

# ***L'Empire Byzantin sous le règne du Roi Arthur***

## ***«Une extension au monde de Pendragon»***

### **Un Bref aperçu de l'Empire**

**E**n 416 après Jésus Christ, l'Empire Romain est livré aux pillages barbares. Ceci met fin à de nombreuses années de règne. Ses seuls vestiges s'étendent des Balkans à la Cyrénaïque: on les nomme Empire Romain d'Orient, ou Empire Byzantin, du nom de sa capitale Byzance. Cet empire est aussi puissant que celui du Roi Arthur sur bien des points:

- Byzance possède une monnaie forte et stable pour l'époque (1 besant équivaut à 10 francs or actuel);

- L'organisation de l'Empire est régie par une administration très organisée. Les fonctionnaires font appliquer les lois écrites (rares à l'époque, sauf en Bretagne...), et les collecteurs d'impôts assurent des revenus réguliers. Ils sont aussi les fonctionnaires les plus importants de l'Administration Impériale;

- Les Byzantins possèdent la flotte la plus vaste et la plus puissante

connue à cet âge;

- La capitale est la plus grande ville d'Europe avec Camelot, et ses murs d'apparence antique (comme tous les bâtiments de la ville) sont réputés imprenables. En fait, la ville fût prise deux fois: la première en 1204 par les croisés, et la seconde en 1453, date qui marque la chute de l'Empire;

- Ce dernier est une puissance économique monumentale car il assure la

*quasi- totalité des échanges commerciaux entre l'Orient et l'Occident.*

### **Le Grand Empereur de Byzance**

**D**u point de vue politique, l'Empire sera gouverné à partie de 527 par Justinien, un des plus grands monarque de tous les temps, et qui décédera en 565. Justinien était un paysan et devint Empereur grâce à un heureux hasard. Sa femme et lui avaient dans l'optique de rétablir une grande Rome unifiée. Dès le début de son règne, Justinien mène conquête sur conquête. D'abord en Afrique du Nord, puis il se rend en Espagne Méridionale, déchirée par les guerres civiles entre les Wisigoths (les Goths sages) et les Vandales. En Italie, les Ostrogoths opposent une résistance acharnée qui durera dix- huit ans. Justinien ne tente pas d'investir les royaumes Francs, craignant une défaite qu'Arthur infligea à son prédécesseur lors de l'invasion de Rome en 527. En réalité, Justinien est très loin d'avoir accompli son rêve...

*Il n'est pas seulement un chef militaire mais aussi un grand législateur qui rassemble et classe différentes lois Romaines dans un ouvrage célèbre: le code Justinien. Il sauve ainsi la science du Droit vu par Rome. Il sait aussi être un maître d'œuvre en construisant le Palais Impérial, la Basilique Sainte-Sophie, et de nombreuses églises en Italie.*

### **Les Difficultés de l'Empire**

**C**omme aucune loi ne règle la succession au trône, les intrigues sont incessantes et s'achèvent souvent par des assassinats. Hauts fonctionnaires et militaires enveniment les choses, ce qui rend l'Empire encore plus faible. Capitale politique, Byzance est aussi le centre commercial et industriel le plus important de l'Empire. Mais cette prospérité dépend de la sécurité des voies commerciales. Si elles venaient à disparaître, il serait impossible de faire vivre la population de la plus grande ville d'Occident. Les byzantins sont aussi divisés. En 532, la victoire d'un cocher à

*l'hippodrome lors d'une course de chars provoque une terrible révolte qui est noyée dans le sang (un peu moins de 30 000 morts en 8 jours!), et qui a failli entraîner la chute de Justinien...*

### **Jouer un «Cataphracte» (chevalier Byzantin)**

**N**e croyez pas que c'est seulement mon intérêt pour ce peuple qui me permet de l'introduire dans le monde d'Arthur. Il suffit de lire certains romans pour s'apercevoir qu'un chevalier Byzantin est souvent cité: Sagremor le Dérégulé, chevalier de la Table Ronde et neveu de Justinien. Il existe aussi des activités commerciales entre les deux pays (voir le Livre des Règles). De ce fait, un chevalier Byzantin pourrait avoir eu vent de ce pays mystérieux qu'est le Royaume d'Arthur Pendragon.

### **Stéréotype:**

**L**e chevalier Byzantin est fier de son pays, très cultivé, mais surtout trompeur et comploteur, ceci dû aux incessantes intrigues qui baignent l'Empire.

## Chevaliers Joueurs:

**L**es chevaliers Joueurs sont parents de militaire ou hauts fonctionnaires de l'Empire, en quête d'aventure et de gloire.

## Attitudes Courantes:

**T**ous les Byzantins partagent les mêmes croyances en l'Impérialisme et la Chrétienté. Ils croient que l'Impérialisme est un système éprouvé qui assure la paix et les valeurs commerciales très chères à l'Empire. Ils se savent supérieurs grâce à la longue tradition de l'Empire Romain dont ils ont hérité: ils en assurent la continuité. Les vagues connaissances qu'ils ont du Royaume d'Arthur leur ont été communiquées par des marchands. Ils ont eu vent de toutes les vertus d'Arthur et de la vaillance de ses chevaliers, mais persistent à croire que c'est un imposteur. Il ne devrait pas être l'Empereur de Rome.

## Politique:

**L**es Byzantins forment une société alphabétisée,

composée d'administrateurs et de hauts dignitaires, complotant sans cesse afin d'acquérir du pouvoir au sein de l'Empire.

## Les Prénoms:

**A**ussi bien pour les prénoms masculins que féminins, utiliser des prénoms d'essence Gréco-romaine.

## Traits et Passions:

- Chaste+1,  
Energique+1,  
Généreux+1,  
Trompeur+2,  
Juste+1,  
Méfiant+2,  
Valeureux+1.
- Amour (Dieu)  
3D6
- Loyauté (ville de Byzance) 3D6
- Loyauté (Empereur)  
2D6+6
- Convoite (Empereur)  
2D6+6 pour les enfants de Hauts Fonctionnaires ou seigneurs (pour l'application du Convoite, voir le supplément Pagan Shore).

## Compétences:

Hommes  
Femmes

Canotage	3	0
Chant	2	2
Chasse	2	0
Chirurgie	5	10
Composition		22
Connaissance des Faës		22
courtoisie	7	7
danse	2	2
éloquence	4	4
fauconnerie		00
folklore	2	2
gestion	2	5
héraldique	0	0
industrie	0	5
intrigue	10	7
jeu	2	2
jouer	2	2
lire (grec)	4	2
lire (arabe)	2	0
natation	2	2
premiers soins	2	10
reconnaître	2	4
religion (chrestienne)	5	5
romance	2	2
séduction	2	2
tournoi	1	1
vigilance	5	3
bataille	4	2
équitation	3	2
épée	4	0
grande lance de cavalier		70
lance de fantassin	2	0
dague	5	5

## Héritage: Tables des modificateurs culturels:

Byzantins: +1 en CON  
+2 en APP

## Classe sociale du père:

## **D20 Classe Sociale**

01-02 seigneur ou administrateur

03-05 membre du clergé

06- 08 Lettré

09-14 Cataphracte

15 marchand

16-17

écuyer

18-19

Légionnaire

20 Paysan

### **Table des Seigneurs:**

D20 Dignité

01 Famille

Impériale

02 Collecteur d'Impôts

03 Hauts Administrateurs

04 Connétable

05- 10

Châtelain

11- 20

Illégitime

### **Gloire Héritée:**

- Fils d'écuyer, marchand, paysan, légionnaire: 3D6

- Fils de chevalier, de lettré, du clergé: 3D6X10

- Fils de seigneur: 3D6X10+150

### **Table d'équipement:**

-Fils d'écuyer: équipement n°1

-Fils de chevalier: équipement n°3  
-Fils de Seigneur: équipement n°4

### **Table des gains aléatoires**

-01: 3D20 deniers

-02-03: 1 Livre

-04-06: 1D6 Livres

-07-10: Vos ancêtres furent des gens très influent +100 Gloire

-11-12: 1

chargeur

-13: un coursier Arabe

-14: Vous possédez un navire

-15-16: Vous possédez un vieux parchemin contenant un texte d'Aristote

-17: Grande lance de Cavalerie bénie. +1 Lance, se brise normalement.

-18: Vous possédez un morceau de la Vraie Croix

-19: Améliore votre équipement d'un rang

-20: Relancer 2 fois les dés

### **Héritage Paternel:**

## **Famille Impériale**

-----  
- 32 points  
- +3 épée; +3 grande lance de cavalerie; +2 bataille; +2 Dague  
- +3 intrigue;  
+2 courtoisie;  
+3 Vigilance  
- +1 Généreux; +1 Méfiant;  
+2 Trompeur; +1 Valeureux ; +2 Généreux  
- +3 Honneur  
- Loyauté (empereur)+6  
- Convoite (empereur)+1D6  
- Trois jets sur la table des Gains Aléatoires

## **Collecteur d'impôts**

-----  
- 28 points  
- Loyauté (Empereur)+4  
- +5 Gestion; +2 Intrigue;  
- +2 Folklore; +1 Vigilance;  
- +2 Eloquence; +2 Lire (Grec)  
- Egoïste+2;  
Trompeur+1;  
+1 Valeureux  
- Convoite (Empereur)+1D3  
- Honneur+1D3  
- Deux jets sur la table des Gains Aléatoires

-----  
**Hauts  
Administrateurs**  
-----

- 28 points
- +2 Intrigue; +3 Gestion;
- +2 Dague; +2 Courtoisie;
- +2 Lire (Grec); +2 Lire (Arabe); +2 Lire (Latin)
- +2 Trompeur; +1 Méfiant;
- +1 Valeureux
- Honneur+1D3
- Loyauté (Empereur)+4
- Convoite (Empereur)+1D3
- Deux jets sur la Table des Gains Aléatoires

-----  
**Membre du  
Clergé**  
-----

- 10 points
- +5 en: Chirurgie, Premiers soins, Folklore, Lire (Grec), Chant, Religion (Chrestienne), Eloquence
- +1 dans les Traits Religieux
- Amour (Dieu) +1D6

-----  
**Lettré  
(Erudit,  
Philosophe)**  
-----

- 10 points
- +2 Composition;
- +5 Jouer (Tous Instruments);
- +2 Romance; +5 Chirurgie;
- + 2 Chant; +3 Courtoisie;
- +2 Connaissance des Faës;
- +2 Folklore; +5 Gestion;
- +3Tournoi; +5 Lire (Grec);
- +5 Lire (Latin); +5 Lire (Arabe)

-----  
**Cataphracte**  
-----

- 30 points
- +2 Valeureux
- Loyauté (Empereur)+4
- +1 Honneur

-----  
**Marchand**  
-----

- 20 points
- +4 Canotage; +4 Intrigue;
- +2 Eloquence;
- +2 Lire (Latin); +2 Lire (Grec);
- +2 Lire (Arabe)

- +2 Egoïste; +2 Trompeur
- -3 Honneur
- vous avez un navire

-----  
**Légionnaire**  
-----

- 18 points
- +1 Vigilance;
- +1 Lance de Fantassin;
- +1 Epée; +2 Agripper;
- +3 Dague
- +1 Fier; +1 Réfléchi;
- +1d3+2 Egoïste; +1D6 Cruel;
- +1 Valeureux
- +1D3 Honneur
- +1 Loyauté (Empereur)

-----  
**Ecuyer**  
-----

- 20 points
- +1D3 Energique; +1D3 Modeste;
- +1D3 Réfléchi; +1D6 Valeureux
- Loyauté (Seigneur)+3

-----  
**Paysan**  
-----

- 20 points
- +7 Grande Lance de Fantassin;
- +5 Folklore; +2 Industrie
- +1D3 Energique;
- +1D3 Valeureux

-----  
**Connétable,  
Châtelain,**  
-----

**Idem Chevaliers  
Aventureux, en  
remplaçant Loyauté  
(Seigneur) par  
Loyauté (Empereur).**

-----  
**Illégitime**  
-----

**Diminuer d'un rang  
chez les Seigneurs  
(exemple: Fils de Haut  
Administrateur, utiliser  
Connétable).**

*Dubreuil  
Anthony*