses murs sans avoir à dégarnir sa cour constituée de nobles trop attachés à rester Kadevrii. C'est également possible pour certaines races de castes inférieures, ainsi rejoignent

le Protectorat certains petits seigneurs issus par exemple de familles en disgrâce venues notamment de la Sérénissime ou d'ailleurs.

(Petite Noblesse, seconde chance, développement de territoire, lien avec une autre région)

Il est également possible pour certaines corporations de métiers ou grandes entreprises marchandes de bénéficier de la générosité du Protectorat, dans quel cas leur projet doit être présenté en détails et si il est accepté ils peuvent même bénéficier d'une réduction ou même d'une levé temporaire de taxes, vue alors comme un investissement fait par le Protectorat dans l'entreprise.

Autres:

Il existe de nombreuses possibilités de création, de gangs Kadevrii, de corporations de métiers, de troupes de la Vieille Légion, de colonies raciales ou culturelles, de projets de Franc-Comtés, de territoires isolés négociant leur entrée au Protectorat... Tant qu'est respectée l'ambiance générale de cette région nous sommes ouverts à vos propositions ou suggestion via l'adresse mail ragnarok.scenar@gmail.com