



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Secrets de la septième mer > Aides de jeu > Contexte > Théah prime > Théah' en 1681 > **Vendel**



Vendel

samedi 22 octobre 2005, par [Martin](#)

1°/ La League Vendel

Depuis la création de la Vendel's Merchant League, voici maintenant presque 20 ans, c'est devenu l'unique autorité réelle. Auparavant chaque guilde avait ses prérogatives. Aujourd'hui, la League Vendel est dirigée par une assemblée, dont les membres sont de deux types : les Chaires, (9), représentant les 7 plus grandes guildes (Charpentiers, Fèvres, Orfèvres, Jenny's (putes), Drapiers, Brasseurs, Mineurs) et les Sièges. Tous les métiers y sont rattachés.

Les deux autres Chaires sont un peu spéciales : l'une consacre le maître de la guilde des marchand, chapeautant le tout. Il est élu pour 10 ans, et c'est actuellement Val Mokka qui la détient. Enfin, la dernière est attribuée à l'Empereur d'Eisen, pour le soutien impérial à la création de l'organisation. Les autres postes sont des Sièges (75), et sont vendus aux enchères, 25 par an pour trois ans. Chacun dispose d'un vote (84 donc au total), mais seules les Chaires peuvent proposer des textes, et le font d'ailleurs souvent en commun.

De plus, les Chaires s'occupent de la gestion routinière et de l'application des décisions de l'assemblée, soit un pouvoir sans équivoque. L'assemblée siège à Kirk, la plus grande ville de Vendels. Les luxueux hôtels et magasins des environs appartiennent tous aux Chaires, qui en tirent des profits substantiels.

2°/ Personnages

Val Mokka

En temps que tout-puissant maître de l'omnipotente

Guilde des Marchands, et à ce titre dirigeant de facto de la League, Val Mokka est vraisemblablement l'homme le plus riche du monde, et certainement l'un des plus puissants. Sa place n'est guère du au hasard : ce fut l'un des grands architectes de l'organisation subtile que constitue la League. Homme courtois et affable, on le dit néanmoins un négociateur implacable, n'hésitant pas à user de tous les moyens de persuasion à sa disposition. Et ils sont nombreux...

En 1680, Val Mokka arrivant à la fin de son deuxième mandat de 5 ans, aurait normalement dû céder sa place de Maître de Guilde. Il a demandé une dérogation spéciale à l'Assemblée de la League. Malgré l'opposition farouche d'une majorité de membres, le vote a néanmoins eu lieu, à bulletin secret. A la stupeur générale, Val Mokka s'est vu reconduit dans sa fonction une troisième fois. De nombreuses vérifications ont été effectuées, mais aucune preuve n'a pu être trouvée quand à une quelconque fraude. Tout au plus la League a-t-elle découvert l'immense portée du pouvoir du Maître. Très critiqué aujourd'hui, Val Mokka est néanmoins encore en place pour quatre ans... Au minimum...

Joseph Volker

Ancien Chambellan de feu l'Empereur Riefenstahl d'Eisen, Joseph Volker occupe la place accordée à l'Empereur. Homme d'un naturel discret, il est arrivé en 1666 sur les côtes de Kirk, épuisé par un long voyage, portant pour tout trésor un document de Riefenstahl le nommant son représentant à Kirk. L'Empereur est mort peu après, mais Volker lui est toujours là. A ses maladresses du début ont succédé des positions souvent nuancées et consensuelles. Volker dispose d'une position particulière, car il n'a



derrière lui aucune guilde pour le soutenir. C'est sa faiblesse, mais sa plus grande force également, car le toujours discret Eisenor ne soutient que ce qui lui semble juste.

Volker s'est élevé contre le contournement des règles de la League par Val Morkk, pourtant l'un de ses fondateurs. Il est le seul détenteur d'une Chaire à s'opposer directement au Maître de la League, et les opposants commencent à se rassembler autour de lui.

3°/ Les Anciens

Les Vendels sont les héritiers révoltés de la société Vestenmanavenyar, organisée entre Thralls (serfs), Carls (fermiers), Jarl (guerriers), ces derniers tenant le haut du pavé. Lorsque les Carls se sont révoltés contre cet ordre oppressant fondant les bases de la

société Vendel, une part de la société a continué à vivre comme ils le faisaient depuis toujours, honorant leurs Dieux et leurs ancêtres. Mais des accrochages de plus en plus fréquents ont mené le pays à la guerre civile, entre actes de piraterie, coup de force et représailles. La League, initialement plutôt partisane de la diplomatie, a fini par jeter toute ses ressources dans la lutte.

Après plusieurs défaites maritimes, une dernière bataille a opposé en 1675 les Jarls aux forces armées de la League, renforcées par des mercenaires Eisenors, résultant sur une victoire totale de la League.

Les Anciens sont aujourd'hui tous morts, intégrés ou en exil, et leur mode de vie fait désormais partie de l'Histoire.