

CODEX DES CONFRÉRIES

LA FRATERNITÉ DES BRUMES

Bien avant que les Armadas écarlates ne sécurisent les mers du Trivium, les océans hélydiens appartenaient aux capitaines assez audacieux pour les parcourir. Lorsque la Compagnie des Cinq Rives étendit son influence sur les routes commerciales et que les autorités du Trivium imposèrent progressivement leur ordre sur les mers, de nombreux capitaines indépendants, contrebandiers, corsaires déchus, chasseurs de reliques et exilés refusèrent de plier. De cette résistance naquit la Fraternité des Brumes. Contrairement à ce que prétendent les autorités, la Fraternité n'est ni un royaume ni une organisation unifiée, mais une alliance fragile de centaines d'équipages indépendants partageant un même refus de l'autorité du Trivium et du monopole commercial exercé par les Cinq Rives. Pour ses membres, les océans n'appartiennent à personne.

Doctrine

La Fraternité reconnaît une seule loi : celle de la mer. Ses membres considèrent que les océans existaient bien avant les royaumes, les chambres du Conclave et les compagnies marchandes, et qu'aucun souverain ne peut revendiquer la propriété des vents, des courants ou des routes maritimes. Les taxes, les monopoles et les blocus imposés par les puissances continentales sont perçus comme autant de chaînes destinées à contrôler ceux qui ont choisi la liberté des flots. Aux yeux de nombreux capitaines, les vaisseaux des Cinq Rives incarnent moins la prospérité que la volonté du Trivium d'étendre son influence jusque sur les mers. Cette philosophie attire aussi bien des pirates que des contrebandiers, des Brumiers, des explorateurs indépendants, des chasseurs de reliques, des liturgistes traqués et tous ceux qui trouvent refuge au-delà des routes surveillées du Trivium.



Organisation & influence

La Fraternité ne possède ni capitale, ni dirigeant permanent. Chaque équipage demeure libre de ses choix, de ses alliances et de ses querelles. Lorsque survient une menace commune ou qu'une occasion exceptionnelle se présente, les capitaines les plus influents convoquent le Rassemblement des Brumes, une rencontre clandestine dont le lieu change à chaque réunion. Les décisions qui y sont prises n'ont de valeur que tant que les capitaines acceptent de les respecter. Une fois le rassemblement terminé, chacun reprend sa route et sa liberté.

Les principaux repaires de la Fraternité se trouvent dans les eaux d'El'Dêrath, au cœur de bancs de brume presque permanents qui enveloppent récifs, îles volcaniques et passages oubliés. Les Brumiers consacrent parfois toute une vie à apprendre les courants, les récifs mouvants et les chenaux dissimulés de ces eaux traîtresses. Certains sont capables de guider un navire à travers des brumes où une flotte entière disparaîtrait sans laisser de trace.

Tous les membres de la Fraternité ne sont pas des Brumiers. Ce titre est réservé à ceux qui ont consacré leur existence à l'étude des brumes d'El'Dêrath et des routes oubliées. Leur savoir est si précieux que même les capitaines les plus redoutés leur accordent priorité et respect.

Ainsi, tandis que les Armadas écarlates dominant sans partage les mers ouvertes, les brumes d'El'Dêrath demeurent le véritable sanctuaire de la Fraternité. Au fil des décennies, celle-ci est également devenue le principal réseau d'échanges clandestins d'Hélyngard. Reliques recherchées par Messara, marchandises échappant aux taxes du Trivium, fugitifs, informations sensibles ou cargaisons que les autorités préféreraient voir disparaître transitent régulièrement par ses réseaux. Dans l'ombre, certains murmurent également que la Cour Voilée entretient ses propres agents parmi les capitaines des Brumes, sans que personne ne sache réellement lesquels.

Pour les marchands du Trivium, la Fraternité n'est qu'un rassemblement de criminels. Pourtant, même les capitaines des Cinq Rives reconnaissent une vérité embarrassante : certaines destinations ne peuvent être atteintes sans l'aide d'un Brumier.

Rites & pratiques

La Fraternité entretient peu de traditions communes, mais certains usages sont respectés par la majorité de ses équipages. Lorsqu'un capitaine rejoint l'alliance, il brise un Égal en deux devant son équipage. Une moitié est jetée à la mer tandis que l'autre demeure suspendue à son cou ou conservée dans sa cabine jusqu'à sa mort. Ce geste symbolise le rejet de l'autorité du Trivium et l'engagement à ne servir aucun maître au-dessus des vagues.

Contrairement aux capitaines de la Compagnie des Cinq Rives, ceux de la Fraternité ne sont consignés dans aucun registre. Lorsqu'ils disparaissent en mer, leur souvenir ne subsiste qu'à travers les récits des équipages, les légendes portuaires et les cartes annotées qu'ils laissent derrière eux. Les Brumiers les plus renommés deviennent parfois aussi célèbres que les grands capitaines des Armadas écarlates ou les Intendants des Cinq Rives.

Dans les ports du Trivium, les marins affirment souvent qu'il existe deux façons de traverser El'Dêrath : avec un Brumier ou avec de la chance.

Les marins de la Fraternité répètent souvent :

« Les cartes s'arrêtent. Nous continuons. »