



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Secrets de la septième mer > Aides de jeu > Contexte >
Insel, dans l'ombre de Fauner Posen



Insel, dans l'ombre de Fauner Posen

lundi 17 avril 2006, par [Martin](#)

Situation

Insel est la capitale du Koningreï de Pösen (en Eisen bien sur), et est située tout au nord du pays, sur une petite île faisant face à la Trade Sea. Sa face visible est présentée dans le supplément d'Eisen, et résumée rapidement ici

Insel, 25 000 habitants, est dans une position défensive naturelle des plus impressionnante, isolée au cœur d'un lac, accessible à pied par le sud-est à marée basse durant deux heures chaque jour (le matin, entre 7 et 8, et le soir entre 18 et 19). La cité en elle même est magnifique, n'ayant jamais été prise durant les 30 années de guerre. Ici, on est Vaticine et militariste de manière affichée. Plusieurs superbes chapelles émaillent la ville, et les patrouilles de gardes sont nombreuses et bien armées. Un couvre feu est déclaré sur toute la ville dès la tombée de la nuit, excepté dispense (nobles, ecclésiastiques ou spéciale). La population semble contente de cette sécurité accrue, même au prix de sa liberté.

En un mot, il s'agit d'une cité bien organisée que l'on pourrait sans problème qualifier de rigide. Cette petite aide de jeu a pour but de développer les différents pouvoirs en présence à Insel, avec leurs buts et leurs principaux représentants, pour générer un terrains de jeu intéressant au niveau intrigues.

La ville en elle même étant située sur un terrain très réduit, les terrains libres sont pratiquement inexistant, toute maison abandonnée étant soit réoccupée soit détruite pour faire place à un nouveau bâtiment. Mais la relative sécurité de l'endroit y a attirer de nombreux réfugiés durant la

guerre et même encor à présent. Le résultat est visible : sur les berges les plus proches se développent de vastes faubourgs environnés de champs. Certains habitants des faubourg vont travailler en ville la journée, entre les deux marées. De vaste relais ont été construits pour abriter tout ceux qui arrivent après la dernière marée basse, ainsi que ceux qui attendant leurs autorisations diverses.

L'entrée de la ville en elle même ne peut en effet que se faire par deux accès sévèrement gardé. Le chemin de terre donne sur une vaste barbacane, où sont arrêter tous les chariots ainsi que toute personne étrangère (la plupart du passage est constituée par les journaliers, et les gardes interpellent les autres).

L'autre accès est par bateau, vers les docks qui couvrent tout le côté nord de l'îles. Chaque bateau arrivant est fouillé dans les formes, et plusieurs batteries de canons couvrent l'accès. Enfin, des Sea Dogs patrouillent les environs pour le compte du Furst (voir plus loin).

Organisations

L'Eglise Vaticine

Elle est, comme ailleurs, très divisée, pour des raisons de pouvoir tant que pour des querelles idéologique. La principale distinction à Insel est le soutient extérieur qu'ils recherchent.

Les pro-Castille

Ils mettent en avant la civilisation castillane, et



pousse à demander leur aide pour reconstruire. Ils sont soutenu par une partie du peuple ainsi que par la plupart des militaires. Leur prédicateur le plus efficace est Erwin Essen, rejoint depuis peu par l'inquiétant Hadvig.

Les pro-Messanum

Regroupé autour de leur leader incontesté, Frans D'Hersfeld, ils sont représentants d'une église très moderne, s'intéressant à tout ce qui fait la société, notamment en matière scientifique. Ils pensent que le Messanum (cousin Théan des Jésuites) pourrait aider à développer la ville, sans les interférences permanentes de la Castille. Ils regroupent essentiellement les érudits, ainsi que la noblesse de robe.

Les indépendants

Restent ceux qui, malgré les nombreux problèmes, estiment qu'ils s'en sortiront mieux sans intervention externe, quelque'elle soit. Issus du peuple ou des milieux marchands, ainsi que de la noblesse marchandes, ils ont en commun une certaine foi dans leur futur à Insel, ainsi que la volonté d'y travailler. On y retrouve notamment l'Archevêque Geldemann lui même.

L'Eglise Objectionniste

Officiellement, les Objectionnistes représentent seulement 10 % de la population et Pösen. En réalité, ils sont probablement plus de 20 %. Bien que leur culte ne soit pas interdit, il est peu pratiqué ouvertement, car dénigré par les instances dirigeantes, toutes Vaticines. De petits offices sont ainsi célébrés à la va-vite, ou loin des grands centres.

La noblesse

La noblesse d'épée

C'est la noblesse la plus traditionnelle, la plus puissante aussi, même si en perte de vitesse. Il s'agit de nobles militaires, la plupart ayant commandé des troupes durant la Guerre de la Croix. Soutiens sans faille de Fauder Pösen, ces derniers

se montrent toutefois des gestionnaires aux talents divers, et d'un certain conservatisme. Néanmoins, une grande partie de la population leur est reconnaissante pour la paix qu'ils ont su préserver à Insel.

La noblesse de robe

Elle a ré-émergé lentement depuis la fin de la Guerre. Nécessaire au bon fonctionnement des diverses institutions, elle est toutefois perçue comme peu importante par la noblesse d'épée. Elle s'occupe de toute la gestion non militaire de la ville et du Koningreï, ainsi que des difficiles relations avec les marchands.

La noblesse marchande

Elle en est à ses balbutiements. Constituées de nobles dont les terres ne rapportent pas assez par leurs simples rentes, et qui ont donc commencé à mettre en valeur les différentes ressources dont ils disposaient, des forêts aux mines diverses. Méprisée ouvertement par la noblesse d'épée, elle dispose néanmoins de bonnes relations avec les marchands, même si elles se font plus d'égal à égal que de seigneur à roturier. Encore très faible, elle pourrait connaître une ascension phénoménale dans les années à venir.

Les Sea Dogs

Ils ont été appelés il y a plus d'un an, « en attendant de trouver autre chose ». Ils sont toujours à Insel, et ne risquent pas de bouger de sitôt. Les autorités souhaiteraient ne les voir que sur leurs bateaux, mais ne peuvent les empêcher de traîner en ville. Plusieurs bars des docks sont presque exclusivement remplis de Sea Dogs, et peuvent d'ailleurs rester ouverts au-delà du couvre-feu.

Parler d'une organisation est un grand mot, car la ville a du négocier avec de nombreux capitaines différents, chacun seul maître à bord. Les Dogs protègent les bateaux et le port d'Insel, mais sont connus pour rançonner quelque fois au large, alors même qu'ils sont « en mission pour le Furst » comme ils aiment à le rappeler.



La League

Les membres

Il s'agit du fer de lance de la League, de ceux qui s'y sont investis de manière politique. Leurs objectifs sont simples : obtenir une reconnaissance de leur statut et des chartes avantageuses. Leurs armes sont leurs énormes moyens, et l'habileté du Guildmaster Veldt. D'année en année, ils sont devenus plus importants, mieux implantés. Ils contrôlent à présent près des trois quarts du commerce d'Insel (indirectement, via les licenciés).

Les licenciés

Il s'agit de marchands ayant une licence de la League, mais qui se contentent d'utiliser les avantages qu'elle procure, au niveau du transport de marchandises ou de la défense de leurs droits, et qui payent leur part pour la plupart sans contester. La quasi-totalité des marchands d'Insel est licenciée à la League.

L'Underground

Même dans une ville aussi gendarmée qu'Insel, se passe des choses peu connues de la garde. Si le couvre-feu rend toute présence nocturne suspecte, elle rend aussi les rues très calmes, et si les gardes semblent peu corruptibles, ils sont en revanche prévisibles.

De multiples contrebandiers esquivent les lourdes taxes à l'entrée de la ville, employant de petites barges à fond très plats, manœuvrées par des gaffes dans les eaux peu profondes. Jusqu'à présent, leur stratagème n'a pas été découvert. D'autres rançonnent les marchands locaux de manière discrète, et jamais au point de les pousser à la faillite. Leurs grosses bases sont situées dans les faubourgs, mais quelques maisons « sûres » existent dans l'île même.

Personnages

Sauf indications entre parenthèse, tous les

personnages présentés sont Eisenors

- Siegfried Hadvig, Diacre volant Eisen, actuellement en mission dans les environs d'Insel. Hadvig est un homme d'une profonde foi, mais pour qui la question des moyens n'est pas pertinente. Si un adversaire de l'église se dresse, il est du devoir de tout bon Vaticine de remédier à la situation.

- Frédéric Jourdain (Montaigne) : « Mercenaire » Vaticine, employé et vieil ami d'Hadvig, qu'il sert en temps que garde du corps, duelliste et exécuteur des basses besognes. Spadassin hors pair (école de Valroux), il fait couramment appel au « Jugement de Théus » encore en vigueur en Eisen.

- Frans d'Hersfeld, Abbé d'Hersfeld ([voir fiche complète](#))

- Father Geldemann, Archevêque de Pösen et donc l'un des cinq ou six personnages les plus importants de l'Eglise Vaticine en Eisen. Honnête homme, mais dont les intrigues permanentes d'Insel ont développé le pragmatisme. Geldemann sait que D'Hersfeld se sent à l'étroit dans son abbaye, et outrepasser régulièrement ses droits. Mais il n'est pas sûr d'être de taille. Il est également le chef moral des Vaticine indépendantistes. Il n'a que du mépris pour Hadvig, à la fois pour ses méthodes, et pour son fanatisme.

- Father Erwin Essen, ex-Field Chaplain et vétéran de la guerre, Essen a vu bien trop de destruction. Ses voyages en Castilles l'ont laissé ébloui par le développement et la civilisation des Castillans, et souhaiterait que la ville leur demande de l'aide, en tant que Frères dans Théus.

- Ranulf Von Jurgen, Noble délégué aux affaires portuaires d'Insel, représente la noblesse moderniste d'Eisen, consciente et protectrice de son rang, mais estimant que les nobles doivent de plus en plus être des administrateurs, et non seulement des chefs de guerre. D'une rare honnêteté et d'un honneur sans tache, Von Jurgen tente de diriger la ville autrement que comme une vaste forteresse.

- Wolfgang von Faulhausen, chef manifeste des gens de l'épée, après Fauder Pösen elle-même bien

sûr. Vétéran de la guerre, stratège honnête et soldat hors du commun. Chevaleresque, honorable mais légèrement fermé, notamment sur la place et l'importance des marchands. Franc et clair, mais à ne pas énerver, surtout pour un roturier.

- Wolfgang Von Brunnen, jeune noble d'épée, légèrement moins rigide que les anciens, cherchant à utiliser ses dons de duellistes pour son église et son pays.

- Anne de Jerpinne (Montaigne), jeune fille Montaginoise de - très - bonne famille (Comte) en visite chez « un ami de la famille » à savoir d'Hersfeld, mais elle ne le citera pas nommément devant tout le monde. 19 ans, blonde au visage angélique dont les airs raffinés cachent une volonté et une intelligence héritée de son père (bien qu'elle même ne soit pas au courant de cette troublante paternité). Epée effilée à double tranchant...

- Jan Veldt (Vendel), Maître de Guilde à Insel et autorité de la League. Jeune, riche et influent, mais entouré de nombreux ennemis. Une rivalité au sein de la Guilde des Marchands l'a catapulté à ce poste peu envié. S'il échoue, il devra retourner à ses affaires. S'il triomphe, il ira certainement loin. Mais les choses sont mal engagées, et une partie de ses troupes demande le bras de fer...

- Martha Ulins, révérend Objectionniste, éminence grise et amante occasionnelle de Jan Veldt. Le couple emploie les services de Hookton pour poser de menus problèmes aux indépendants, Nieburg en tête.

- Otto Nieburg, un marchand indépendant (porcelaine, assiettes, quincaillerie) et avoué. En porte à faux avec la League, mais jusque là assez habile, il se sait toutefois en position risquée. Mais les gains possibles sont énormes.

- Romano Verdi (Vodacce), marchand en bon terme avec Geldemann, et imaginatif : la Guilde Vodacci (dit « Galleria del Talento » ou « Galleria » tout cours, galerie de talents) pourrait supplanter la League ici, avec l'appui des religieux. Seul problème, ce plan, il est le seul à l'avoir.

- Edith Suitger, figure de proue de l'underworld d'Insel. Intéressée par le commerce plus que par l'épée, et alliée cachée des marchands indépendants. Suitger est avant tout une Inseloise de souche, et ne tolère que très peu toute interférence extérieure, d'où son soutien à Nieburg et aux siens. Si ceux-ci ne peuvent l'emporter, elle négociera avec Veldt.

- « Sir » Thomas Hookton (Avalon), capitaine moins contesté qu'il n'y paraît des Sea Dogs locaux. Même si quelques têtes brûlées existent, les Dogs sont capable, en cas de réel problème, de bien plus d'unité que ne pense les autorités d'Insel. Ce qui convient parfaitement à Hookton.

Et Fauder Pösen, me direz vous ? Elle ne s'occupe guère de ces petites tracasseries, toute occupée à équilibrer les comptes et à accompagner les Spadassins de la Gelingen School. Néanmoins, si un problème ou un conflit éclate de manière trop visible, elle interviendra immédiatement... Et elle n'est pas connue pour sa mansuétude. Tout les intervenants sont bien conscient du fait, et éviteront à tout prix cette possibilité.

Conflits

Ils s'agit d'oppositions sociales diverses entre les nombreuses composantes de la société. Elles sont toutes seulement esquissées, mais peuvent certainement donner lieu à des aventures, en fonction des affinités des PJs avec un groupe ou l'autre.

Entre Marchands

La League apprécie fort peu l'émergence de marchands indépendants, même si leur figure de proue, Otto Nieburg, s'est jusqu'à présent montré sourd à leurs promesses et menaces. Pire, il semble bénéficier d'appuis étranges de la part de l'underground de la ville. Mais Veldt n'est pas sans ressources.

Petit dilemme, Martha Ulins et Edith Suitger sont à l'insu de Veldt deux vieilles amies d'enfances, et



Martha n'aime pas trop l'idée de s'opposer à Edith... Mais elle peut difficilement s'opposer à Veldt.

Entre Vaticines

Les trois partis ne cessent d'argumenter et de contre argumenter. Un événements va les voir s'affronter directement : [Wilhem Dengler](#) est repéré sur la route d'Insel. Un chassé croisé commence...

Marchands contre Noblesse

Les marchands demandent une reconnaissance de leur rôle fondamentale en ville, et des chartes plus favorable. Dans les milieux puriste de la League, on commence à brandir la menace.

Présence des Sea Dogs

Malgré leur apparente nécessité, les Sea Dogs sont de moins en moins toléré par la ville, à la fois noblesse (car ils sont une force militaire hors de leur contrôle) et marchands (car les Dogs se payent

également sur leur dos).

Les marchands hésitent à faire protéger leurs bateaux eux-mêmes, et un ou deux ambitieux murmurent à l'oreille des nobles la possibilité de construire une flotte sur place. Va rester le problème des équipages.

Une autre solution serait de faire intervenir la flotte mercenaire de la League. Mais ce serait renforcer le pied à terre de celle-ci en ville.

Noblesse d'épée contre noblesse de robe et marchande

Les derniers veulent entériner l'évolution inéluctable de la ville, car cela entraînerait également une montée en puissance de leurs statuts. Les premiers rappellent le rôle primordiale de l'armée qu'ils commandent, et de la mission de protection des nobles... Même si l'« ennemi » est aujourd'hui bien difficile à définir.