



La Phalange noire

Une aide de jeu pour Guildes, par Solaris

La Phalange noire est une troupe d'aventuriers et de mercenaires dont l'histoire, relatée dans ses chroniques, s'étend sur près de quatre-cents ans. Elle vague de par le monde depuis sa création en se vendant au plus offrant, capable de s'installer parfois dans une contrée durant trente années ou bien pour une durée très limitée. Elle ne recrute que rarement, et à la condition que le postulant ait rompu avec son passé, ses drames personnels, etc. La Phalange noire est considérée par ses soldats comme un refuge, mais aussi comme une famille qu'on ne peut plus quitter après l'avoir intégrée.

Le capitaine

Seul décisionnaire. Bien sûr, il dispose de lieutenants mais ce sera toujours le capitaine qui aura le dernier mot. Respecté, parfois craint, il représente l'autorité morale de la Phalange noire. Il arrive par contre fréquemment que des phalanges soient désignées « référents » de groupe suivant le type de mission.

Le chroniqueur

Si La Phalange noire est sous le commandement d'un capitaine, le pilier reste le chroniqueur. Il relate dans un grimoire magique tous les faits de la Phalange, jour après jour, tel un journal de bord. Et seul le chroniqueur peut le consulter et comprendre les écrits.

Lorsque le chroniqueur est en incapacité temporaire, une phalange (c'est ainsi que sont nommés les membres), doit alors écrire la chronique du jour. C'est le seul cas où un autre lecteur que le chroniqueur peut comprendre la chronique du jour, puisque c'est lui qui l'a écrite. Mais il ne pourra pas lire les autres chroniques.

Si le chroniqueur meurt, une autre phalange devient à son tour chroniqueur. Il est dit que tant qu'un chroniqueur vit, la Phalange vit. Ce sera alors au chroniqueur de recruter de nouvelles phalanges pour que la Phalange noire perdure.

Le jour où la Phalange meurt c'est que non seulement toutes les phalanges sont mortes, mais surtout qu'il n'y a plus de chroniqueur.

Il se peut que le chroniqueur soit le capitaine, mais ce n'est encore jamais arrivé.

Le corbelier

C'est lui qui s'occupe des corbeaux messagers. Ce sont des corbeaux dressés et liés magiquement aux membres de la Phalange noire. Ainsi, où qu'elle se trouve, une phalange peut être contactée selon trois codes de messagerie :

- code blanc : il s'agit juste d'indiquer les déplacements de la Phalange noire pour que le membre la retrouve toujours.

- code gris : il s'agit d'un ordre de mission. Peut être refusé sur motif valable (déjà en mission, trop éloigné ou autre...)

- code noir : présence impérative demandée, refus impossible.

Le corbelier doit être capable de préparer sa succession en formant un apprenti.

Les chroniques racontent que lorsque seul le chroniqueur demeure, alors les corbeaux viennent à lui. Le jour où il n'y aura plus de chroniqueur, alors les corbeaux partiront, ce sera véritablement la fin de la Phalange noire.

La phalange

Elle est aussi tous les autres : combattant, pratiquant des arts étranges, marchand, marin ou même cuisinier... Chacune est libre de ses mouvements tant que la Phalange noire ne fait pas appel à elle. Mais une phalange peut très bien quitter la Phalange noire pour quelques temps, voir pour le reste de ses jours (famille, nouveau foyer...). Si les chroniques décrivent certaines phalanges parties pour plusieurs mois, ces dernières reviennent toujours, aucun cas de rupture définitive n'ayant encore été relaté, seule la mort mettant un terme à l'engagement d'une phalange dans les chroniques.

La phalange vit de l'argent des contrats réparti justement entre les membres. Elle peut aussi vivre de ses aventures annexes.

Le coffre noir

Il s'agit d'un coffre dont la serrure ne reconnaît que son propriétaire. Chaque phalange a le droit à son coffre. Pas bien grand, il permet malgré tout d'y ranger une tenue de rechange et quelques effets personnels. La plupart des phalanges y rangent leurs seules possessions : lettres, argent, bijoux...

A la mort de la phalange, le coffre est enterré, si possible avec le corps, sans être ouvert. C'est la coutume. Les rares fois où un coffre fut ouvert, la Phalange noire a subi une malédiction (perte de nombreuses phalanges au combat, maladie mortelle...). C'est donc une décision grave, lourde de conséquences, qui n'a pas été reproduite depuis plus de 250 ans.

Pour une nouvelle recrue, il est dit que tant qu'elle n'a pas de coffre, elle n'est pas une phalange mais un ongle. Un coffre lui est alors spécialement acheté et verrouillé par le chroniqueur qui le marque d'une rune. Avec le coffre, l'ongle devient phalange.

