La Garde

Description : Cette page décrit **l’ordre de la Garde**.

L’ordre de la Garde est un ordre très ancien (fondé il y a environ 1500 ans par Daren Fost, un seigneur d’une maison aujourd’hui disparue), chargé de protéger le royaume d’Ostalya des envahisseurs venus du sud-est. Le Mur sépare Ostalya des contrées du sud, plus ou moins inconnues (le Mur est parfois appelé la Frontière, ou la Limite). Leur rôle est d’empêcher toute invasion, que ce soit des hommes ou bien autre chose.

Leur siège est Grand-Roc, une grande citadelle située au milieu du Mur (le Mur est séparé en deux morceaux, un de chaque côté du château).

Ses membres sont appelés les Sentinelles, et sont divisées en plusieurs corps de métiers :

- Les Eclaireurs, chargés des patrouilles lointaines et de la surveillance des environs, et également de la chasse et de ramener du bois… Les éclaireurs se battent également, notamment lorsqu’ils sont en mission et que des Soldats n’ont pas été envoyés avec eux.

- Les Soldats, chargés de la sécurité de la citadelle, d’escorter les Eclaireurs selon les besoins, et surtout les premiers à se battre en cas de tentative d’invasion. Ils passent une grande partie de leur temps à s’entrainer.

- Les Ouvriers, chargés de l’entretien de la forteresse et du Mur, et de la construction de matériel militaire (ce sont donc autant des maçons que des forgerons, certains étant plus spécialisés dans l’entretien du Mur, d’autres plus dans la fabrication d’armes, etc…).

Note : en cas d’invasion, les Soldats sont les premiers à combattre, mais l’aide de tous est requise (que ce soit au combat au corps à corps, ou bien à du tir à distance…). En particulier, tout le monde s’entraine au combat, pas seulement les soldats.

En outre, Grand-Roc possède des médecins, des sortes de sages ayant de grandes connaissances sur de nombreux domaines, ainsi que des artisans (cuisiniers, boulangers, etc…) nécessaires au quotidien.

Historiquement, le Mur a été bâti pour repousser des envahisseurs (des peuples étrangers venus du sud-est). Mais il a aussi servi à repousser des attaques plus inquiétantes, impliquant des forces obscures, car il existe des créatures pas très nettes au-delà du Mur, dans la forêt. Cependant, il n’y a pas eu d’attaques de ce type depuis longtemps, et cela a tendance à se perdre, bien que les archives conservent des traces de cela.

La Garde est commandée par le Lord Commandant de la Garde (titre exact, souvent raccourci, notamment lors de conversations, à Commandant, ou bien Lord Commandant) (actuellement Valmont Sandorins, le 152è Commandant).

Il est secondé par trois capitaines, actuellement :

- ser Lorel Barton (fils de lord Keyn Barton),

- ser Aymar Dormont,

- ser Orik, porté disparu.

Le Commandant est élu, lors d’un vote de tous les membres de la Garde, et son mandat dure 10 ans. Il peut néanmoins être destitué si nécessaire, sur demande d’un membre, qui doit être approuvée par une majorité des membres, et un nouveau vote a alors lieu. Un nouveau vote a également lieu si le Commandant meurt.

La Garde n’est pas un ordre contraignant : on n’est pas membre de la Garde à vie, mais seulement pendant une durée fixe (une période de 2 ans renouvelable autant qu’on veut), et il n’y a aucune obligation d’être célibataire, ou chaste, ou d’avoir un casier judiciaire vierge. Dans la Garde on trouve aussi bien des nobles à la recherche de gloire, que des brigands à la recherche de pain.

Le recrutement se fait de deux façons différentes :

- les volontaires qui s’engagent pour la gloire, pour servir leur royaume, ou bien pour avoir un toit et de la nourriture.

- les non-volontaires : des condamnés (à mort ou à des peines de prison plus ou moins longues) qui échangent leur peine contre le service au Mur (un contrat de 2 ans pour les peines légères, un contrat de 6 ans pour des peines longues, et un service à vie pour les condamnés à mort).

Etre dans la Garde est considéré par beaucoup dans le royaume comme honorifique, encore que cela se perde car il n’y plus vraiment de conflit au sud-est à cette époque.

La Garde ne refuse jamais une candidature.

Les hommes/femmes qui se présentent ne débutent leur contrat qu’après avoir prêté leur serment de Sentinelle, ce qui n’est possible qu’après avoir subi un entrainement. Personne ne sera rejeté, mais tant que la personne ne sera pas jugée apte, elle ne pourra prononcer ses vœux et restera apprentie, en attendant de pouvoir prêter serment.

Une fois devenues officiellement des Sentinelles, les recrues sont affectées dans un des 3 corps présentés plus haut : c’est le Commandant qui décide de l’affectation, mais les recrues peuvent émettre des vœux afin d’orienter la décision (mais bon, ceux qui sont des brêles à l’épée ont peu de chance de devenir Soldats par exemple, de même que ceux qui ne savent compter que jusqu’à 3 ne pourront pas trop être Eclaireurs).

Chaque ordre est dirigé par un responsable dont le titre est respectivement :

- Soldats : Première Epée (actuellement ser Desmond Callen)

- Eclaireurs : Premier Eclaireur (Elroy)

- Ouvriers : Premier Intendant (Carl Sommer)

Ces trois hommes sont en dessous des capitaines au niveau hiérarchique, mais ils ont un grand pouvoir.

La Première Epée est par exemple dans la plupart des cas un poste tremplin pour devenir capitaine voire Commandant car c’est un soldat reconnu qui a de l’expérience dans le commandement.

Le serment des Sentinelles est universel et éternel, même si leur contrat est limité dans le temps. Ainsi, leurs vœux les engagent à vie à défendre les royaumes des hommes et à être juste par exemple… Même quand ils ne sont plus dans la Garde, ils conservent donc (normalement) certaines valeurs.

Effectifs de la Garde :

Pour les gradés, voir ci-dessus.

– Arcel (O)

– Donis (O)

– Joly (E)

– Jon (S)

– Jory (S)

– Kyomar (maître d’armes)

– Narko (S)

– Vaelya (E)

– Valyra (S)