

Vous allez jouer un Guérisseur



Les Guérisseurs exercent dans le Haut Royaume une fonction très importante, car de leur art dépend la résistance au combat et les capacités de récupération des armées. Ainsi un Seigneur, qui se verrait frappé d'interdiction par la confrérie, perdrait rapidement de sa puissance militaire dans un monde où les combats ne se gagnent pas au nombre de morts, mais plutôt à l'endurance des combattants. C'est pour cette raison qu'il est officiellement interdit aux membres de la confrérie d'utiliser leurs compétences dans un quelconque but politique. Au cours des ères les magistères ont ainsi développé une éthique stricte que doivent suivre tous les membres de la confrérie, du simple apprenti, au plus grand magistère, sous peine de bannissement.

I. Ethique de la Confrérie

De part ses fonctions, la confrérie a dû bien vite se fixer de nombreuses règles de conduite qui forment aujourd'hui une éthique stricte et rigoureuse. Avant tout enseignement, un apprenti guérisseur doit jurer de suivre en tout point cette doctrine. Ce serment n'est pas scellé par l'Arcande, mais si un membre de la confrérie est suspecté de faillir à l'un des préceptes de la confrérie, il passera en jugement devant un tribunal constitué de trois maîtres (un herboriste, un apothicaire, et un enchanteur). Selon la gravité de la faute, le tribunal décidera d'une sanction pouvant aller jusqu'au bannissement. Le bannissement de la confrérie provoque un manque comparable au bannissement d'une Maison.

Les directives de la confrérie sont nombreuses mais on peut au moins citer les principales :

- un guérisseur ne doit jamais utiliser, dans un but personnel ou non, ni même dévoiler, les renseignements que sa charge lui a permis de découvrir sur une personne qu'il a soignée
- interdiction formelle est faite à tout membre de la confrérie de porter secours à une personne portant la marque de la Mort
- un blasphémateur ne peut être soigné que si sa Vie en dépend, ou si la demande est faite par un Sardriss
- si un compagnon entreprend de soigner un blessé il doit utiliser tout le pouvoir dont il dispose pour le guérir
- la guérison dans le Haut Royaume est considérée comme un art et non comme une science, ainsi un guérisseur ne peut pas être tenu responsable de ses erreurs ou échecs, dans la mesure où il a mis en oeuvre tous les moyens dont il disposait
- par décision politique récente (et c'est la première fois que la confrérie faisait sienne une décision de la Plénore), interdiction est faite aux guérisseurs de porter secours aux Elférins

II. Organisation de la confrérie

La confrérie des guérisseurs est très fortement hiérarchisée. Tout d'abord elle est séparée en trois

castes: les herboristes, les apothicaires, et les enchanteurs. Chaque caste est elle même divisée en apprentis, compagnons, et maîtres. En termes de jeu cette distinction est effectuée de la façon suivante: au niveau 0 dans une caste le guérisseur est apprenti, du niveau 1 au niveau 4, il est compagnon, et à partir du niveau 5 il devient maître dans cette voie. Dès l'instant où il atteint le niveau 4 un compagnon peut alors choisir de suivre une nouvelle voie d'étude qu'il débute en compagnon au niveau 1. En règle générale, seul un maître peut enseigner à son tour (des exceptions sont faites dans les contrées les plus reculées). Ceci fixe une hiérarchie d'enseignement et de respect. Il existe également une hiérarchie plus administrative, distinguant les simples guérisseurs, les Magistères, les membres du Calice et le Premier Magistère. Pour pouvoir être Magistère un guérisseur doit connaître les enseignements des trois castes et être nommé par trois maîtres représentant chacune des trois castes. Les membres du Calice, sept au total, sont des Magistères élus à vie par l'ensemble des autres Magistères. Enfin, tous les cinq ans le Calice se réunit pour élire le Premier Magistère parmi les Magistères ne faisant pas partie du Calice.

Du point de vue de la confrérie, le Haut Royaume est divisé en sept régions, chacune divisée en provinces possédant au moins une école de Guérisseurs dirigée par un Magistère. Les membres du Calice sont les émissaires plénipotentiaires de la confrérie auprès de la Plénore, et dirigent l'une des sept régions. Seul le Calice autorise la création et la fermeture d'une école, et le Magistère régional nomme les Magistères dirigeant les écoles, un tel Magistère est appelé Magistère Provincial.

Le Premier Magistère possède un droit de veto absolu sur les décisions du Calice. De plus il est le représentant officiel de la confrérie auprès du Haut Roi. Seul un vote unanime de tous les Magistères du Haut Royaume peut destituer le Premier Magistère. Notons que le Premier Magistère fait partie, par fonction, du Calice (et donc prend part aux décisions et aux votes). Enfin le Calice a autorité pour dicter les règles internes de la confrérie, alors que seul le Premier Magistère peut être à l'origine des décisions entraînant un comportement général de la confrérie. Par exemple,

seul le Premier Magistère peut demander au Calice de voter l'interdiction de soins aux troupes d'un Seigneur en faute vis à vis de la confrérie.

III. Les trois Castes

Les enseignements diffèrent selon la caste choisie par l'apprenti. Tout d'abord au niveau 0 les apprentis ne possèdent pas de rituels et ne se distinguent des simples soigneurs que par le fait qu'ils possèdent davantage de capacités de soins (Premiers Soins et Guérir). Ils doivent quand même porter une cordelette blanche autour de la taille afin de montrer que la confrérie garantit son enseignement, et affirmer qu'un tel apprenti suit l'éthique de la confrérie. Cette décision a été prise afin d'essayer de contrôler la qualité des soins et de diminuer le nombre de "rebouteux" et "soigneurs" de tout poil qui prodiguent des soins sans l'autorisation de la confrérie.

1. Les Herboristes

Les herboristes connaissent et manipulent de nombreuses plantes qui leur permettent de fabriquer des décoctions. En règle générale ces préparations influencent la vitalité des bénéficiaires, leur permettant d'être plus efficaces en combat. De plus les décoctions peuvent souvent être bues par plusieurs personnes. Enfin les herboristes expérimentés savent mélanger plusieurs plantes afin d'obtenir d'autres effets.

2. Les Apothicaires

Les apothicaires préparent des onguents complexes qu'ils étendent sur les plaies du patient. Ces mélanges ont donc principalement des propriétés externes permettant d'augmenter la résistance. Les apothicaires sont les seuls à connaître les compositions des onguents, en mélangeant trois composants de bases ils peuvent créer de nombreux effets.

3. Les Enchanteurs

Les enchanteurs sont plus rares que les autres guérisseurs, et leurs enseignements sont recouverts d'un voile de mystère. Ils sont en effet les seuls à savoir fabriquer des potions (cela se fait pendant le jeu), qui ont l'avantage de pouvoir être utilisées plus tard et par une autre personne, par exemple par un guerrier parti seul en reconnaissance. Les enchanteurs sont également capables d'augmenter les effets des préparations et rituels d'un autre guérisseur. Enfin, ils savent créer des philtres complexes, sur lesquels circulent les rumeurs les plus diverses...