

Histoire de la guilde des guerriers

Durant la 283^e année de la 2^e ère, le potentat Versidae-Shaie se retrouva face à un Empire en cours de désintégration. À travers tout Tamriel, la rébellion des royaumes vassaux atteignait des sommets, ils défiaient ouvertement sa souveraineté. Ils refusaient ses taxes et organisaient des attaques contre les garnisons impériales dans toute la contrée. À la suite de la destruction de sa forteresse en Aubétoile, il rassembla le conseil impérial à l'occasion de ce qui serait par la suite connu sous le nom de Conseil de Bardmont, du nom de la ville du sud d'Aubétoile dans laquelle ils se rencontrèrent. C'est là que le potentat décréta la loi martiale, universelle et totale. Les princes de Tamriel devaient dissoudre leurs armées ou subir sa colère.

Les trente-sept années qui suivirent furent sans doute les plus sanglantes de l'histoire violente de Tamriel.

Pour pouvoir écraser les dernières armées royales, Versidae-Shaie dut sacrifier nombre de ses meilleures légions et dépenser pratiquement jusqu'à la dernière pièce d'or du trésor impérial. Mais il accomplit l'impensable. Pour la première fois de l'histoire, il n'y avait plus qu'une armée dans le pays, et elle lui appartenait.

Les problèmes qui survinrent immédiatement furent presque aussi gigantesques que son triomphe lui-même. La guerre menée par le potentat avait appauvri le pays, car les royaumes vaincus avaient eux aussi dépensé toutes leurs ressources pour se défendre. Les fermiers comme les marchands se retrouvaient ruinés. Auparavant, les princes de Tamriel refusaient de payer les taxes - à présent, ils en étaient incapables.

Les seuls individus à bénéficier de la guerre furent les criminels, véritables prédateurs des ruines d'un pays à présent sans loi, ne craignant plus d'être arrêtés maintenant que les gardes et les milices locales avaient disparu. C'était une crise que l'Akavir avait vu venir bien avant d'avoir détruit la dernière des armées de ses sujets, mais pour laquelle il n'avait pas de solution. Il ne pouvait pas autoriser ses vassaux à recréer leur armée, mais ses terres s'enfonçaient plus profondément que jamais dans les miasmes de l'anarchie. Son armée songea à combattre l'ascension du crime, mais une autorité centrale ne constituait pas une vraie menace pour la pègre locale.

Au début de l'année 320, un parent de Versidae-Shaie, Dinieras-Ves le Fer, se présenta avec un groupe de compagnons devant le potentat. Ce fut lui qui suggéra la création d'un ordre de guerriers à louer, que la noblesse pourrait engager contre monnaie sonnante et trébuchante en lieu et place d'une armée. L'emploi serait temporaire et un pourcentage de la somme reviendrait au gouvernement du potentat, apportant ainsi un remède à deux des plus gros soucis de Versidae-Shaie.

Bien qu'elle fût à l'époque appelée la Syffim, du mot tsaesci pour "soldat", l'organisation qui deviendrait ensuite la guilde des guerriers était née.

Dinieras-Ves le Fer était persuadé que l'ordre tout entier devait se composer d'Akavirois. Cette conviction ne fait l'objet d'aucun débat parmi les historiens, mais on discute souvent de sa motivation. L'explication traditionnelle, la plus simple, est qu'il connaissait bien ses compatriotes, qu'il leur faisait confiance et qu'il pensait que leur habitude de combattre pour faire du profit serait utile. D'autres pensent, avec raison, que le potentat et lui cherchaient à utiliser l'ordre pour terminer dans les faits la conquête de Tamriel commencée plus de cinq cents ans auparavant. Lorsque Akavir avait attaqué Tamriel durant la 270^{3e} année de la première ère, ils avaient été vaincus par la dynastie des Réman. Mais à présent ils avaient un potentat sur le trône et, grâce aux machinations de Dinieras-Ves, les armées locales seraient elles aussi akaviroises. Ce qu'ils avaient échoué à accomplir à la bataille, ils l'obtiendraient à force de patience. Un stratagème traditionnel, suggèrent de nombreux érudits, des hommes serpents immortels, les Tsaescis d'Akavir, qui avaient toujours le temps pour allié.

La question reste néanmoins très académique. Bien que la Syffim se soit établie dans certains royaumes adjacents à Cyrodiil, il devint rapidement évident que des guerriers locaux étaient nécessaires. Une partie du problème venait simplement du fait que les Akavirois n'étaient pas assez nombreux pour accomplir le travail requis. Une autre était que les hommes serpents ne comprenaient pas la géographie et le fonctionnement politique des régions auxquelles ils étaient assignés.

Il était clair que la Syffim devait accueillir des individus non-akavirois et, avant le milieu de l'année, trois Nordiques, une sorcière guerrière, un roublard et un chevalier, furent admis dans l'ordre.

Le chevalier, dont le nom s'est perdu dans les sables du temps, était également un excellent armurier et il fit probablement plus pour renforcer l'organisation que n'importe qui d'autre à l'exception de Dinieras-Ves lui-même. Comme on l'a souvent répété, les Akavirois, et en particulier les Tsasacis, s'y connaissaient mieux en armes qu'en armures. Même s'ils ne pouvaient pas les porter eux-mêmes, le chevalier fut en mesure d'exposer aux autres membres de la Syffim les faiblesses de l'armure, leur expliquant combien de joints se trouvaient dans telle ou telle pièce et les différences entre les aketons et les armkachens, les gorgerettes et les gliedshrim, les palettes et les passegardes, les tabards et les tassettes.

Armés de ces informations, ils défirent d'autant plus rapidement les bandits, accomplissant bien plus que leur faible nombre ne l'aurait laissé supposer. Une plaisanterie d'historien affirme souvent que si les Akavirois avaient eu un armurier nordique avec eux durant la première ère, ils auraient réussi leur invasion.

Le succès de ces trois premiers étrangers au sein de la Syffim favorisa l'accueil d'autres membres locaux. Avant la fin de l'année, Dinieras-Ves avait étendu ses affaires à travers tout l'Empire. De jeunes gens et de jeunes femmes, motivés par toutes sortes de raisons allant de la pauvreté crasse à l'amour de l'action et de l'aventure en passant par le désir d'aider des voisins victimes du crime, rejoignirent l'ordre en masse. Ils étaient entraînés puis immédiatement envoyés résoudre les problèmes de l'aristocratie, assumant le rôle de gardes ou de soldats dans leur région.

Le succès rapide de la Syffim pour combattre le crime et défaire les monstres locaux inspira tant le potentat Versidae-Shaie qu'il reçut les représentants d'autres organisations qui cherchaient à obtenir l'approbation impériale. Bien que créée nettement plus tôt, la guilde des mages avait toujours semblé suspecte aux yeux du gouvernement. Durant la 32^e année de la deuxième ère, le potentat donna son approbation à l'Édit des guildes, approuvant officiellement les mages, en même temps que les guildes des rétameurs, savetiers, prostituées, scribes, architectes, brasseurs, négociants en vin, tisserands, chasseurs de rats, fourreurs, cuisiniers, astrologues, guérisseurs, tailleurs, ménestrels et avocats, ainsi que la Syffim. Dans la charte, l'organisation ne s'appelait toutefois plus la Syffim : s'inclinant devant le nom sous lequel le peuple la connaissait, elle s'appela désormais la guilde des guerriers. Toutes les guildes, ainsi que toutes celles qui furent approuvées par la suite durant les deuxième et troisième ères, seraient protégées et encouragées par l'Empire de Cyrodiiil, lequel reconnaissait ainsi leur valeur pour le peuple de Tamriel. Toutes devaient payer pour étendre leur influence à travers le pays. L'Empire se trouva renforcé par leur présence et les coffres impériaux se remplirent à nouveau.

Peu de temps après la mort de Versidae-Shaie, trois ans seulement après l'Édit des guildes, son successeur Savirien-Chovak autorisa à nouveau la formation d'armées locales. La guilde des guerriers ne constituait donc plus le bras armé unique de l'aristocratie locale mais sa valeur avait déjà été établie. Bien qu'il y ait sans aucun doute eu des individus ayant cherché à se forger leur propre destin par le passé, de nombreux historiens ont suggéré que Dinieras-Ves était l'ancêtre spirituel du phénomène moderne des aventuriers, ces hommes et ces femmes qui dédient leur vie à l'accomplissement de quêtes, pour la gloire ou la fortune.

C'est pour cela que tous sont redevables à la guilde des guerriers, pas seulement ses membres et ceux qui ont profité de leur politique neutre de location de bras armés dans le cadre de la loi. Sans eux, il n'y aurait aucune guilde d'aucune sorte et même, peut-on dire, aucun modèle à suivre pour l'aventurier indépendant.