

## Histoire de la guilde des guerriers, première édition

En l'an 283 de l'ère Deuxième, le potentat Versidue-Shaie se trouvait face à un Empire en pleine désintégration. Dans tout Tamriel, les royaumes vassaux se rebellaient et défiaient ouvertement son autorité. Ils refusaient ses taxes et attaquaient les garnisons impériales un peu partout. Après la destruction de sa forteresse à Aubétoile, il rassembla le Conseil impérial pour ce qui serait ensuite appelé le Conseil de Bardmont, d'après la ville au sud d'Aubétoile où eut lieu la réunion. Le potentat annonça que la loi catholique et martiale était déclarée. Les princes de Tamriel devaient dissoudre leurs armées s'ils ne voulaient pas s'exposer à sa colère.

Les trente-sept années qui suivirent s'inscrivent parmi les plus sanglantes de l'histoire de Tamriel.

Pour anéantir les dernières armées royales, Versidue-Shaie dut sacrifier une bonne partie de ses meilleures légions et dépenser la quasi-totalité du trésor de l'Empire. Mais il réussit l'impensable. Pour la première fois de l'histoire, il n'y avait plus qu'une armée, et c'était la sienne.

Les problèmes qui survinrent immédiatement furent presque aussi renversants que le triomphe l'avait été. Les guerres avaient appauvri le pays, car les royaumes vaincus avaient eux aussi dépensé toute leur fortune pour se défendre. Fermiers et marchands avaient tout perdu. Auparavant, les princes de Tamriel refusaient de payer leurs taxes. À présent, ils n'en avaient tout simplement plus les moyens.

Les seules personnes qui bénéficièrent de la guerre furent les criminels qui pillèrent les ruines un peu partout en toute impunité, puisque les gardes et les milices locales avaient disparu. Il s'agissait là d'une crise que l'Akavir avait prévue bien avant de détruire les armées de ses sujets, mais il ne savait pas comment y remédier. Il ne pouvait pas laisser ses vassaux récupérer leurs armées, mais le pays se trouvait dans une anarchie totale. Son armée tenta de combattre la montée de la criminalité, mais une autorité centrale n'était pas suffisante pour vaincre la délinquance locale.

À l'aube de l'an 320, un parent de Versidue-Shaie, Dinieras-Ves le Fer, se présenta devant le potentat avec ses compagnons. Il lui suggéra de créer un ordre de guerriers indépendants qui seraient engagés par la noblesse en lieu et place d'une armée permanente. Il s'agirait d'emplois temporaires, et un pourcentage de l'argent payé irait au gouvernement du potentat, ce qui permettrait d'atténuer deux des problèmes les plus importants de Versidue-Shaie : l'insécurité et le manque d'argent.

Baptisée à l'origine Syffim, mot tsaesci signifiant "soldats", l'organisation qui serait ultérieurement connue sous le nom de guilde des guerriers était née.

Dinieras-Ves le Fer avait tout d'abord pensé que l'ordre devrait être intégralement composé d'Akaviri. Tous les historiens sont d'accord sur ce fait, mais ses motivations sont en revanche moins claires. L'explication la plus simple est la suivante : Dinieras connaissait bien ses compatriotes, il leur faisait confiance et était convaincu que leur habitude de se battre pour le profit s'avérerait très utile. D'autres pensent, sans doute avec raison, qu'il avait prévu d'utiliser l'ordre pour terminer la conquête de Tamriel commencée plus de cinq cents ans auparavant. Lorsque les Akaviri avaient attaqué Tamriel en l'an 2703 de l'ère Première, ils avaient été repoussés par la dynastie rémane. À présent, ils avaient un potentat sur le trône, et grâce aux machinations de Dinieras-Ves, les armées locales seraient également composées d'Akaviri. Ce qu'ils n'avaient pas réussi à faire par le combat, ils l'accompliraient par la patience. Stratagème traditionnel des hommes-serpents immortels, les Tsaesci d'Akavir, pour qui le temps n'est pas un problème.

Mais tout ceci n'a pas beaucoup d'importance. Même si la Syffim s'était établie dans des royaumes voisins de Cyrodiil, le besoin de guerriers locaux se fit rapidement sentir. Une partie du problème venait du fait qu'il n'y avait pas suffisamment d'Akaviri pour le travail qui devait être accompli. En outre, les hommes-serpents ne comprenaient pas la géographie et la politique des régions qui leur avaient été attribuées.

Il devint évident que la Syffim avait besoin de guerriers non-Akavir, et vers le milieu de l'année, trois Nordiques (une sorcière-guerrière, un roublard et un chevalier) avaient rejoints l'ordre.

Personne ne se souvient plus du nom du chevalier, mais il s'agissait d'un grand armurier, et il a probablement fait plus pour l'organisation que tous les autres, hormis Dinieras-Ves évidemment. Les Akaviri, et tout particulièrement les Isaesci, connaissaient mieux les armes que les armures. Même s'ils ne pouvaient pas en porter, le chevalier leur expliqua que les faiblesses de leurs adversaires se trouvaient dans leur armure. Il leur dit le nombre de joints qui se trouvaient dans une épaulière et une jambière, et leur expliqua la différence entre les aketons et les armkachens, les gorgets et les gliedshrimms, les palettes et les pasguards, les tabards et les tassettes.

Ces connaissances leur permirent de vaincre facilement les brigands, malgré leur infériorité numérique. Les historiens disent souvent que si les Akaviri avaient eu un armurier nordique avec eux dans l'ère Première, ils auraient réussi leur invasion.

La réussite de ces trois "étrangers" ouvrit la porte de la Syffim à d'autres personnes. Avant la fin de l'année, Dinieras-Ves avait étendu ses activités dans tout l'Empire. De jeunes hommes et femmes, rejoignirent en masse le nouvel ordre, pour diverses raisons : pauvreté, amour de l'action et de l'aventure, volonté d'aider leurs voisins... Ils recevaient une formation et venaient ensuite en aide à l'aristocratie en jouant le rôle de gardes et de soldats.

La réussite de la Syffim en matière de baisse de la criminalité et d'élimination des monstres locaux inspira tellement le potentat Versidae-Shaie qu'il contacta des représentants d'autres organisations qui recherchaient une validation impériale. Bien que beaucoup plus ancienne, la guilde des mages avaient toujours été considérée comme suspecte par le gouvernement. En l'an 321 de l'ère Deuxième, le potentat approuva la loi des guildes, donnant ainsi une reconnaissance officielle aux mages, aux rétameurs, aux cordonniers, aux prostituées, aux scribes, aux architectes, aux brasseurs, aux négociants, aux tisserands, aux chasseurs de rats, aux fourreurs, aux cuisiniers, aux astrologues, aux guérisseurs, aux tailleurs, aux ménestrels, aux avocats et à la Syffim. Mais la Syffim avait été rebaptisée guilde des guerriers dans la charte. C'est sous ce nom que tout le monde la connaissait. Toutes les guildes, ainsi que celles qui suivirent au cours des ères Deuxième et Troisième, seraient protégées et encouragées par l'Empire de Cyrodiil, qui reconnaissait leur importance pour le peuple de Tamriel. Et toutes les guildes devraient payer pour étendre leur influence. La présence des guildes renforçait l'Empire et l'enrichissait.

Peu après la mort de Versidue-Shaie, trois ans après la loi des guildes, Savirien-Chovak, son héritier, autorisa la recréation des armées locales. La guilde des guerriers ne constituait plus l'arme principale de l'aristocratie locale, mais son importance était déjà établie. Il n'était certainement pas le seul, ni le premier, mais de nombreux historiens estiment que Dinieras-Ves est l'ancêtre des aventuriers modernes, ces hommes et femmes qui consacrent leur vie à la recherche de la notoriété et de la fortune.

Tout le monde respecte donc énormément la guilde des guerriers : les membres de la guilde aussi bien que les personnes qui ont bénéficié de sa politique d'aide rémunérée et légale. Sans ces guerriers, il n'existerait aucune guilde, et peut-être aucun modèle pour l'aventurier indépendant.