



Sous l'Etendard de la Bête

Chapitre 4 : Les Granbretons

Par Thomas Laversin



Les nouvelles factions

La totalisation de l'Empire Granbreton et son histoire récente ont causé l'émergence de nombreuses factions au sein même du Ténébreux Empire, concurrentes, rebelles, ou fanatiques, fractionnant l'unité toute relative de ce monstrueux édifice administratif et militaire.

Sont-elles une menace au nouvel ordre mis en place par Huon ? Des évolutions nécessaires ? Les conséquences naturelles et inévitables de la puissance et de l'étendue du grand Empire ? A vous d'en juger.

Les Magistrats Rouges

Credo

Les *Magistrats Rouges* ont été créés directement par Huon. Ils sont donc une nouvelle institution de l'empire granbreton, investie directement des pouvoirs quasiment divins du Roi Empereur, porteur de sa parole. Leur autorité est symbolisée par une cape rouge vif, brodée du symbole du Bâton Runique et de la Main d'Huon.

Ils ont pour rôle de vérifier l'orthodoxie des dirigeants de l'Empire et l'application des directives impériales, sans confier cette délicate mission à un seul ordre et à un seul Grand Connétable. La réussite est totale, à tel point qu'ils dérangent. Ils sont cordialement haïs par les gouverneurs, les nobles impériaux et les connétales, car ils ont la confiance d'Huon. Ils ont de plus tendance à limiter les débordements dans les provinces, ce qui ne va pas sans choquer les granbretons qui se considèrent en tout point supérieur aux peuples conquis...

Conditions d'adhésion

- Etre citoyen granbreton.
- Avoir été choisi par Huon.
- Etre incorruptible.
- Etre un notable et avoir participé aux grandes conquêtes.

Devoirs

- Obéir au Roi Empereur, avant tout chose. Les directives du Roi Empereur priment toujours sur celles de leur Grand Connétable.
- Partir en province pour assurer que les directives du Roi Empereur sont suivies.

Avantages

Les *Magistrats Rouges* ont un énorme pouvoir dans l'administration du Ténébreux Empire. Ils ont les prérogatives pour faire tomber les gouverneurs et les connétales qui profitent de leur éloignement de la capitale pour oublier les ordres de Huon.

Quelques adhérents

Lord Sendlak, Connétable du Loup.

Sendlak est un héros des guerres asiacomunistaines. Il est aussi connu pour son animosité pour Méliadus, qui a failli l'envoyer à la mort pour une question de stratégie. Huon a acheté sa loyauté grâce à la cape rouge des Magistrats.

Jonir, ordre du Serpent de mer.

Jonir est le seul Magistrat Rouge à ne pas être originaire de Granbretagne, sa citoyenneté a été obtenue suite à des hauts faits militaires lors de la campagne d'Amarekh. C'est son fanatisme aveugle qui a conduit Huon à choisir ce Scandin exalté.

Sonner, ordre de la Mante.

Sonner est la voix d'Huon dans l'ordre de la Mante, il est son représentant au palais impérial quznd il est absent, c'est dire son influence ! Il est craint par de nombreuses personnalités de Londra, et on dit même que son pouvoir est l'égal de celui de certains Grands Connétables.

Les Ennemis de la Chimère

Credo

Cette conspiration est l'une des plus étendue dans l'Empire Ténébreux, elle est composée par les connétables les plus éminents, des ennemis intimes de Yoch et des personnes qui n'ont aucune confiance en son ordre. Ces conjurés ont de nombreux sympathisants, notamment l'ordre du Serpent et celui du Loup, jaloux de l'influence dont les Chimères jouissent auprès du Roi-Empereur. Ils agissent en nuisant de toutes les manières possibles aux Chimères, sur ordre d'un noyau dur composé de personnalités très influentes de l'Empire, conservant leur anonymat. Selon les rumeurs, Kalan de Vitall en ferait partie.

Conditions d'adhésion

- Prouver son attachement à la cause en luttant contre les intérêts de la Chimère, notamment en effectuant diverses missions, jusqu'à ce que les supérieurs leur octroient leur confiance.

Devoirs

- Obéir aux ordres des supérieurs, généralement transmis par missive cachetées.
- Nuire aux intérêts de la Chimère chaque fois que possible.
- Ne jamais mettre les supérieurs en péril.

Avantages

De nombreux sympathisants à tous les niveaux de l'administration du Ténébreux Empire. Les Chimères ont une côte de popularité tellement basse que beaucoup de granbretons ne résisteront pas au plaisir de leur causer quelques torts.

Quelques adhérents

Danh, Connétable du Furet.

Danh est un savant du Furet déçu d'avoir été évincé par l'ordre de la Chimère. Il juge la complicité de Taragorm et d'Archabeld comme une véritable trahison envers l'Empire.

Comte Synius, ordre du Serpent.

Synius est un spécialiste du sabotage... particulièrement quand on lui parle de « parascience », cette vaste fumisterie !

Kithros, ordre de la Chimère.

Cet ancien érudit de l'ordre du Dieu est au cœur du monstre, et peut en voir la perversion et la menace pour Huon... Il attend que le jour vienne pour tenter une action d'éclat.

Les Vrais Maîtres

Credo

Cette confrérie est une légende... Tout le monde prononce son nom sans croire vraiment à son existence, tellement elle semble invraisemblable : une possible fronde connétable dirigée en sous-main par les plus puissants connétables de Huon. On susurre des noms en plaisantant, mais qui peut croire sérieusement à ces rumeurs... Fils des premières campagnes de conditionnement de la Sororité en Europe. Ils sont opposés aux originaires d'Asiacommunista et d'Amarekh. Ils se considèrent comme la normalité, et les autres comme des barbares et des sauvages indignes de s'intégrer au Ténébreux Empire. Le but ultime de cette confrérie est de destituer Huon !

Conditions d'adhésion

- Etre un granbreton de pure souche.
- Avoir prouvé sa volonté de renverser le Roi-Empereur.
- Etre au moins commandeur voire connétable.

Devoirs

- Lutter contre l'influence des étrangers au sein de l'Empire Ténébreux.
- Communiquer toutes les informations stratégiques aux Vrais Maîtres.
- Mourir plutôt que de divulguer la moindre information sur les Vrais Maîtres.
- Obéir sans poser de questions quand le grand moment sera venu...

Avantages

Les Vrais Maîtres comptent à leur tête les personnalités les plus puissantes du Ténébreux Empire, donc possèdent des moyens considérables...

Quelques adhérents

Vous croyez vraiment que certains seraient assez sots pour révéler leur allégeance et leur félonie ? Plutôt mourir !

Les Fils de l'Europe

Credo

Nombreux granbretons voient dans ce courant de pensée (illégal) les premiers signes de l'amollissement des granbretons au contact des sous-hommes. Après tant de guerres et de conquêtes, nombreux sont les anciens granbretons qui s'interrogent à présent sur les buts de leur Roi-Empereur. Pourquoi continuer à entretenir de telles armées ? Pourquoi partir à la conquête d'autres mondes ? Celui-là ne suffit donc pas ? Pourquoi ne pas profiter de ce qui a été acquis ? Pourquoi ne pas essayer d'éduquer les sous-hommes pour les élever de leur condition d'inférieurs et leur faire voir la vérité ?

Ceux-là ont donc décidé que, plutôt que d'exterminer la résistance, il fallait mieux leur expliquer que l'Empire ténébreux est une chance pour eux de s'élever et de devenir meilleur. Et cela remporte un certain succès, à la grande surprise de chacun. C'est l'une des raisons qui font que cette confrérie ne soit pas pourchassée officiellement par l'autorité de l'Empire.

Certains ont une vision plus « extrême » de leur devoir, et n'hésitent pas à conspirer pour protéger les résistants et les populations locales.

Conditions d'adhésion

- Partager la philosophie des Fils de L'Europe.

Devoirs

- Eviter les accès de violence et de cruauté typique des granbetons.
- Protéger et éduquer les populations des sous-hommes.

Avantages

Appartenir à cette confrérie n'apporte que peu d'avantages : la reconnaissance de très peu de sous-hommes, et le mépris des granbretons.

Quelques adhérents

Jondoe, Noble impérial de l'ordre de l'Art

Jondoe est un noble impérial que l'on pourrait qualifier de dilettante. Son dernier dada est justement l'éducation des masses asservies, pour leur plus grand bien, lui donnant l'impression d'avoir une grande importance, une mission sacrée. Cette passion remplace l'ancienne : la vivisection.

Keramer, Masque de bête de l'ordre du Chien

Ce masque de bête a perdu toute mesure. Tombé amoureux d'une femme non-citoyenne, il a basculé lorsque qu'un commandeur a violé et tué sa douce alors qu'il était absent. Comprenant toute l'horreur du comportement immoral des granbretons, il a décidé d'aider les peuples opprimés afin qu'ils obtiennent des droits. Il n'hésite pas à soutenir la rébellion pour cela.

Cixina, Chef de meute de l'ordre de l'Araignée

On dit de Cixina que ses instincts de mère refoulés l'ont poussé à rejoindre l'idéal des Fils de l'Europe. C'est en réalité cette réflexion qui l'a guidé : comment bâtir un empire pérenne en affaiblissant les travailleurs et les économies ? C'est par dévotion envers le Roi-Empereur qu'elle a choisi la voie longue mais nécessaire de l'éducation et de la défense des peuples asservis.

Les Amants de la Louve

Credo

Cette confrérie secrète, sûrement l'une des plus modestes en terme d'effectif, est principalement composée de membres du Loup. Basée sur le secret, ils sont aux ordres directs de Yisselda, fomentant un complot contre Méliadus, leur propre Grand Connétable. Ces soldats et stratèges puissants vouent un culte à la beauté de la Kamargaise, tant et si bien qu'ils sont tombés avec délice sous son influence. Ils protègent en outre les intérêts direct de Manfred et des autres fils que Yisselda a pu avoir avec Méliadus et les autres dignitaires à qui elle a été offerte.

Conditions d'adhésion

- Avoir été choisi par Yisselda...

Devoirs

- Défendre les intérêts de la Louve, et de ses enfants, sans poser de questions.
- Informer la Louve des actions de Méliadus.

Avantages

- Appui de certains connétables de l'ordre du Loup.
- Goûter à l'amour et aux étreintes de la Louve.

Quelques adhérents

Adam, l'un des fils de la Louve, chef de meute du Loup.

Adam n'est autre que le premier fils de Yisselda et de Méliadus. Il a toujours été mis en compétition avec Manfred au palais impérial de Londra, et échoua à prouver sa valeur à son père. Il lui porte depuis une haine absolue, à lui ainsi qu'à Manfred, et un amour sans bornes à sa mère, son seul réconfort.

Keel, Connétable du Loup.

Ce puissant lieutenant de Méliadus est littéralement consumé par deux feux ardents : son amour pour Yisselda, et sa jalousie envers Méliadus. Son obsession est telle que Yisselda envisage sérieusement de le faire éliminer par d'une maladresse de sa part...

Les nouveaux ordres

L'ordre de la Chimère

La Folie de l'Empire

Type : soutien (ingénierie et recherche scientifique) ; **Genre** : mixte ; **Taille** : faible ; **Qualité** : exceptionnelle ; **Influence** : exceptionnelle ; **Réputation** : médiocre.

L'ordre de la Chimère est l'un des ordres les plus controversés de la nouvelle Granbretagne. Création de la para-science. Ordre prestigieux mais haï par les autres, jaloux de son influence croissante.

Histoire : Cet ordre majeur de l'Empire Ténébreux a été créé suite à la victoire de la Granbretagne contre les insurgés de Kamarg et Dorian Hawkmoon. La fonction de cet ordre est de développer les applications de ce que l'on appelle la parascience, une étude fortement ritualisée des applications énergétiques et quantiques de la matière, de l'espace, et du temps. Cette fonction lui a assuré l'animosité des Serpents qui ont perdu de leur influence auprès du Roi-Empereur. Ils bénéficièrent du soutien de Taragorm et des Furets, à la fois pour contrarier Kalan de Vitall, son vieil adversaire, et par une convergence d'intérêts.

Le temps où la Chimère était un ordre mineur est depuis longtemps révolu. Ils ont mis dans leur ombre les Furets, leurs premiers mentors, tiennent la dragée haute aux Serpents. Dans leur développement, ils ont absorbés l'ordre du Dieu, d'un commun accord des deux Grands Connétables. Les applications de la parascience ont fourni à l'Empire de nouvelles ressources énergétiques, de nouveaux moyens de transport, et surtout de nouvelles armes ! Ce sont ces armes qui ont d'ailleurs accordées la victoire au Roi-Empereur face à l'Asiacommunista. La parascience est toujours en développement, et est sur le point d'ouvrir la voie vers la conquête d'autres mondes...

Organisation : L'organisation de la Chimère est des plus chaotiques, basée essentiellement sur le mérite, ainsi que le respect de rituels complexes propres à cet ordre. L'ordre se comporte de deux branches distinctes : l'une cérémonielle, héritée de l'ordre du Dieu ; l'autre axée sur la recherche pure et la conception de machines étranges.

La première branche de l'ordre est chargée d'organiser des cérémonies aux Dieux granbretons. Ces cérémonies sont l'occasion d'utiliser des gaz hallucinogènes mettant l'auditoire en transe. Les membres de cette branche de l'ordre ont souvent de bonnes connaissances de l'alchimie et de la psychologie.

La seconde branche de l'ordre est confinée dans les laboratoires du grand temple de l'ordre, situé en Eire, par mesure de sécurité. Ils ont de grandes connaissances en électricité, physique et sur les dimensions.

Professions : Artiste (20), Artisan (15), Noble Mineur (5), Savant (40), Autres (20).

Compétences : Art (au choix), Artisanat (au choix), Maîtrise Technologique, Para-science, Potions.

Caractéristiques : INT +1, POU +3.

Armes : toutes. L'ordre emploie une discipline mêlant mysticisme et science nommée para-science.

Traits courants : excentrique, mystique.

Grand Connétable : Le grand conseiller Archabeld Rawell Yoch est devenu Grand Connétable suite à son aide fournie pour vaincre les Kamargais, et grâce à l'appui de Taragorm. Il réside dans le palais impérial et suit l'Empereur dans tous ses déplacements. Lord Archabeld Rawell Yoch a une personnalité fantasque et charismatique. Cet individu est un mystère pour tous, car il était un total inconnu avant son apparition. Seul le Roi-Empereur et Taragorm, son plus précieux allié à la cour impériale, semblent connaître la provenance de cet individu. Il est notamment le créateur de la parascience, arme décisive des armées granbretonnes. Archabeld est jaloué et craint pour son influence auprès de Huon, il est devenu en effet son conseiller privé, effaçant Kalan de Vitall et Méliadus de Kroiden, à leur plus grand déplaisir.

L'ordre de la Manticore

Les Ephémères de la Chimère

Type : artillerie spéciale (parascience) ; **Genre** : mixte ; **Taille** : petit ; **Qualité** : quelconque ; **Influence** : aucune ; **Réputation** : médiocre.

Histoire : Cet ordre a été créé peu après la première utilisation des machines étranges des Chimères. Ces machines se sont révélées d'une terrible efficacité sur les champs de bataille d'Asiacommista, mais aussi terrible pour leurs utilisateurs. Selon certaines rumeurs, certains bataillons trop proches de ces machines en ont aussi subi les effets. Il est donc devenu indispensable de trouver une solution à ce problème. Cet ordre kamikaze fut la solution trouvée.

« Pourquoi la Manticore ? Par esprit pratique. La trahison de l'ordre du Lion nous a laissé avec un surplus de masques conséquent ... »

Uzan Tyrell, Connétable de l'ordre du Troll.

Organisation : Très restreint, ce sont des manipulateurs aisément sacrificiables. L'ordre est composé de sans-masques ayant retrouvés ainsi un cran de dignité, de granbretons ayant déplus à leur hiérarchie, et de sous-hommes se sacrifiant pour donner la citoyenneté à leur famille. Pour un granbreton, adhérer à cet ordre est clairement l'une des pires punitions qui soit, après être démasqué. La dernière chance de racheter son honneur en mourant pour l'Empire. Nul membre de l'ordre de la Manticore n'a jamais survécu suite à l'utilisation d'une machine.

Professions : toutes.

Compétences : Maîtrise Technologique.

Caractéristiques : aucune.

Armes : Les masques de bête de cet ordre sont chargés d'utiliser les armes créées par la Chimère.

Traits courants : suicidaire, déchéance.

Grand Connétable : Cet ordre n'a pas de Grand Connétable, ni même véritable hiérarchie. Il est rattaché à l'ordre de la Chimère, et donc sous le commandement d'*Archabeld Yoch*, son Grand Connétable.

Les ordres mercenaires

L'Empire a créé ces ordres pour recruter parmi les populations d'Amarekh et d'Asiacommista.

L'ordre de l'Epervier

Les Laquais Impériaux

Type : infanterie légère ; **Genre** : mixte ; **Taille** : gigantesque ; **Qualité** : quelconque ; **Influence** : effacée ; **Réputation** : médiocre.

Histoire : Fondé en 5296 pendant la Grande Campagne d'Amarekh, cet ordre militaire a la double fonction de contrôler les régions d'Amarekh et de fournir des milliers de soldats à la machine de guerre qu'est l'armée granbretonne. Cet ordre fut initialement créé par le baron de Sussex, un connétable Sanglier proche de l'archiduc Frost. Il servait au tout début à faire la propagande granbretonne et à la conscription forcée des Amarekhains soumis par les forces impériales. Cette phase a failli tourner court, car les actes de rébellion au sein de cet ordre étaient courants. Cela faillit même tourner à la débâcle avec la mort du baron de Sussex lors du siège de Narleen. C'est alors que la cité s'offrit sans résistance, permettant aux forces granbretonnes du Sanglier de mater facilement les félons de l'Epervier. Après tractations avec les chefs de Starvel, le commandement de l'ordre de mercenaires turbulent revint à un amarekhain de naissance, ou plutôt trois. Et la solution fut efficace car depuis lors les troubles cessèrent, et la conquête de l'Amarekh en fut grandement facilitée.

Organisation : C'est l'un des ordres les plus imposants en terme de nombre. Ses membres forment une armée de fantassins légers, peu équipés et servant de chair à canon pour les ordres granbretons. Nombreux d'entre eux sont de jeunes recrues, et les vétérans de la campagne amarekhaine des guerres asiacomunistaines servent de formateurs pour ces jeunes soldats. Ils sont souvent composés de bataillons placés sous les ordres de commandeurs d'autres ordres granbretons pure souche. Ils font souvent preuve d'un courage désespéré, car ils connaissent leur condition de chair à canon, et qu'ils ne peuvent survivre que par leurs propres moyens...

Professions : toutes.

Compétences : Bagarre, Bouclier, Esquive, Langue Etrangère, Lutte.

Caractéristiques : aucune.

Armes : toutes.

Traits courants : avide, violent.

Grand Connétable : L'actuel grand Connétable est *Lord Jared de Starvel*, un natif d'Amarekh anobli, assisté de ses deux frères jumeaux : Rajad et Jarod, portant les titres de connétables de l'ordre de l'Epervier et de conseillers privés. Ils ont permis la chute de la ville sans le moindre combat, et ont offert leur armée aux envahisseurs outre-atlantique. Ce sont de véritables curiosités, car il est difficile de les différencier, sauf par leur tenue. Selon la rumeur, ils s'amuseraient à intervertir leurs rôles tous les jours... Lord Jared est le second de l'archiduc Fross en Amarekh, qui apprécie peu ses manières fantasques, mais le considère comme un mal nécessaire. Jared et ses frères pensent la même chose de Fross... On murmure que les triplés (qui n'ont jamais l'Amarekh) auraient de très hautes ambitions, et bien peu de scrupules.

L'ordre du Puma

Les Ombres d'Amarekh

Type : cavalerie légère ; **Genre** : mixte ; **Taille** : moyenne ; **Qualité** : quelconque ; **Influence** : effacée ; **Réputation** : médiocre.

Histoire : Fondé en 5997, cet ordre, à l'instar de celui de l'Epervier, a été créé suite à la campagne Amarekhaine. La difficulté pour acheminer une quantité suffisante d'ornithoptères a conduit à la création de cet ordre, comme solution de substitution. Ce corps de cavalerie légère est réputé pour sa rapidité de déplacement, sa connaissance de la géographie amarekhaine, et son expérience tactique. Cet ordre a gagné sa réputation en matant des rébellions qui se situaient dans des régions reculées, et en remportant des victoires décisives contre les autochtones, tandis que le gros des troupes du Sanglier et de l'Epervier remportaient les grandes batailles rangées. Depuis la fin de cette campagne, l'ordre du Puma reste principalement stationné en Amarekh pour prévenir toute rébellion, et cela efficacement. Quelques bataillons ont été envoyés en Asiacomunista, mais trop peu nombreux pour avoir été décisif dans cette guerre.

Organisation : Plusieurs meutes de cavaliers légers extrêmement mobiles composent cet ordre. Cet ordre a la particularité d'être composé de façon mixte de granbretons et d'amarekhains. Les granbretons sont tous des gradés (chefs de meute, commandeurs et connétables) tandis que les amarekhains forment le gros des troupes. L'élite de cet ordre est composée de granbretons montés sur des fauves mutants d'Amarekh, particulièrement véloces et intelligents.

Professions : Mercenaires, Cavaliers.

Compétences : Bagarre, Bouclier, Equitation, Esquive, Langue Etrangère.

Caractéristiques : CON +1, DEX +1.

Armes : toutes.

Traits courants : avide, impitoyable.

Grand Connétable : Le poste de Grand Connétable est un poste à risque traditionnellement dans cet ordre. Pas moins de huit éminences se sont succédées depuis la création de cet ordre, toutes mortes dans des circonstances étranges. Ce poste est depuis longtemps brigué par Jarod de Starvel, frère du Grand Connétable de l'Epervier, en vain, refusé par l'archiduc Fross qui se méfie du pouvoir grandissant des triplés... L'actuel grand connétable est le *comte Hannibal Trott*, un cousin de Shenegar, dont le plaisir pour la cruauté gratuite n'est surpassé que par sa paranoïa légitime.

L'ordre du Passereau

Les Légions Jaunes

Type : infanterie ; **Genre** : mixte ; **Taille** : gigantesque ; **Qualité** : convenable ; **Influence** : effacée ; **Réputation** : médiocre.

Histoire : Cet ordre fut créé à l'orée de la guerre contre les hordes d'Asiacommunista, en 5305. Huon prit garde à ne pas renouveler l'erreur de l'ordre de l'Epervier en Amarekh. Le recrutement fut d'autant plus facile que les granbretons arrivaient comme des libérateurs des peuples asservis. L'ordre du Passereau grossit facilement et rapidement formant une piétaille inépuisable, même si la qualité de ces troupes sur le champ de bataille était fort discutable. L'enthousiasme des premiers temps fut de courte durée, car les légions du Passereau sont souvent considérées comme de moindre valeur sur le champ de bataille, aisément remplaçables, et les généraux granbretons n'hésitent pas à s'en servir comme de simples pions que l'on peut sacrifier pour ne pas perdre des troupes de plus grandes valeurs. Ainsi, ce sont les légions du Passereau qui essuyèrent souvent les tirs de l'artillerie asiacomunistaine. C'est un système de conscription forcée qui permet d'entretenir la taille de l'ordre du Passereau. L'ordre du Passereau est l'une des seules alternatives valables pour Asiacommunista pour éviter les camps de travaux forcés...

Organisation : Seule une organisation complexe permet de faire fonctionner l'immense armée qu'est l'ordre du Passereau. On y trouve principalement des fantassins légers, ainsi que quelques bataillons d'archers. Ces forces sont cantonnées dans toutes villes d'importance. Les chefs de bataillon sont souvent d'anciens chefs rebelles à l'autorité asiacomunistaine. Le développement des locomotives à énergie instable a considérablement augmenté le rayon et la rapidité d'action de ces légions, rapidité qui leur faisait auparavant défaut, et qui reste malgré tout leur principal point faible.

Professions : toutes.

Compétences : Bagarre, Bouclier, Esquive, Langue Etrangère, Lutte.

Caractéristiques : aucune.

Armes : toutes.

Traits courants : lâche, violent.

Grand Connétable : Le Grand Connétable des innombrables légions du Passereau est *Garwen* dit « *le Croc* », un ancien proche de Méliadus qui a obtenu cette promotion suite à sa bravoure et son intelligence tout au long des campagnes d'Amarekh et l'Asiacommunista. Garwen est âgé de 55 ans, et au fur et à mesure des années, il est devenu un gestionnaire plutôt qu'un stratège. Il reste complètement inféodé à Méliadus, qu'il espère voir devenir le prochain Roi-Empereur. Depuis peu, on le soupçonne d'appartenir à la conspiration des « Vrais Maîtres ».

L'ordre du Tatsu

Les Bêtes de l'Extrême-Orient

Type : infanterie ; **Genre** : mixte ; **Taille** : faible ; **Qualité** : exceptionnelle ; **Influence** : effacée ; **Réputation** : quelconque.

Histoire : Créé à la fin des Guerres Asiaco-munistes en 5312, cet ordre se compose des derniers samuraï d'élite de l'Asiaco-munista qui se mirent leurs sabres au service d'Huon, leur vainqueur. Tandis que certains se donnèrent la mort ou décidèrent de poursuivre la résistance par la guérilla, ceux-là se soumirent volontairement à leur vainqueur, jugeant qu'il s'agissait de la seule conduite honorable à tenir. C'est le seul ordre non granbreton qui soit capable de rivaliser avec les meilleurs soldats de l'Empire, les Mantes de Huon. Ils bénéficient d'un prestige et d'une aura de terreur difficilement imaginable en Asiaco-munista.

Organisation : L'organisation est assez stricte, bien que leur taille soit très réduite, à peine un bataillon. De plus, le recrutement dans cet ordre est fermé, et cet ordre disparaîtra avec le dernier des samuraï ayant servi l'Empereur d'Asiaco-munista. Ils sont rarement présents lors de batailles rangées, car Huon les juge à raison beaucoup plus efficaces dans les actions commando où ils peuvent démontrer leur talent au sabre et leur intelligence tactique. De plus, ils se sont fixés comme objectif d'accorder une mort rapide aux samuraï rebelles, afin qu'ils cessent de déshonorer la mémoire de l'Empereur Asiaco-munistan.

Professions : toutes.

Compétences : Bagarre, Bouclier, Esquive, Langue Etrangère, Lutte.

Caractéristiques : DEX +2, POU +2.

Armes : Katana et Wakisashi.

Traits courants : sens du sacrifice, honneur.

Grand Connétable : *Ryu Hitoshi* est le Grand Connétable du Tatsu. Il fut le plus proche conseiller de l'Empereur Asiaco-munistan, et ce fut lui qui se résolut à s'avouer vaincu lorsque l'Empereur mourut, empoisonné par un espion granbreton. Ce vieillard de plus de 80 ans réside à présent à Londra, sous le contrôle d'Huon, tandis que son ordre demeure en Asiaco-munista.

L'ordre de la Croix Génétique

Les Gardiens du Sang Pur

Type : infanterie (gardes, patrouilles) ; **Genre** : masculin ; **Taille** : importante ; **Qualité** : convenable ; **Influence** : nulle ; **Réputation** : médiocre.

Chargé de surveiller les zones infestées de mutants. Rôle de milice dans les campagnes environnantes.

Pourquoi se priver d'une organisation bien huilée ? Les granbretons ont bien compris l'intérêt des Chevaliers Génétiques, tant et si bien qu'ils ont décidé de la ménager lors de l'invasion, et de se l'approprier pour la prospérité de leur grand Empire. Leurs fonctions sont globalement identiques : protéger les citoyens contre les mutants, à laquelle s'ajoutent la protection contre les rebelles et la sédition, débarrassé de tout le fatras religieux du Sincère Repentir. Bien entendu, toutes ses transformations ne se sont pas réalisées sans des purges nécessaires...

Professions : Soldat (50), Garde (40), Noblesse mineur (5), Autres (5).

Compétences : Bagarre, Bouclier, Esquive, Langue Etrangère, Lutte.

Caractéristiques : aucune.

Armes : Epée, Bouclier.

Traits courants : Haine des mutants.

Grand Connétable : Comte Durck de Menchester.

Les modifications des fonctions de certains ordres

Ordre de la Fourmi : Mission de contremaître dans les usines.

Ordre du Troll : Mission de gestion de la production des usines et de logistiques.

Ordre du Lièvre : Regain d'intérêt pour ses coursiers moins coûteux que les ornithoptères, organisation du système postal à l'échelle locale de l'Empire. Utilisation des premières locomotives utilisant les moteurs à énergie instable développés par l'ordre de la Chimère.

Ordre du Chat : Lutte contre la résistance et de maintien de l'ordre public.

Ordre du Chacal et de la Hyène : Représailles contre les villages résistants.

Les ordres dissous à l'Age de la Bête

Ordre du Dieu : Absorbé par l'ordre de la Chimère.

Ordre du Lion : Renégat pour avoir tenté d'assassiner le Roi-Empereur.

