

De l'esclavage dans le royaume d'Eren

Devenir esclave

Au dernier Âge, la population est théoriquement libre. Cependant, l'Ombre a constamment besoin de serviteurs dociles (et sans solde). Il est relativement commun de voir des gens se faire «recruter» par les troupes de l'Ombre, pour «apporter leurs contributions à l'effort de guerre contre les Fées».

Pour les malheureux qui y sont soumis, ces recrutements sont présentés comme un grand privilège, permettant de travailler pour la gloire d'Izrador, et de dédier sa vie au service de l'Ombre. En réalité, ils sont forcés de travailler dans les pires conditions possibles.

Selon la seconde édition de Midnight, les groupes d'esclavagistes sont composés d'humains dans les régions sud de l'Eren et de goblinoïdes dans le nord. Ils sont formés à la recherche d'esclaves, mais servent également à répandre la terreur jusque dans les villages reculés.

Leurs cibles peuvent être :

Les criminels capturés (qui sont un bon exemple du destin d'un groupe de PJ's infortunés)

Les personnes «dénoncées» à l'Ombre pour des crimes qu'elles n'ont pas commis (ce type de dénonciation est encouragé par l'Ombre, afin de perpétuer la méfiance et la paranoïa parmi la population du royaume d'Eren)

Les individus ayant un don ou une aptitude rare (connaissance, magie,...), l'ayant imprudemment montré à un séide de l'Ombre (de nombreux légats ont recours aux services de scribes ou d'artisans réduits en esclavages)

Les personnes croulant sous les dettes, ou qui ne peuvent payer les impôts, et qui se résignent à devenir des esclaves volontaires (ils payent leurs dettes avec leurs corps, se sacrifiant pour protéger leurs familles et proches)

Les esclavagistes gobelins

Théoriquement, les esclavagistes gobelins cèdent leurs esclaves aux membres de l'Ombre (Légats, Commandants orques, princes félons et leurs sbires) qui «passent commande», sans faire de profits dans l'opération. Après tout, ils ont l'immense privilège de chasser les esclaves plutôt que de servir l'Ombre sur la ligne de feu ou dans les souterrains des nains, une activité somme toute moins dangereuse.

Cependant, il arrive qu'un esclave possédant de rares aptitudes attise la cupidité de nombreux seigneurs de l'Ombre.

Dans ce cas, les gobelins vendront l'esclave au plus offrant. Cela ne se fait pas dans un «marché» public, mais les gobelins se font offrir des «cadeaux» (vivres, armes, alcool, ...) et remettent l'esclave à celui qui a le plus généreusement soutenu leurs actions.

Avec le temps, c'est devenu un marché rentable et de nombreux gobelins seraient heureux de se voir accorder le privilège de rejoindre une troupe d'esclavagistes.

Les gobelins peuvent également faire du profit avec la pègre, vendant de jeunes femmes aux organisations de prostitutions.

Le marquage des esclaves

Comme il est fréquent que les esclaves changent de mains, ils ne sont marqués qu'une seule fois, pour indiquer leur statut, mais la marque n'indique pas leur propriétaire. Ces indications sont généralement inscrites sur les vêtements qu'on leur donne.

Libération d'un esclave

La première chose à savoir, c'est qu'un groupe de gobelins esclavagistes peut être corrompu avant qu'il ne livre l'esclave à son futur propriétaire (voir les règles concernant la corruption).

Pour ceux qui ont peu de scrupules, il est également possible de trouver un «substitut» à donner aux gobelins en échange de l'esclave. Pour les gobelins, tant que l'autre esclave «correspond à la commande», il n'y a pas de différence.

Les Libérateurs

Une autre possibilité est de recourir à l'aide des Libérateurs. Cette organisation secrète a été créée par des halfelins pour aider à la libération de leurs camarades, mais rapidement, l'organisation chercha à libérer tous les esclaves. *Aio Pied-léger* a été le premier membre et le créateur des Libérateurs (voir *l'histoire de Aio et de la dague sanglante: MN01 pages 94, M2E: page 310*).

Cette organisation est actuellement le seul mouvement de résistance halfelin actif de tout Eredane.

Leurs objectifs sont nombreux :

Premièrement, la libération des esclaves et des halfelins en priorité. Cela se fait généralement par l'infiltration, certains halfelins jouant le rôle d'esclave afin de déverrouiller les portes ou couper les chaînes. Parfois ils se font assister par des orques déserteurs qui jouent le rôle d'une troupe venant chercher des esclaves pour les amener à leur nouveau maître.

Deuxièmement, le sabotage : empoisonnement des puits, la destruction des documents secrets des légats, ...

Troisièmement, la vengeance : souvent, les Libérateurs vont assassiner un légat qui s'est montré trop sévère, ou un commandant orque qui a tué trop d'innocents.

Parfois (très rarement), l'organisation mettra sur pied des rébellions, qui seront utilisées comme diversions pour faire libérer des esclaves.

D'autres fois, ils vont essayer de semer la discorde parmi l'ennemi, montant un légat contre un commandant orque ou un prince félon. Tout ce qu'ils ont à faire ensuite, c'est de se réjouir du chaos et saisir l'opportunité de libérer les esclaves.

De temps en temps, l'organisation peut vendre ses services pour des missions d'espionnage, afin d'obtenir une copie de plan de bataille par exemple. Habituellement, cela se fait en échange d'une faveur, qui implique toujours de fournir un peu d'aide dans l'organisation de la fuite des esclaves.

Enfin, l'organisation répand des contes et légendes sur ses exploits afin d'aider les esclaves à garder le moral. Leurs exploits sont souvent embellis, mais les esclaves ne s'en soucient pas.

Pour devenir un membre des Libérateurs, il faut seulement avoir été un esclave. En échange de leur libération, les esclaves doivent faire le vœu d'aider l'organisation à chaque fois qu'elle le demandera, de lui fournir les moyens nécessaires, voire de prendre part eux-mêmes à des opérations. De cette façon, même si certaines missions échouent, il y aura toujours de nouveaux membres prêts à prendre la relève. La plupart des halfelins libérés rejoignent directement les rangs de l'organisation, bien que certains choisissent de se retirer dans la plaine, le plus souvent au milieu des communautés nomades et parfois parmi les halfelins fermiers.

L'organisation est structurée en cellules, afin qu'en cas de démantèlement d'une cellule par les légats, les autres puissent continuer à agir. Les Libérateurs (*M2E page 189*) sont en fait des membres de l'organisation, bien que leurs réels exploits soient bien différents des contes qui les précèdent. Ils sont en fait de simples halfelins ordinaires.

Avec le temps, l'organisation a développé de nombreux contacts dans de nombreuses villes, lui garantissant ainsi des abris et des caches sûres. Ils ont également privilégié les partenariats avec une famille gnome qui s'est spécialisée dans la contrebande d'esclaves vers la liberté (pour un prix honnête évidemment).

Textes : Smeagol

Traduction et mise en page : Krater