

CONSEIL DU SCEPTRE - GUIDE DE L'ÉVÉNEMENT - RÉSUMÉ

Le Conseil du Sceptre se réunit à intervalle irrégulier selon une fréquence qui tourne souvent autour d'une ou deux fois par an afin de proposer au Roi du Gondor des décisions sur des sujets importants. Le Roi a convoqué un Conseil, trois mois après les émeutes de Minas Tirith. Vous incarnez l'un des membres du conseil et devez défendre vos intérêts et ceux du royaume.

En savoir plus ? [Contexte étendu](#)

Quel type de personnage seront à incarner ?

Les membres de factions	Les indépendants	Les figures de l'autorité
Il s'agit de personnages qui sont affiliés à un des trois "courants" politiques majoritaire : les Illustres, les Fidèles et les Seigneurs des Fiefs. Ils ont souvent de nombreux intérêts communs entre eux. Chaque faction a un "héraut" qui est un leader formel ou non.	Ce sont des personnages qui ont tendance à jouer leur propre carte. Ils sont incarnés par le staff ou par des joueurs très expérimentés. Ils peuvent permettre de faire basculer les votes dans un sens ou dans l'autre.	Il s'agit de personnes importantes du royaume mais qui n'ont pas un rôle direct dans le conseil. Il s'agit par exemple du Maître des Lois ou du Trésorier.

Envie d'en savoir plus ? [Principaux courants et personnages du Conseil du Sceptre.](#)

Déroulement :

Le Conseil du Sceptre va se dérouler selon trois tours de votes, chacun décomposé en plusieurs phases. Ils seront suivis d'une phase de conclusion.

T O U R S D E V O T E	1	Annnonce des sujets de vote : Le Maître des Lois annonce trois sujets de vote qui seront débattus en commission puis voté
	2	Répartition des participants dans les commissions : Les participants décident du sujet sur lequel ils souhaitent débattre lors des commissions. Les factions essayent d'adopter une approche logique de répartition entre membres.
	3	Commissions : Les membres de chaque Commission débattent sur leur sujet.
	4	Interlude : Phase libre durant laquelle les participants peuvent se réunir entre factions, mener des négociations parallèles ou encore aller aux toilettes.
	5	Vote : L'ensemble des membres du conseil disposant d'un droit de vote participent au vote sur les trois sujets concernés. Le vote est entériné par le Maître des Lois.

Conclusion : Le Maître des Lois fait le tour des résultats de tous les votes. Les égalités sont re-votées. Chaque Héraut peut décider de faire voter une seconde fois un des sujets.

FIN DU CONSEIL DU SCEPTRE

GUIDE PRATIQUE :

Organisation des horaires :

Le Conseil du Sceptre démarre à 19h30. Jusqu'à 20h, le Staff présentera les règles du jeu et le fonctionnement de la soirée. Il s'agira également d'une occasion pour tester votre micro et le fonctionnement du Discord.

Si vous ne pouvez pas être présent avant 20h00, merci de :

- Tester votre micro
- Bien lire le guide et les règles du jeu

Le Conseil du Sceptre devrait durer jusqu'à 23h.



Nous insistons vraiment sur l'importance de votre disponibilité pendant l'ensemble de l'activité. Les absences/retards risquent d'avoir un impact important sur les autres participants.

Aspect matériel :

Pour participer à la soirée vous devez disposer d'un compte discord et d'un casque/micro.

Vous recevrez l'accès au serveur spécifique du Conseil du Sceptre la veille de l'évènement, nous vous invitons à vous y connecter et à tester votre matériel. Il y aura une quinzaine de personnes connectées en même temps, il vaut mieux s'assurer que votre connexion ne produit pas de bruits parasites.



Il n'y a pas de pause prévue, prévoyez donc de quoi grignoter/boire pour éviter d'abandonner vos camarades trop longtemps.

Factions/Pseudo/Avatar et Accès :

Vous recevrez à l'avance le nom du personnage que vous incarnez et donc la faction que vous défendez. Nous vous enverrons également l'avatar de votre personnage d'un soir directement au bon format.

Le soir de l'évènement, nous vous demandons de mettre le bon avatar et de mettre comme pseudo de serveur le nom de votre personnage suivi de votre nom du forum.

Ex : Evert joue Aerith, il lui est demandé de mettre comme pseudo de serveur : Aerith (Evert).

Les hérauts disposent d'un petit symbole distinctif pour vous aider à les identifier dans le chat.

En tant que joueur vous avez accès aux salons suivants :

- **Infos pour la soirée** : Prend des documents et des topics d'aide.
- **Salon Bienvenue au Conseil** [HRP][TEXTE] : Salon HRP, merci de vous y connecter en arrivant.
- **Salle de vote** [RP][TEXTE] : Réservé aux votes, seuls les Hérauts peuvent y écrire quelque chose.
- **Salle plénière** [RP][VOCAL] : Pour l'ensemble des participants en séance plénière.
- **Chambre des factions** [RP][VOCAL] : Pour vous réunir en privé avec les membres de vos factions.
- **Chambre des commissions** [RP][VOCAL] : Dédié aux discussions entre factions durant la phase des commissions. Le Maître des Lois affiche dans la salle des votes où se tient chaque commission.
- **Interlude** [RP][VOCAL] : Plusieurs salons dédiés aux échanges privés entre factions ou avec les personnages indépendants. Un seul interlocuteur à la fois par indépendant, temps limité.



Le recours à des salons vocaux a pour objectif de respecter le côté immersif du RP et d'éviter de pouvoir être présent dans plusieurs endroits en même temps. Merci de respecter un maximum cette logique.



Dans l'absolu, et en particulier au niveau de la salle plénière, merci d'éviter le flood et de couper votre micro quand vous ne prenez pas la parole.

CONTEXTE :

Le Conseil du Sceptre :

Le Conseil du Sceptre, aussi appelé simplement le Conseil du Gondor est une institution ancienne et puissante. Il fonctionnait déjà à l'époque de Numenor: les seigneurs des six régions de l'île ainsi que l'héritier du trône se réunissaient pour conseiller le Roi. En l'an 1945 du 3A, le Conseil du Gondor prit la décision de couronner Eärnil II à la place d'Arvedui, mettant fin à une tentative de réunifier l'Arnor et le Gondor.

Dans les périodes où un dirigeant fort siégeait à Minas Tirith, tel que Denethor II ou Eldarion à partir de l'an 242 du 4A, le Conseil perdait en importance. A l'inverse, lorsque les descendants d'Elessar se désintéressaient des affaires du Royaume, le Conseil devenait le centre de pouvoir. Méphisto a toujours été un roi guerrier ; son isolation actuelle ainsi que la fin de l'intendance de Radamanthe marque une renaissance de l'influence du Conseil.

Le Conseil du Sceptre est composé de :

- Le Roi du Gondor, qui dirige le Conseil. Chaque membre de la famille royale a également le droit d'y participer.
- L'Intendant du Gondor, qui représente la région d'Anorien et parle au nom du Roi en son absence.
- Les trois généraux du Gondor.
- Les seigneurs des régions et fiefs du Gondor : Anfalas, Belfalas, Ethir Anduin, Ithilien, Lamedon, Lebennin, Lossarnach, Pinnath Gelin, Morthond et Harondor.
- Le titre de Membre du Conseil du Sceptre peut également être attribué par le Haut-Roy à des dignitaires ayant prouvé leur valeur au service du Gondor
- Un représentant désigné par la Compagnie du Sud, traditionnellement le Grand Marchand de Minas Tirith, plus rarement le Maître de la Compagnie

Trois autres membres participent de manière consultative au Conseil du Sceptre mais sans droit de vote :

- Le Trésorier Royal
- Le secrétaire de la Haute-Couronne
- Le Maître des Lois: choisi parmi les universitaires et érudits du Gondor, il sert de consultant à ses membres dans les affaires légales, connaissant toutes les subtilités des lois écrites et orales du Royaume Réunifié, du Gondor et de ses fiefs.

Le Conseil se réunit deux fois par an pendant une semaine, mais peut aussi être convoqué par le Roi ou l'Intendant en période de crise. Hormis les membres principaux du Conseil, d'autres personnes peuvent prendre part aux délibérations s'ils y sont invités par le Roi ou suite à un vote. Les Sommets annuels se déroulent dans les fiefs du Gondor avec un système de rotation.

Le Conseil prend des décisions sur une grande variété des sujets, tels que la hauteur des taxes, les effectifs militaires, les accords commerciaux, la politique étrangère ou encore les successions et héritages au sein des grandes familles du Gondor. Le Roi a le droit du veto sur chaque décision du

Conseil. Bien que chaque région ait sa représentation au Conseil, les fiefs mineurs tels qu'Ethir Anduin ou Pinnath Gelin n'y ont pas la même influence que le Belfalas ou l'Ithilien.

Les récents évènements :

L'évènement majeur des derniers mois est certainement l'apparition d'émeutes à Minas Tirith. Liée à la politique très ferme du Général Cartogan mais aussi à la mauvaise gestion de l'épidémie, celles-ci ont amené une partie de la population à manifester avec vigueur.

Il aura fallu une intervention de la Reine Idril pour parvenir à calmer les esprits... néanmoins, ces émeutes auront coûté la vie au Général Cartogan et au tyrannique Lord Rhydon.

Tenu éloigné de la gestion de la crise, Alcide d'Illicis, Intendant, est accusé de passivité. Attaqué de toutes part, il a décidé de remettre son mandat en jeu en présentant sa démission au Haut-Roy... cependant, là où il s'attendait peut être à ce que Méphisto la refuse, celui-ci a décidé en concertation avec Alcide et la reine Idril de convoquer un Conseil du Sceptre.

Ce conseil devra trancher, notamment, la question de l'Intendance, mais aussi celle de la nomination d'un nouveau Général à Minas Tirith. Il est urgent pour le Royaume de se remettre en ordre de marche... car ses adversaires eux n'attendent pas.

Le Conseil du Sceptre a lieu le 20 avril de l'An 302 du 4A, soit un peu plus de trois mois après les émeutes de Minas Tirith.

Envie d'en savoir plus ?

Voici quelques références complémentaires pour compléter ces informations :

- [La Gazette du Conseil du Sceptre](#) : Articles sur chacun des grands points de discussion.
- [Zoom sur le Gondor](#) : En savoir plus sur le fonctionnement du Royaume en général.
- [La Chronologie du 4ème Âge](#) : Pour connaître les grands événements des dernières années.
- [Récap - Les Émeutes dans la Cité Blanche](#) : Pour relire tous les détails sur les événements des derniers mois.

LES PERSONNAGES EN PRÉSENCE :

Si la caste politique gondorienne semble représenter une élite unie, elle a toujours été traversée par plusieurs courants plus ou moins "convergents". Les proches de la famille royale, partisans d'un pouvoir fort rassemblés derrière l'autorité du Haut-Roy, ont toujours dû composer avec les représentants des illustres familles de la cité, en quête d'autonomie et protégeant leurs intérêts particuliers avant tout. Les premiers reprochant régulièrement aux seconds de ne pas défendre l'intérêt général tandis que, à l'inverse, les seconds reprochent aux premiers de favoriser les petits arrangements entre amis en dépit de toute forme de logique.

Si le couple que formait Alcide d'Illicis, issu d'une illustre famille, et le Général Cartogan, fidèle parmi les fidèles du Haut-Roy, assurait un certain équilibre... la mort du général et l'échec global de leur gestion des émeutes remet tout l'équilibre en jeu.

Décidée à prendre le relais de son mari, la Reine Idril devra sans doute agir dans l'ombre pour défendre les intérêts de sa famille et de ses proches. Il se murmure que le Chroniqueur Royal, Gorion Hautebottes, ami intime de la Reine mais aussi fin connaisseur de la politique gondorienne et internationale pourrait mener les négociations en son nom. D'autre part, le Général Aerith, candidat à la succession de Cartogan, cherchera à suppléer les faiblesses d'Alcide pour mener son camp vers des accords avantageux.

Troisième groupe d'acteurs, moins en vue et plus éloignés de la cour, les Seigneurs des Fiefs auront aussi leur mot à dire et pourraient bien jouer le rôle d'arbitres sur certains sujets clefs... tout en défendant leurs propres intérêts. Le Roi de Lossarnach, le bouillant Artheyrn, joue souvent le rôle de porte parole.

Certains participants adoptent une approche plus solitaire... personnages puissants et influents, ils naviguent entre les groupes afin de forger des alliances opportunistes en fonction de leurs propres enjeux. C'est le cas par exemple de l'Emir Radamanthe, du célèbre Saemon Havarian ou encore du Haut-Juge Marius Van Diesl.

Enfin, au-delà des membres du Conseil du Sceptre disposant d'un droit de vote, quelques figures incontournables de l'autorité participent également dans des rôles différents. C'est le cas notamment du Maître des Lois.

Les Hérauts :

Historiquement, lors de chaque Conseil du Sceptre, le Roi du Gondor demandait à ce que soit désignés trois "hérauts" parmi les Seigneurs présents. Ceux-ci devaient pouvoir constituer un "conseil restreint" dont l'objectif était de pouvoir trancher les votes plus compliqués ou les questions de procédures.

Au fil du temps, les Hérauts furent élus par les Seigneurs et sont devenus une manière pour chaque courant politique de désigner son chef... le temps d'un Conseil. Lors du dernier Conseil du Sceptre, le Général Cartogan et Alcide d'Illicis étaient tous deux Hérauts de même que Artheyrn, Roi de Lossarnach.



Les Fidèles :

Héraut : **Gorion Hautebottes - Chroniqueur Royal**

Résumé des valeurs/idéologie :

Les Fidèles sont des proches du Haut Roy et de la Reine, souvent issus de la noblesse, ils peuvent également être des intellectuels ou des militaires renommés. Dans leur vision, le Royaume doit soutenir et protéger le peuple afin que le bien commun puisse l'emporter. Ils fonctionnent dans une logique de clan et il est nécessaire de prouver sa loyauté pour y entrer et y occuper un rôle important.

Mots clés : Loyauté, Vision, Intérêt commun , Royaume Réunifié

Gorion Hautebottes - Chroniqueur Royal - Héraut

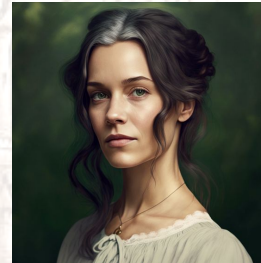


Historien réputé au Gondor, Gorion agit en tant que chroniqueur royal depuis une bonne dizaine d'années. Il a su trouver un parfait équilibre entre un esprit suffisamment critique que pour gagner le respect de ses pairs et une bonne dose de diplomatie pour garder l'oreille des puissants. Conseiller très apprécié par le Haut Roy et la Reine, il préfère largement l'ombre à la lumière. Néanmoins, d'aucuns défendent qu'il parvient régulièrement à faire passer ses idées politiques sans avoir l'air d'y toucher.

S'il a joué le rôle de Maître des Lois lors de nombreux Conseils. Cela fait maintenant deux ans que Mephisto l'a nommé membre à part entière.

Lors de ce conseil, en l'absence d'un leader majeur, Idril souhaite qu'il mène les négociations en son nom. Son absence d'ambitions personnelles en fera certainement un adversaire coriace et un personnage clé du Conseil.

Dalia de Ronce - Grande Guérisseuse



Guérisseuse de Minas Tirith, Dalia de Ronce est issue d'une des Grandes Familles de la Compagnie du Sud. Loin de se complaire dans le confort de la vie d'aristocrate, elle met son intelligence et sa détermination au service du peuple. Fait d'un autre bois que son frère, Eamon, elle a su trouver sa place dans le jeu politique de Minas Tirith.

Ses exploits dans la lutte contre l'épidémie ont attiré l'attention du Haut-Roy et de la Reine sur elle. Concrétisation de cet intérêt, elle a été désignée Membre du Conseil du Sceptre quelques semaines avant celui-ci. Cette nomination a rendu crédible l'idée que certains la verraient bien remplacer Alcide. Sa proactivité mais aussi son engagement en faveur des plus pauvres seraient sans nul doute un gros changement à la tête de l'Intendance.

Sa force de conviction et l'énergie qu'elle dégage lui permettront elle d'obtenir un poste ou elle pourra enfin agir à sa guise ?

Ravaran Leontochir - Premier Conseiller de Pelargir



Ravaran est un homme politique d'un grand talent, et un orateur né. Après avoir suivi une formation militaire comme la plupart des nobles de la cité, il a pris la direction des affaires familiales et s'est imposé comme une figure importante du Conseil. Acteur décisif de la chute de l'Ordre de la Couronne de Fer à Pelargir, il a capitalisé sur ce coup d'éclat pour être élu Premier Conseiller. Désormais qu'il dirige la ville, il a décidé de mener la vie dure aux Pirates des mers du Sud.

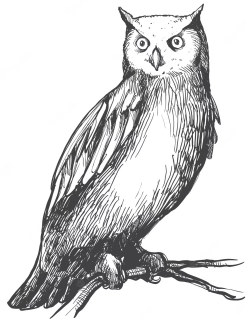
Particulièrement fidèle au roi, il rêve de pouvoir réinstaller le pouvoir du Gondor à Umbar.

Ingthor - Général Aux Frontières



Aussi nommé Général de Pelargir, il commande toutes les forces du Lebennin, et assure la protection d'une région stratégique souvent mise à mal par les incursions des pirates d'Umbar ou des Haradrim. Le Général aux Frontières est également responsable pour la coopération de l'armée régulière avec les forces de l'Ithilien et du Harondor, ce qui le met en relation directe avec l'Emir Radamanthe. Ingthor avait servi comme Capitaine lors de l'invasion orque de 283 du 4A. Il fut nommé Commandant pour ses services lors de la défense de Minas Tirith et de la reprise d'Osgiliath et Cair Andros, puis Général en l'An 290 après le départ du Stratège Silence. Entouré par ses troupes fidèles et le regard

toujours tourné vers le Sud, Ingthor se tient loin de la vie politique du royaume. Ingthor, toujours aussi réservé, n'a jamais dévoilé son opinion sur le Général de Minas Tirith, sauf peut-être à ses officiers les plus fidèles.



Les Illustres :

Héraut : **Aerith - Général d'Anfalas**

Résumé des valeurs/idéologie :

Les Illustres sont des membres de nobles familles parfaitement intégrés dans les différentes sphères du pouvoir.

Ils prônent une vision du monde basée sur le mérite. Ils sont persuadés que la concurrence amène l'excellence et souhaitent préserver leur liberté d'action et leur patrimoine.

Mots clés : Excellence, Rigueur, Elite, Noblesse de sang, Isolationnisme

Aerith - Général de l'Anfalas - Héraut



Officier brillant de l'armée régulière, Aerith a impressionné tout au long de son parcours. Issu d'une famille puissante de droite lignée numénoréenne, Aerith est l'héritier de cette noblesse qui a fait tenir le Gondor avant le Retour du Roi. Perspicace et ayant des valeurs fortes, il supporte peu l'incompétence et la désorganisation. Il s'est donc logiquement inscrit dans la lignée de ceux qui souhaitent une gouvernance rigoureuse et basée sur le mérite.

Son mérite justement lui a permis d'obtenir le très convoité poste de Général de l'Anfalas et de diriger l'académie militaire. Adulé par la nouvelle génération d'officiers de l'Armée Régulière, il a l'ambition de remplacer Cartogan au poste suprême de Général de Minas Tirith.

Bien placé d'un point de vue personnel, il aura néanmoins fort à faire. La fragilité d'Alcide d'Illicis le conduit à assumer également le leadership de son camp politique. Il devra trouver un bon équilibre entre ses ambitions personnelles et celles plus générales de ses alliés.

Alcide d'Illicis - Intendant démissionnaire



Alcide, comte de Linhir, est un homme de haute stature à la mine sévère. Ancien représentant du Haut-Roy auprès de la cour d'Arnor, il détient à présent le poste d'Intendant du Gondor. Profil beaucoup plus diplomate et subtil que l'ancien intendant Radamanthe, il a eu beaucoup de peine à exister politiquement face à Cartogan, très soutenu par la couronne.

Critiqué pour son côté indécis et son incapacité à s'opposer à Cartogan et gérer la crise de la peste à Minas Tirith. Cherchant à obtenir le renouvellement du soutien royal, il se présente au conseil en tant qu'Intendant démissionnaire. Le Haut-Roy a décidé de laisser le Conseil se prononcer sur l'acceptation ou non de sa démission. La

mort du Général est peut-être pour lui une chance de revenir sur l'avant de la scène politique mais aussi un risque d'être évincé dans la grande valse des désignations.

Mis en retrait dans son propre camp politique, peu soutenu par la couronne... Alcide paraît affaibli... mais il n'est jamais aussi dangereux que quand on ne l'attend pas.

Vorondil



Issu d'une vieille et honorable lignée remontant aux plus Fidèles d'Elendil, Vorondil Irdelen est l'astre montant au Sénat.

En plus de porter beau, ce fringant quadragénaire est d'une éloquence rare et bénéficie d'une absence totale de scrupules. Peu à peu, Vorondil a monté les échelons de l'administration princière, tissant ses réseaux et multipliant les intrigues au seul service de son ambition.

Lorsqu'enfin son père se décida à mourir, Vorondil hérita de sa Robe Grise et étendit son influence dans le Sénat. Il lui fallut peu de temps pour se faire élire capitaine-régent avec Herdalion. Parvenu à la magistrature suprême, on lui prête toujours plus d'ambition

Olorius de Siznoff



Ambassadeur à la retraite, Olorius de Siznoff est issu d'une famille de petite noblesse originaire d'Anorien. Travailleur infatigable, négociateur intraitable, il est très respecté par ses pairs. Son fils Zehev, membre de l'Arbre Blanc reste une de ses principales sources d'inquiétude, en particulier par sa difficulté à progresser dans la hiérarchie.

Son expérience l'a amené à devenir précepteur du Prince Chaytann sur les matières liées à la diplomatie et à la géopolitique des terres du milieu.

Homme dur et sévère, il est respecté par le Haut-Roy qui a décidé de le nommer au Conseil du Sceptre malgré leurs importantes divergences d'opinion sur le plan de la politique

intérieure du Gondor. Peu apprécié par la Reine Idril qui le trouve rétrograde, il aura sans doute son mot à dire dans les négociations à venir.



Les Seigneurs des Fiefs :

Héraut : **Artheyrn - Roi de Lossarnach**

Résumé des valeurs/idéologie :

Les Seigneurs des Fiefs représentent la noblesse de province. Ils vivent assez éloignés de Minas Tirith et ont peu accès aux

instances de décision. Le Conseil du Sceptre est une de leurs rares occasions de faire entendre leur voix. Chaque seigneur

dispose d'enjeux spécifiques mais ils sont unis dans leur volonté d'avoir leur mot à dire dans les affaires du Royaume.

Mots clés : **Caractère, Résistance, Éloignés, Directs, Peuple libres**

Artheyrn - Roi de Lossarnach - Héraut



Le Roi de Lossarnach, région particulièrement fertile du royaume, peut se prévaloir d'être le seul sujet de Gondor à détenir un titre théoriquement équivalent à celui du Roi du Gondor, même si en pratique sa soumission à la couronne est totale. Du fait du maintien d'anciennes traditions, le Roi du Lossarnach dirige les troupes sur son sol, qu'il s'agisse des hommes qu'il entretient personnellement, ou des soldats envoyés par Minas Tirith pour assurer la défense du « grenier du Gondor ».

Artheyrn est un seigneur dans la force de l'âge et en léger surpoids. Ancien guerrier, il dirige à présent une région calme et prospère, et sera prêt à tout pour la protéger. Très éloigné des enjeux politiques qui secouent Minas Tirith, il souhaite avant tout conserver un maximum d'autonomie et

de liberté. Charismatique et fort en gueule, il rallie souvent à lui les Seigneurs des Fiefs qui voient en lui un leader naturel. La rumeur voudrait qu'il soit "amusé" par le fait qu'on le cite pour remplacer Cartogan... de là ce que les choses deviennent sérieuses...

Lodewik de Calembel - Gouverneur du Lamedon



Lodewik est un homme simple, que l'on pourrait aisément confondre avec le plus humble de ses vassaux. Travailleur acharné, il met la main à l'ouvrage pour embellir Calembel, et délègue les affaires politiques à sa mère, Dame Rowena. Convaincu qu'aider ses sujets en bâtissant des maisons est plus utile que de conclure des alliances politiques, il soulève des sentiments partagés. Personne ne peut nier que c'est un homme idéaliste et bon, mais chacun craint le jour où sa mère ne sera plus en état de diriger la province.

Saeya du Roc-le-Vent - Emissaire d'Ethir Anduin



Saeya est une des dirigeantes des habitants d'Ethir Anduin, le delta du grand fleuve. Cette région modeste mais habitée par des hommes fiers avait envoyé une centaine de pêcheurs en renfort à Minas Tirith pendant la Guerre de l'Anneau et combat depuis toujours les pirates d'Umbar. Relativement peu peuplée et très rurale, l'influence politique d'Ethir Anduin est très limitée. Cependant, un représentant de la région siège toujours au Conseil du Sceptre afin de défendre ses intérêts.

D'après les rumeurs, la famille des pêcheurs influents qui siège à Roc-le-Vent a plusieurs pirates parmi ses ancêtres, ce qui semble crédible lorsqu'on rencontre Saeya. N'ayant aucun intérêt pour les intrigues de la cour, elle n'est pas facile à intimider et défend les intérêts de son peuple avec férocité. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, elle connaît bien les seigneurs des autres fiefs du Gondor et est bien au courant des menaces aux frontières du royaume.

Eon Ludgar - Seigneur de la Vallée de Morthond



Eon Ludgar est Seigneur de la Vallée du Morthond depuis de nombreuses années, après avoir succédé à son père. Très jeune, il a combattu aux côtés du Roi Mephisto, qu'il connaît personnellement et dont il a l'oreille. Les deux hommes ont forgé dans l'enfer des combats une solide relation que seuls leurs rangs respectifs empêchent de devenir une véritable complicité. La distance et les affaires politiques n'ont pas empêché le Seigneur Ludgar de garder un œil sur le devenir de son Roi, pour qui il sacrifierait absolument tout. Davantage qu'au titre ou à la fonction, Eon est attaché à la personne du souverain, et il a été particulièrement affecté en apprenant le sort tragique du Prince. Du fait de son statut quelque peu privilégié, Eon ne se prive pas de dispenser ses conseils sans retenue, et d'exhorter le Roi à agir selon les convictions qui sont les siennes.

Il n'est pas un fin politicien, toutefois, et ressemble davantage à un chef de guerre. Ses recommandations sont souvent directes et brutales, et il ne s'embarrasse que rarement de diplomatie et de considérations de politique extérieure. Il est parfois considéré comme un peu sauvage par ses pairs, mais il ne semble pas y prêter attention. Il a à cœur de veiller au bien être de son peuple, et il éduque ses trois fils avec cet idéal.

Jeer Tuscan - Commandant d'Anfalas



Le statut de la délégation d'Anfalas est un sacré imbroglio. En effet, si la vallée de Morthond et Pinnath Gelin ont leur propre représentant, de même que l'Académie Militaire, le reste de la région n'est pas représenté en tant que tel. Cette situation a amené à de nombreuses interpellations plus ou moins véhémentes. Pour éviter tout incident lors de ce Conseil très important, il a été décidé d'inviter, de manière exceptionnelle, en qualité "d'hôte du Conseil" le Commandant d'Anfalas.

Jeer Tuscan tient davantage du noble de cour que du militaire en campagne. Toujours habillé de manière impeccable, faisant preuve d'esprit, de raffinement et de culture, il n'hésite pas à se mêler de politique quand il lui est permis. Il faut dire qu'être Commandant d'Anfalas n'est pas une tâche épuisante. Ce militaire particulièrement

loyal et conservateur pourrait être un sérieux prétendant au titre de Général de Minas Tirith, s'il ne lui manquait pas un certain charisme et un peu de souplesse. Il espère néanmoins toujours progresser dans la hiérarchie et défend avec acharnement les intérêts des habitants de l'Anfalas.

Alila - Dame de Pinath Gelin



Fille de Cellas, Seigneur du Ringlo, Alila a toujours refusé de se fondre dans la masse et de suivre l'éducation habituelle d'une dame de son rang. En désespoir de cause, ne parvenant pas à la convaincre d'aller étudier à Minas Tirith, son père la confia à un précepteur. Amoureuse des longues chevauchées à travers bois et montagnes, elle appréciait plus que tout pouvoir s'entraîner au combat avec ses cousins. Ayant combattu aux côtés du Prince Berund, elle a rencontré son futur mari le Seigneur Gebir de Pinnath Gelin à la guerre.

Depuis lors, elle aide son mari et le supplée dans ses missions à Pinnath Gelin. Les tâches sont nombreuses et les journées bien chargées... d'autant que les bras manquent et que les finances de ce petit fief ne permettent pas d'engager de trop nombreux serviteurs pour faire régner l'autorité royale.

Le Seigneur Gebir lui a demandé de le représenter au Conseil Sceptre, trop occupé à gérer des troubles avec des hors-la-loi récalcitrant. Même si elle peut habituée à ce type d'assemblées, elle n'a pas pour habitude de se laisser impressionner.

Les Personnages Indépendants :

Saemon Havarian



Personnage énigmatique et mystérieux, Saemon occupe le paysage politique depuis de nombreuses années. Ame damnée d'Aldarion, ennemi numéro un puis héros de la lutte contre l'Ordre de la Couronne de Fer, il occupe désormais la très influente position de Maître de la Compagnie du Sud.

Sa présence en Anfalas semble se confirmer et indique certainement la volonté de la Compagnie du Sud de défendre ses intérêts vigoureusement. Bien qu'il ait clairement pris son indépendance avec l'Arnor, il y a peu de doutes sur le fait qu'Aldarion aura une discussion avec son fidèle allié avant et après le Conseil.

Dans tous les cas, Saemon est toujours source d'interactions intéressantes et nombreux sont ceux qui chercheront son appui.

Radamanthe



Le Prince d'Ithilien, qui occupe également la fonction d'Emir du Harondor, jouit d'un statut exceptionnel. Du fait de la position stratégique de la région, il s'est imposé comme le chef de toutes les forces de la région, qu'il s'agisse des Rangers, des forestiers, ou des hommes envoyés par le Roi pour protéger ce passage crucial vers l'intérieur du Gondor. Cette liberté lui permet de mieux réagir aux incursions ennemies, fréquentes dans cette province très exposée.

Autrefois fidèle parmi les fidèles du Haut-Roy Mephisto, Radamanthe joue aujourd'hui davantage sa carte personnelle. Politiquement affaibli par sa "gestion" du Harondor, il peut néanmoins compter sur des alliés puissants.

S'il n'est pas souvent présent au Conseil du Sceptre, il n'y vient jamais pour faire de la figuration. Les enjeux essentiels à traiter lors de ce Conseil pourrait l'inciter à venir se glisser dans les intrigues pour tirer la couverture à lui... comme au bon vieux temps.

Marius Van Diesl

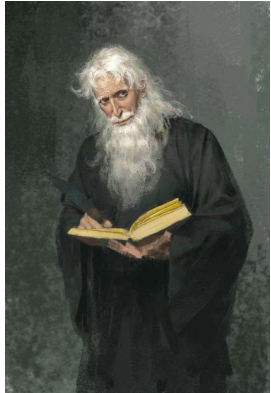


Marius Van Diesl est le Haut-Juge en fonction. Ancien juge de Minas-Tirith, il est réputé pour sa sévérité et son intransigeance. L'homme a rasé son épaisse moustache depuis qu'il est devenu Haut-Juge mais n'est pas devenu plus cordial pour autant.

Ayant joué un rôle important lors des émeutes dans la Cité Blanche, il s'opposa au Général Cartogan ce qui faillit lui coûter la vie. Il est déterminé à ne pas laisser Minas Tirith retomber entre les mains d'un tyran.



Personnage sans affiliation claire, il navigue à vue, seulement guidé par ses valeurs fortes. Néanmoins, il ne faut pas sous-estimer son ambition et d'aucuns prétendent qu'il ne serait pas contre un rôle plus politique.

Les figures de l'autorité :

Alatar - Maître des Lois	Tiber Goloth - Secrétaire de la Haute Couronne	Alfus de Longuevue - Trésorier Royal
		
<p>Portant avec élégance une longue barbe blanche, et s'habillant toujours de bleu, Alatar est facilement reconnaissable dans le paysage de la Cité Blanche. Il est aussi et surtout connu pour donner des conseils précieux à quiconque vient le voir avec une question. Sa grande sagesse semble sans limites, de même que sa propension à vouloir aider son prochain... quitte à s'attirer des ennuis avec les autorités. On dit cependant que ses liens avec les puissants de ce monde lui fournissent une certaine protection, ce qui lui permet de conserver son indépendance et son franc-parler.</p> <p>Désigné comme Maître des Lois, il aura pour mission de faire régner l'ordre et la tradition durant le Conseil du Sceptre.</p>	<p>Ancien Vice-Gouverneur de la Compagnie du Sud, Tiber Goloth s'est engagé dans un bras de fer contre Saemon Havarian quand celui-ci a souhaité devenir Maître de la Compagnie du Sud.</p> <p>Beau joueur, Saemon a tâché d'offrir une porte de sortie honorable à son ancien adversaire. En effet, Tiber est devenu Secrétaire de la Haute-Couronne, un des postes les plus honorifiques du Royaume Réunifié.</p> <p>Présent en qualité d'observateur, il doit faire rapport au Haut-Roy des débats.</p>	<p>Personnage secret et peu connu du grand public, Alfus a pour mission de veiller à la bonne tenue des comptes et à la défense du Trésor Royal.</p> <p>A quelques mois de sa retraite, Alfus sera présent au Conseil du Sceptre en qualité de conseiller technique pour la dernière fois. Vu le peu de sujets budgétaires prévus à l'ordre du jour, il devrait passer un conseil relativement tranquille.</p>

Les autres personnages :

Les personnages impliqués dans le Conseil, par exemple parce que cités comme candidats, mais qui ne participent pas.

Evert Praven	Marcus Koer	Erelius	Varnas Tharindor
			
<p>Issu de la noble famille Praven, le jeune Evert est loin d'en être le représentant le plus connu. En effet, cette lignée fidèle au royaume donna naissance à plusieurs chevaliers, seigneurs, ainsi qu'à l'honorable Alphros Praven, Juge de Minas Tirith.</p> <p>Evert est un jeune homme particulièrement bien éduqué pour quelqu'un issu de la noblesse et dispose d'une mémoire eidétique, ce qui est à l'origine de son succès dans les affaires commerciales. Après avoir servi comme Secrétaire du Trésor de la Corporation des Epiciers de Minas Tirith, il devient secrétaire personnel d'Ella Desbo, Grande Marchande de la Compagnie du Sud, qu'il suit jusqu'en Harondor. Relativement peu connu, ambitieux, éduqué et doué avec les chiffres, Evert Praven est un candidat potentiel pour le poste important de Trésorier du Royaume.</p>	<p>Officier haut gradé de la garnison de Minas Tirith, proche de la famille royale, Marcus espérait devenir le futur Général de Minas Tirith au moment de la désignation de Cartogan, mais il a été nommé Commandant à Pelargir à la place, peu de temps après la purge de l'Ordre dans la cité.</p> <p>Lui qui vient d'Anorien se sent perdu dans les terres du Sud qu'il ne comprend pas, et il fait tout pour rattraper son retard et essayer d'incarner autant que possible ce que l'on attend de lui. Toutefois, il espère secrètement pouvoir rapidement quitter le Lebennin et retourner en Anorien. Il est à nouveau cité pour succéder à Cartogan.</p>	<p>Erelius est un homme remarquable à bien des égards. Véritable génie dans son domaine, il est un homme coupé du monde, se souciant peu de ce qui se passe au-delà des murs de l'Université. Les mathématiques sont pour lui une obsession et les chiffres des compagnons bien plus intéressants que les humains. Piètre pédagogue, peu d'élèves de l'Université peuvent se vanter d'avoir compris un seul de ses cours. Néanmoins sa réputation de "savant fou" est avant tout le fruit d'une propagande de Cartogan; ses modèles statistiques alarmants sur la propagation de l'épidémie ont en effet attisé la colère des autorités qui se sont empressées d'étouffer l'affaire. Ce chercheur loufoque pourrait bien être plus perspicace qu'il n'y paraît.</p>	<p>Varnas Tharindor, issu de la bourgeoisie de Minas Tirith, est le frère cadet du Grand Chambellan du Roi, responsable de la gestion du Palais Royal et de l'intégralité de son personnel civil.</p> <p>Varnas partage deux traits importants avec son frère: la discipline et la loyauté à la couronne. Pendant des longues années, il a servi en tant qu'assistant d'Alfus de Longuevue, Trésorier du Royaume. Certains murmurent même qu'avec le temps il a fini par reprendre la plupart des responsabilités de son tuteur de plus en plus sénile.</p> <p>Avec la retraite imminente d'Alfus, Varnas est un candidat fiable qui connaît les ficelles du métier et a déjà su mériter la confiance de la famille royale. Cependant, d'après certains les coffres du royaume seraient à moitié vides, et continuer sur la même trajectoire pourrait avoir des conséquences déplorables.</p>

Merci de votre lecture !

N'hésitez pas à contacter le Staff en cas de questions.

