

CODEX DES CONFRÉRIES

LA GUILDE DE SOMBRE-SANG

La Guilde de Sombre-Sang est née dans la deuxième décennie de la Deuxième Ère, lorsque ses fondateurs, Elyra Anders et Drakan Harren, comprirent une vérité que la majorité des royaumes refusait encore d'admettre : la Katalyst ne pouvait ni être contrôlée, ni exploitée, ni étudiée durablement sans provoquer des conséquences irréversibles.

Issus de milieux radicalement différents, les deux fondateurs partagèrent pourtant une même conviction concernant la dangerosité de la Katalyst et la nécessité de détruire chaque fragment capable de menacer l'équilibre d'Hélyngard. De cette certitude naquit la Guilde de Sombre-Sang.

Doctrine

Contrairement aux académies, aux royaumes ou aux cultes religieux, la Guilde ne cherche ni influence politique, ni domination idéologique. Elle considère simplement que la Katalyst représente une menace incompatible avec toute stabilité durable. Cette doctrine repose sur un principe simple, celui que chaque fragment de Katalyst laissé intact constitue une catastrophe future. Pour les membres de la Guilde, les intentions des utilisateurs importent peu.



Qu'il s'agisse de recherches académiques, d'expérimentations militaires, de croyances religieuses ou d'ambitions personnelles, toute tentative d'exploitation finit inévitablement par provoquer des altérations psychiques, des effondrements sociaux ou des phénomènes incontrôlables.

La Guilde ne prétend pas sauver le monde ni imposer une vérité supérieure. Elle agit uniquement pour empêcher la prolifération de la Katalyst et limiter les conséquences qu'elle engendre.

Organisation & influence

À la tête de la Guilde se tient Drakan Harren, Maître de Guilde et dernier héritier connu des Anachorètes. Figure austère et silencieuse, il incarne la volonté inflexible de la Guilde ainsi que la rigueur nécessaire à sa mission. À ses côtés, Elyra Anders ne possède aucun titre officiel au sein de l'organisation. Pourtant, son influence demeure équivalente à celle de Drakan. Là où le Maître de Guilde représente la volonté de la Guilde, Elyra en est le cœur, apportant une vision plus humaine et instinctive au sein d'une organisation constamment confrontée à la destruction, au doute et à la corruption.

En dehors des fondateurs, la Guilde refuse les structures hiérarchiques rigides. Elle ne fonctionne ni comme une armée, ni comme un ordre militaire, ni comme une institution officielle. Son organisation repose principalement sur des agents autonomes et des binômes temporaires formés

selon les besoins des missions. Chaque membre est entraîné à agir seul, à prendre des décisions sans supervision constante et à assumer pleinement les conséquences de ses actes. Les binômes existent afin de limiter l'isolement prolongé face à la Katalyst et de réduire les risques d'erreur ou de basculement psychologique. Aucun duo n'est permanent, la Guilde considérant que les dépendances durables nuisent à la lucidité opérationnelle.

Le principal refuge de la Guilde est un ancien bastion des Anachorètes dissimulé dans les terres australes et désertiques d'Harrenfell, loin des grandes routes commerciales et des regards du Trivium. Aujourd'hui, cette forteresse sert de refuge, d'arsenal et de point de rassemblement pour les agents de la Guilde. Ces membres y reviennent après leurs missions afin de transmettre leurs observations, confronter leurs décisions et détruire les fragments de Katalyst récupérés sur le terrain.

L'influence de la Guilde demeure difficile à mesurer. La majorité de ses opérations restent invisibles pour les royaumes d'Hélyngard. Sabotages discrets, disparitions de cargaisons, destructions de laboratoires ou neutralisations de porteurs contaminés sont rarement attribués à une organisation précise. Pourtant, dans certains cercles académiques, criminels ou marchands, le nom de Sombre-Sang inspire une méfiance silencieuse.

Rites & pratiques

La Guilde de Sombre-Sang ne possède ni religion officielle ni véritable liturgie. Ses membres partagent toutefois un ensemble de règles, de pratiques et de protocoles destinés à maintenir leur lucidité face à l'influence de la Katalyst.

Les agents apprennent à reconnaître les premiers signes d'altération provoqués par l'exposition prolongée aux fragments : obsession, paranoïa, perte d'empathie ou fascination excessive pour les propriétés de la pierre. Lorsqu'un membre montre des signes irréversibles de basculement, la neutralisation est immédiate et considérée comme une nécessité absolue.

La lame de Drakan, forgée dans un alliage ancien et héritée de son passé, est l'un des rares moyens capables de détruire durablement la Katalyst. Lorsqu'un fragment est brisé, il libère le Sombre-Sang, une substance noire et volatile, considérée comme le résidu ultime de la corruption contenue dans la pierre.

Les opérations de la Guilde sont variées. Certaines cellules infiltrer des académies ou des réseaux marchands afin d'identifier les trafics de Katalyst. D'autres sabotent des recherches, interceptent des convois ou détruisent discrètement des sites avant que des fragments ne puissent être exploités. Lorsque les méthodes discrètes échouent, la Guilde intervient directement par des frappes rapides et ciblées.

La Guilde ne considère aucun royaume, aucune religion ou aucune organisation comme un ennemi absolu. Ses membres s'opposent uniquement à ceux qui cherchent à conserver, utiliser ou diffuser la Katalyst, quelles que soient leurs motivations ou leurs origines.

Malgré les sacrifices et les pertes constantes, la Guilde poursuit inlassablement sa mission, convaincue qu'aucune stabilité durable ne pourra exister tant que la Katalyst continuera de circuler à travers Hélyngard.

« Sombre-Sang ! Qu'il coule abondamment. »