



## LA COMPAGNIE DES MARCHAND D'HOMMES

### LE COMMERCE DES ESCLAVES

Le commerce des esclaves s'organise principalement entre les Colonies Septentrionales et les Baronnie de Roche et la République d'Al'Shriab. C'est un commerce en plein essor

### LES ORIGINES DE L'ESCLAVAGISME

Les Baronnie de Roche se vante souvent d'une longue histoire et d'une continuité presque ininterrompue depuis l'époque Impériale. Après tout, la ville de Roche peut s'enorgueillir du titre de « cité jamais conquise » et elle se voit comme le dernier bastion de traditions ancestrales.

Les origines de l'esclavagisme à Roche sont donc à chercher dans cette lointaine histoire et dans une lente évolution de l'organisation sociale depuis l'époque impériale.

A cette époque, même si un système de caste complexe existait, tout habitant pouvait se considérer comme esclave de l'Empereur. C'est ce système de caste qui a fourni la base de la structure sociale des Baronnie de Roche.

Aussi la caste la plus nombreuse fut celle des serfs. C'est-à-dire des hommes dont la vie à son seigneur. Et il semble

qu'originellement, les serfs pouvait être considéré comme des esclaves à part entière.

Mais cette situation a évolué peu à peu, avec l'histoire des Baronnie. Les serfs ont obtenu un ensemble de droit coutumier et surtout leur existence s'est peu à peu retrouvée liée, non seulement à un seigneur, mais à une terre.

En cela leur situation diffère des esclaves, car il ne s'agit pas à proprement parler d'une propriété « transférable ». Ils doivent obéissance totale à leur seigneur, mais ne peuvent plus être vendu.

En parallèle, la caste des « hommes libre » s'est progressivement étendue. Et ceux notamment avec l'essor des villes franches. Toute une caste de marchand et d'artisan prospère dans ces villes. Elle apporte une certaine prospérité aux Baronnie, mais représente aussi un certain manque de main d'œuvre pour des travaux plus pénible (notamment les mines des montagnes noires).

### LA SOURCE : LES ESCLAVES BARBARES

C'est de cette situation qu'à émerger l'aubaine des Colonies Septentrionales.

En effet, le développement des colonies répond conjointement à plusieurs problématiques pour les Baronnie.

Tout d'abord, le développement des colonies s'appuie fortement sur cette nouvelle caste d'homme libre. Pour

relier les Colonies aux Baronnie, il faut des armateurs, des artisans et des hommes ambitieux prêt à défricher les terres sauvages.

Ensuite, le développement des colonies répond au besoin de main d'œuvre en fournissant l'accès à une ressource fiable, abondante et de bonne qualité : les esclaves barbares.

Enfin les colonies fournissent une terre d'expansion permettant à la petite noblesse de Roche d'aller guerroyer librement. Ils peuvent ainsi chercher la gloire sans remettre en question les fragiles équilibres entre les Barons et les Républiques voisines

Ces conditions ont permis l'émergence du commerce d'esclave dans sa forme initiale : Les esclaves sont capturés dans les contrées barbares. Ils sont ensuite convoyés dans les galères (galères qui les exploitent d'ailleurs largement comme rameur). Et ils sont utilisés dans les mines des montagnes noires (la Compagnie du Fer étant l'un des principaux client).

## LA DEMANDE D'AL'SHRIAB

Mais ce commerce n'a trouvé son plein développement qu'avec le développement de la demande d'Al'Shriab.

La République d'Al'Shriab, et sa structure sociale complexe est en effet fortement demandeuse de main d'œuvre servile.

Aujourd'hui, elle constitue le principal débouché pour les marchands d'esclaves. Et la demande est loin d'être remplie.

Les prix des esclaves ont fortement augmenté depuis que la Grande Pyramide d'Al'Shriab achète des esclaves. Et il devient même parfois compliqué pour la Compagnie du Fer de s'approvisionner tant la demande d'Al'Shriab est importante.

Cette demande a permis aux marchands d'esclaves de Port Falaise et Port de Vesne d'amasser de véritables fortunes en quelques années.

## OPPOSANTS A L'ESCLAVAGISME

Le développement du commerce d'Esclave fait toutefois face à plusieurs oppositions.

Il y a d'abord une opposition de principe. Celle-ci émane principalement des Républiques d'Anima et surtout d'Exaticosten.

Exaticosten, de part son histoire et sa culture, est fermement opposé à l'esclavage. Ceci crée des tensions avec un risque de piraterie pour les galères de Roche naviguant en direction d'Al'Shriab.

Anima a un positionnement beaucoup plus ambigu et hypocrite concernant le commerce d'esclave. Si elle maintient une opposition de principe, les grande famille

marchande d'Anima voit bien le profit qu'elle pourrait réaliser à participer à ce commerce. Aussi on dit que certaines ont réalisé de discret investissement auprès des armateurs des Baronnie.

Enfin au sein même des Baronnie, il existe une opposition grandissante au commerce d'Esclave chez certains membres de la petite noblesse. Ceux-ci voient en effet d'un mauvais œil l'enrichissement des armateurs. Et même parmi les grandes familles, on commence à craindre que les ville Franche ne cherchent à obtenir plus d'autonomie et ne prenne, à terme la même direction sécessionniste qu'Anima et Exaticosten.

## LA COMPAGNIE

La compagnie des marchands d'homme est la grande guilde des marchands d'esclaves des Baronnie de Roche. Instituée par le Duc de Roche avec le soutien des grandes familles d'armateurs et de marchand, elle a un rôle central dans le commerce.

## LA CHAINE DU COMMERCE

Le commerce d'hommes nécessite plusieurs rôles, qui sont rempli par des acteurs différents.

- Le commerce commence toujours avec la ressource. Le premier rôle est donc celui des **collecteurs d'esclaves**. Ceux-ci sont généralement des indépendants, qui se charge de capturer, ou d'acheter des esclaves. Ils opèrent principalement dans les étendues sauvages des Colonies Septentrionales. Ce sont pour la plupart des individu peu recommandable, mi-aventurier, mi brigand. Mais leur rôle est capital pour l'industrie esclavagiste.
- Ensuite vient le rôle des **honorables propriétaires** qui se charge de transporter la ressource depuis les colonies vers les marchés de Roche et d'Al'Shriab. Ce sont pour la plupart des familles respectables d'hommes libres des cités franches. Ils jouent le rôle d'armateur, de transporteur, et enfin de marchand en vendant la marchandise une fois arrivée à destination. Ils forment le trait d'union entre les colonies et les marchés.
- Il existe aussi des **marchands indépendants** qui peuvent servir d'intermédiaire pour la revente sur les marchés d'Al'Shriab. Ce sont alors généralement des hommes d'Al'Shriab ou quelques indépendants. Ils opèrent essentiellement au plus près des acheteurs.
- Enfin, vient le rôle de la **Compagnie des Marchand d'Hommes**. Celle-ci supervise l'ensemble du commerce, arbitre les disputes et surtout assure la sécurité. C'est le rôle principal des Sergents des Chaines. Ceux-ci sont des salariés de la compagnie et ils sont affecté (« délégatio ») auprès des honorables propriétaires pour assurer la sécurité du commerce.



## ORGANISATION DE LA COMPAGNIE

La compagnie des marchands d'hommes est la propriété collective des marchands d'esclaves des Baronnie de Roche. Ceux-ci, appelés « **Honorables Propriétaires** » forment le **comité directeur** de la compagnie.

C'est ce comité directeur qui nomme **les maîtres, et grands maîtres des chaînes**. Les maîtres sont chargés par le comité directeur de recruter, entraîner et affecté les sergents des chaînes.

Les **sergents des chaînes** sont la principale force de la compagnie. Ce sont des employés, payé directement par la compagnie. Ils sont mis à disposition (délégatio) des Honorables Propriétaire pour assurer la sécurité du commerce.

Les rôles des sergents sont divers : encadrement des esclaves, punition, organisation des transports, protection des marchands et de leur marchandise, etc.

Dans certain cas, il peut arriver qu'ils aient aussi à **recruter et encadrer d'autres mercenaires** qui viennent en soutien ponctuel sur ces missions.

## LE CODE DES CHAINES

Les Sergents des Chaînes sont réputés pour leur rigueur et leur obéissance. La profession est gouvernée par un code de principe.

*La propriété est le premier et le plus sacré des droits, c'est un droit antérieur à la loi, puisque la loi n'a pour objet que de garantir la propriété.*

Le premier des devoirs des Sergents des Chaînes et **l'obéissance absolue** à la compagnie.

Le second devoir des Sergents est **l'obéissance aux honorables propriétaires** dans le cadre de la délégatio.

Le troisième devoir des Sergents est **d'assurer le caractère sacré** de la propriété.

Cela inclut évidemment une protection contre le vol de marchandise, les évasions (qui sont une forme de vol), et la détérioration inutile de la marchandise.

Aussi même s'il est normal que les Sergents usent de violence avec les esclaves, celle-ci doit être mesurée pour ne pas priver le propriétaire de son bien. Toute mort inutile est sévèrement sanctionnée.

Enfin il est du rôle des Sergents des Chaînes d'assurer la bonne exécution des contrats. Ils jouent ainsi un rôle de garanti pour éviter les escroqueries, et assurer la bonne livraison au client et le paiement des sommes dues.

## DU BON USAGE DES CHAINES

Pour se faire obéir des esclaves, les Sergents des Chaînes dispose de plusieurs atouts. Si le fouet est l'outil le plus célèbre de la profession, une certaine autorité naturelle et une maîtrise des chaînes sont en réalité les techniques les plus utiles.

On distingue plusieurs types de chaînes et d'entraves qui sont utilisés à des fins différentes

### COLLIER

Le collier est la pièce d'équipement qui caractérise le plus les esclaves. Qu'il s'agisse d'esclaves « à vie » ou de prisonnier purgeant sa peine, chaque esclave porte un collier d'acier.

Une des fonctions du collier est d'ailleurs d'être une marque du statut. **Il permet de reconnaître instantanément un esclave**. En cas d'évasion cela permet de repérer facilement un esclave qui essaierait de se cacher dans la foule.

*Tout maître des chaînes qui trouve un esclave est tenu de retrouver son propriétaire.*

Le collier peut être facilement enlevé par un Sargent des Chaînes ou un Forgeron expérimenté (**Outil de Forgeron ou Outil de Voleur DD15**). Et cela est parfois utile pour suivre les évolutions de la morphologie des esclaves enfant, pour libérer les prisonniers ayant purgé leur peine ou pour récupérer les colliers sur les esclaves morts.

Mais retirer le collier « en force » est presque impossible pour un esclave (**Force DD25**).

L'autre des fonctions du collier est d'attacher les esclaves. Cela permet de les **attacher solidement à des objets fixes** (murs), ou de les **attacher entre eux** (ce qui peut être une technique pour compliquer les évasions lors des transports).

### MENOTTES

Les menottes sont attachées aux mains des esclaves. Elles permettent de **restreindre les mouvements des bras** et peuvent s'utiliser en deux longueurs.

#### MENOTTES SERREES

Les menottes portées serrées **entraves complètement les mouvements des mains** de l'esclave. Elles peuvent dans ce cas être attachés mains dans le dos pour encore plus entraver l'esclave.

C'est avant tout un **instrument de punition** pour les esclaves les plus récalcitrant et les plus dangereux. Mais il n'est pas conseillé d'en abuser car cela tant à abimer la marchandise.

## MENOTTES LACHES

Les menottes portées relâchées contraignent les mouvements des bras, **sans les empêcher complètement.**

Dans cette situation l'esclave peut en effet encore utiliser ses bras pour **des tâches simples comme : porter des charges, creuser ou travailler la terre.**

Mais il lui est beaucoup plus compliqué (**Désavantage**) d'effectuer des tâches complexes ou de se battre.

C'est un outil utile qu'il est recommandé d'appliquer à tout esclave dans une situation où **un libre usage de ses bras n'est pas absolument indispensable** et où il est impossible d'attacher l'esclave autrement.

Ainsi les menottes sont utilisées couramment pour les esclaves affectés à des tâches de travail (voierie, chantiers, mines) ou de port de charge.

## ENTRAVES

Enfin les entraves permettent de restreindre les mouvements des pieds de l'esclave.

Lorsqu'il porte des entraves, l'esclave peut se déplacer, mais sa vitesse est réduite (**vitesse divisée par 2**) et la course devient très compliquée (**utiliser l'action Foncer demande un jet d'Athlétisme DD15**).

C'est un outil utile pour le **transport d'esclave** lorsque la vitesse n'est pas indispensable. C'est aussi **la méthode préférée pour attacher les esclaves aux bancs de nage sur les galères**. En effet, dans ce cas précis l'usage du collier est moins efficace car la chaîne gêne l'usage des avirons.

Il est possible de resserrer les entraves pour empêcher complètement les mouvements des jambes de l'esclave. Mais ceci reste une mesure assez exceptionnelle.





## POUVOIRS ET SORTS MINEURS

*Pouvoirs et sorts mineurs pouvant s'utiliser sans consommer d'emplacements de sorts.*

### BENEDICTION DU TENEBREUX

À partir du niveau 1, **lorsque vous réduisez une créature hostile à 0 point de vie**, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Charisme + votre niveau d'occultiste (minimum 1).

*J'aime tuer...  
C'est comme ça.*

### AMIS

Sort niveau 0 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : S, M (une petite quantité de maquillage appliquée sur le visage durant l'incantation)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un charme démoniaque vous envahie, vous rendant **mystérieusement sympathique à vos interlocuteurs.**

Pour la durée du sort, vous avez un **avantage** à tous vos jets de **Charisme** effectués contre une créature de votre choix qui n'a pas une attitude hostile envers vous.

Lorsque le sort prend fin, la créature réalise que vous avez utilisé la magie pour l'influencer et devient **hostile** à votre égard. Une créature plutôt violente risque de vous attaquer. D'autres créatures peuvent vous demander de l'argent ou un service (à la discrétion du MD), cela dépend de la nature de l'échange que vous avez eu avec la créature.

*Parfois pour se faire obéir, il faut savoir manier la carotte*



## FOUET IMPLACABLE

Sort niveau 0 - Evocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Personnelle (4,5m de rayon)

Composante : V, S, M (un fouet de cuir)

Durée : instantanée

*Mais le plus sur reste toujours  
le fouet.*

Une volonté démoniaque de domination s'incarne dans votre fouet.

Vous faites une attaque avec un sort avec un fouet contre une créature à **4,5m ou moins de vous**.

Si vous touchez, la cible subit les effets normaux de l'attaque et elle doit réussir un **Jet de Sauvegarde de Force** ou être attiré vers vous de 1,5m et subir **1d4 dégâts de Force supplémentaire**.

**Aux niveaux supérieurs.** Les dégâts de ce sort augmentent suivant votre niveau. Au niveau 5, l'attaque de corps à corps inflige 1d8 dégâts de force supplémentaires. Les jets de dégâts augmentent de 1d8 supplémentaire aux niveaux 11 (1d4 + 2d8) et 17 (1d4 + 3d8).





## SORTILÈGES NIVEAU 1

*Sortilège nécessitant l'utilisation d'un emplacement de sort.*

### INJONCTION

Niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : 1 round

Vous donnez **un ordre d'un mot** à une créature dans la portée du sort et que vous pouvez voir. La cible doit réussir un **jet de sauvegarde de Sagesse** ou suivre l'ordre lors de son prochain tour. Le sort n'a aucun effet si la cible est un mort-vivant, si elle ne comprend pas la langue, ou si votre ordre est directement nocif pour elle.

*Je commande, tu obéis !*

Des injonctions typiques et leurs effets suivent. Vous pouvez émettre un ordre autre que ceux décrits ici. Si vous le faites, le MD détermine comment la cible se comporte. Si la cible est empêchée de suivre votre ordre, le sort prend fin.

- **Approche.** La cible se déplace vers vous par le chemin le plus court et le plus direct, terminant son tour si elle arrive à 1,50 mètre ou moins de vous.
- **Lâche.** La cible lâche tout ce qu'elle tient et termine alors à son tour.
- **Fuis.** La cible s'éloigne de vous le plus rapidement possible.

- **Tombe.** La cible tombe au sol et termine alors à son tour.
- **Halte.** La cible ne bouge plus et n'entreprend aucune action.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez affecter une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1. Les créatures que vous ciblez doivent toutes être dans un rayon de 9 mètres.



## MALEFICE

Niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : **1 action bonus**

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S, M (l'œil pétrifié d'un triton)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous placez une malédiction sur une créature à portée que vous pouvez voir. Jusqu'à la fin du sort vous infligez **1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires** à la cible à chaque fois que vous la touchez lors d'une attaque.

De plus, **choisissez une caractéristique lorsque vous lancez le sort**. La cible obtient un **désavantage** aux jets de caractéristique effectués avec la caractéristique en question.

Si la cible tombe à 0 point de vie avant que le sort ne se termine, vous pouvez utiliser votre action bonus lors d'un tour suivant pour **maudire une nouvelle créature**.

Une délivrance des malédiction lancée sur la cible met fin au sort prématurément.

*La haine est puissante !  
Sert t'en pour terrasser tes  
ennemis*

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou 4, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 8 heures. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 24 heures.

### Pétrifier un œil de triton

Pour réaliser ce sortilège, il est essentiel de disposer d'un œil de triton pétrifié en bon état.



Pour cela, le mieux est de se procurer l'œil directement sur l'animal et de réaliser une pétrification manuelle. Il est important de prélever l'œil sur un animal vivant. La douleur de la bête rendra la malédiction plus efficace.

Une fois l'œil prélevé, il faut le tenir une semaine durant dans un mélange d'égale quantité de sel et de sable. L'action conjointe des minéraux va lentement pétrifier l'œil. Il prendra alors un aspect sec et cassant.

Afin de ne pas l'endommager et de ne pas le perdre, il est conseillé de sertir l'œil ainsi pétrifié sur un bijou, ou de le garder dans un contenant dédié à cet usage.



## L'appel des Onze Angles

Zagas Zagas Nasatanada Zagas!(x11)

Du premier angle, j'invogue la Flamme dévorante, le brasier affamé devant le plus haut trône de l'abîme et les feux purificateurs du Chaos courroucé ! J'invogue Moloch ! Gloire à Moloch !

Du second angle, j'invogue les vents de tempête du néant, les ailes de la mort et l'annonciateur du Silence Hurlant ! J'invogue Belzebuth ! Gloire à Belzebuth !

Du troisième angle, j'invogue les Ténèbres Vivantes, le révélateur de tous les trésors cachés de la Nuit et l'éteignoir de la Lumière Finie de la Création !  
J'invogue Lucifuge Rofocale ! Gloire à Lucifuge Rofocale !

Du quatrième angle, j'invogue le cracheur de sang, le plus haut principe de la folie transcendante et l'ouvreur de l'œil d'Abaddon ! J'invogue Astaroth ! Gloire à Astaroth !

Du cinquième angle, j'invogue les sombres feux de la passion démoniaque, la force inéluctable de la colère acosmique divine et l'épée flamboyante de Satan !  
J'invogue Asmodée ! Gloire à Asmodée !

Du sixième angle, j'invogue la volonté de puissance illimitée, le déificateur de la flamme sombre intérieure et la Bête montante de l'Apocalypse finale !  
J'invogue Belphegor ! Gloire à Belphegor !

Du septième angle, j'invogue l'extase de la guerre, celui qui apporte la mort à tout ce qui entrave le devenir sans loi du Moi caché et du Seigneur des conquêtes éternelles !  
J'invogue Baal ! Gloire à Baal !

Du huitième angle, j'invogue le venin anti-cosmique du Dieu inconnu, l'éveilleur de la Flamme noire intérieure et le fier maître de l'alchimie interdite !  
J'invogue Adramelech ! Gloire à Adramelech !

Du neuvième angle, j'invogue l'essence la plus profonde des désirs les plus noirs, la Mère Dragon non née du Royaume de la Nuit et la belle impératrice des cauchemars libidineux et de toutes les terreurs nocturnes ! J'invogue Lilith ! Gloire à Lilith !

Du dixième angle, j'invogue la magie maléfique de Nahémoth, les courants acausaux chthoniques de la terre noire et la maîtresse de tous les enchantements sataniques !  
J'invogue Nahémoth ! Gloire à Nahémoth !

Sous le onzième angle, j'invogue l'informe qui est masqué de formes innombrables, la première manifestation de la Lumière Noire qui trône sur l'Arbre de la Mort et le destructeur de toutes les illusions réphirotiques ! J'invogue Satan ! Gloire à Satan !