

# La compagnie du Phénix



Editions

3.0 3.5 Pathfinder

Thibaut BOUCHET  
([madrius@yahoo.fr](mailto:madrius@yahoo.fr))



La compagnie du Phénix



## SOMMAIRE

Chapitre 1	Introduction	p. 3
Chapitre 2	Objectifs de la compagnie	p. 4
Chapitre 3	Organisation	p. 5
Chapitre 4	Les hauts faits d'armes de la compagnie	p. 8
Chapitre 5	Les membres du Conseil suprême	p. 10

## Chapitre 1 – Introduction :

La compagnie du Phénix existe en fait depuis de nombreuses années même si son existence n'est officialisée que plus récemment. En fait de nombreux aventuriers, ont commencé à partir à l'aventure ensemble vers la fin des années 980. De nombreux aventuriers faisaient partie de ce groupe et les équipes se constituaient, se mélangeaient et se formaient pour chaque aventure. Nombre de ces aventuriers initiaux, sont originaires de Valbourg au nord de Karameikos. Cela est assez logique, car Valbourg marque la frontière nord des terres « civilisées » à Karameikos et est le berceau de très nombreux aventuriers. Les aventuriers de la compagnie du Phénix, ont presque tous commencé très jeunes, lors de leur cisaillement à 12 ou 13 ans (âge humain).

Plus tard, certains de ces aventuriers ont été anoblis et se sont vus octroyés des terres par le Grand Duc Stephen Karameikos III. Deux baronnies ont ainsi été créées : la baronnie de l'Aigle gris à Luln, et la baronnie de l'Aigle blanc au château de Koriszegy. Cela a structuré la compagnie et ses membres les plus influents ont décidé d'entériner la création de la compagnie du Phénix sur les bases de son fonctionnement déjà en place.

La compagnie du Phénix a été initialement appelé « Compagnie de Luln », car nombre de ses membres y résident. De plus deux des membres fondateurs, sont barons à Luln. Mais c'était trop lié la compagnie à cette cité et à la baronnie et par là, trop limitatif. La compagnie de Luln a donc été renommée **Compagnie du Phénix**.



Ancien blason de la compagnie de Luln



Nouveau blason de la compagnie du Phénix

## Chapitre 2 – Objectifs de la compagnie :

La compagnie du Phénix poursuit plusieurs objectifs qui ont évolués tout au long des années :

1. Tout d'abord, elle entérine un mode de fonctionnement / d'entraide de ses différents membres (assistance « médicale », revente d'objets magiques...),
2. Elle offre à ses membres une / des base(s) arrière(s) stable dans le temps et sécurisée,
3. La compagnie du Phénix cherche à asseoir la « civilisation » et les races « civilisées » afin de construire un monde meilleur qui permette aux petites gens de pouvoir vivre avec plus de sécurité et de bonheur,
4. Elle accroît la capacité de ses membres à résoudre les mystères qui se posent à eux et à réussir les aventures auxquels ils participent,
5. Elle cherche à accroître le nombre de ses membres, mais sans « rogner » sur la qualité des ressources qui la composent et cherchent à faire grandir « ses » membres sans les materner (i.e. sans aide durant une aventure),
6. Avec la réussite d'aventures équipées de certains de ses membres, la compagnie cherche à étendre son influence par delà les frontières de Karameikos (le pays qui l'a vu naître), voire par delà le plan matériel qui abrite le monde de Mystara. Certaines aventures sont donc à présent menées sur d'autres plans matériels, ou dans les plans intérieurs ou extérieurs,
7. La compagnie cherche également à assurer la pérennité de sa « base arrière » principale, à Luln,
8. Et enfin, la Compagnie cherche aussi à assurer une vie « décente » (selon les critères d'aventuriers expérimentés...) à ses membres lorsqu'ils ne sont pas en aventure.

La Compagnie du Phénix est principalement basée à Luln, à Karameikos. Le baron et la baronne de l'Aigle gris à Luln, font partie des membres fondateurs de la Compagnie. La baronne est également maîtresse de la Haute guilde de magie de l'Arcanium. Il n'est donc pas étonnant que nombre des mages de l'Arcanium soient également membres de la Compagnie du Phénix et que les deux entités se soutiennent mutuellement.



Blason de la Haute guilde de magie de l'Arcanium

## Chapitre 3 – Organisation :

Le mode de fonctionnement de la Compagnie est assez simple. Les membres sont très libres de faire ce qu'ils souhaitent, tant que cela ne va pas directement à l'encontre :

- des objectifs ou des intérêts de la Compagnie dans son ensemble ou des autres membres,
- des lois en vigueur à Karamaikos (la base arrière de la Compagnie) s'ils y sont.

Les membres ont entre eux un devoir mutuel de respect et de non agression. En cas d'infraction, les membres les plus séniors de la compagnie peuvent intervenir de manière plus ou moins franches, voire définitives dans les cas les plus graves. Il n'y a pas « d'alignements » interdits ou autorisés au sein de la Compagnie, mais dans les faits, les alignements maléfiques ou chaotique neutre sont quasiment absents de la Compagnie, car trop en contradiction avec le mode de fonctionnement de la Compagnie.

Dans les grands principes de la Compagnie, il y a le fait que la Compagnie met un point d'honneur à respecter ses « contrats » auprès de ses employeurs et a achevé les missions, sauf si elles se révèlent être des « canulars » ou contraires aux objectifs / intérêts de la Compagnie. C'est l'origine du nom de la Compagnie, la *Compagnie du Phénix*, car quand une équipe échoue, souvent, une autre équipe plus expérimentée est envoyée finaliser la mission.

Les missions peuvent être à l'initiative de ses membres pour eux-mêmes, ou à l'initiative de ses membres mais pour être réalisées par d'autres membres (qui seront soit plus, soit moins expérimentés ou plus adaptés à ladite mission), ou au contraire une requête peut avoir été fournie par un « employeur ». Les employeurs potentiels peuvent être très variés (nobles, guildes, « particuliers », marchands, êtres extérieurs...).

Dans tous les cas une équipe se constitue d'elle-même ou est constituée par la Compagnie pour effectuer la mission. En dehors de la fourniture de quelques informations (via la bibliothèque ou ressources similaires), l'équipe en charge de la mission, est totalemtent indépendante et livrée à elle même pour la réalisation de sa mission. Les membres « senior » de la Compagnie y mettent un point d'honneur. Et ce pour deux raisons majeures :

1. Ils leur seraient impossible sinon de pouvoir vaquer à leurs occupations s'ils étaient en permanence dérangés par des membres plus junior butant sur un problème sérieux ou non,
2. La Compagnie veut forger une compagnie puissante. Les aventuriers doivent donc apprendre à se débrouiller seuls avec leurs ressources propres. Cela peut entraîner des pertes... mais c'est la dure vie de l'aventurier.



## La compagnie du Phénix

Néanmoins, toute équipe en proie à une réelle difficulté, peut revenir vers la Compagnie, exposer son problème et abandonner la mission. Les membres seniors de la Compagnie, décideront alors de l'opportunité d'envoyer une autre équipe plus adaptée ou expérimentée pour finir le travail. C'est cela qui permet à la Compagnie de porter son nom... la Compagnie du Phénix. Mais il n'y a pas « d'aide » fournie pour l'aventure. C'est très rare, mais il est arrivé que certains membres soient évincés de la Compagnie pour incompétence / trop de missions inachevées. Mais cela est rare, car les incompetents perdent habituellement rapidement la vie au fin fond d'un vieux donjon...

La Compagnie ne donne que rarement des missions – non rémunérées - pour elle-même, à ses membres. Il existe trois cas de figure :

- **Mission de « sauvetage »** : les membres suffisamment expérimentés (5° niveau global de classe), peuvent demander à ce que l'on s'enquiert de leur devenir lorsqu'ils partent en aventure. Si au bout d'un certains temps en aventure, un membre semble avoir « disparu », la Compagnie se renseigne (*divinations* simples) et une action de sauvetage est décidée le cas échéant. Les membres seniors de la Compagnie, décident de monter une équipe adéquate de membres. Les aventuriers partiront alors à la recherche de leur camarade.
- **Revente d'objets magiques** : il ne s'agit pas vraiment de missions, mais de participation à la revente des objets magiques. Pour éviter les problèmes, cette activité est « organisée » pour empêcher vols et assassinats lorsqu'un membre veut revendre un objet cher. Ceci est souvent fait avec l'Arcanium.
- **Mission cruciale** : concerne les missions « majeures » pour la Compagnie, c'est à dire celles pour résoudre un problème qui, s'il ne l'était pas, pourrait signifier la fin de la Compagnie ou un fort affaiblissement.

Un refus à une de ces missions, signifie souvent un renvoi de la Compagnie.

La Compagnie n'est pas forcément « d'un bloc ». Il arrive fréquemment que des sous-groupes d'aventuriers décident, au sein de la Compagnie, de former une sous-entité. Ces sous-entités peuvent être nommées tout à fait comme leurs membres le souhaitent, sous forme de sections, équipes, clans, cellules, associations, légions...

La Compagnie est implantée sur le monde de Mystara, à Karameikos, dans la ville de Luln, mais elle cherche à avoir aussi des membres ailleurs, voire sur d'autres plans, afin d'étendre son influence et son champ d'action. Elle s'appuie d'ailleurs aussi pour cela, sur la haute guildes de magie de l'Arcanium (avec qui elle est liée), qui a des succursales aux Royaumes Oubliés (au Valdague) et à Faucon Gris (à Hâvreneige, la capitale de la théocratie d'Arbonne sur Greyhawks).

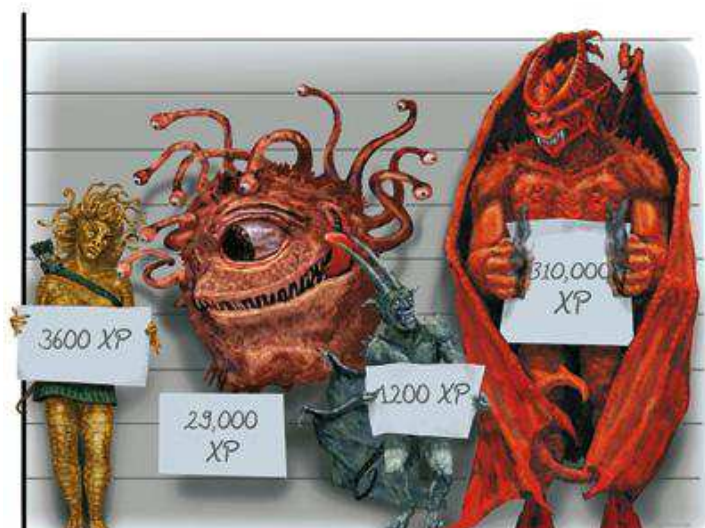
## La compagnie du Phénix

La Compagnie ne dispose donc que d'une gouvernance relativement vague. Il existe deux conseils au sein de la Compagnie :

- Le premier conseil, est le **conseil des seniors** : il regroupe les aventuriers ayant au moins 13 niveaux de classe. Ce sont eux qui prennent le plus souvent les décisions générales sur quelles missions doivent être effectuées ou pas, qui on envoie... Il est rare qu'un conseil les réunissent tous. Les décisions se font avec les présents,
- Le deuxième conseil, est le **conseil suprême** de la Compagnie : il regroupe les six membres fondateurs de la Compagnie (Madrius, Lamar de Koriszegy, Baron Fyodor, Dame Senyakase (également maîtresse de la haute guildes de magie de l'Arcanium), Strebsé et l'archiprêtre Florin) et les autres membres épiques de la Compagnie (Morval Kheor à compter de l'an 1001). Ce sont eux qui prennent les principales décisions sur les missions les plus importantes, l'éviction de membres... Les membres du conseil suprême de la compagnie, font aussi tous partie du conseil des seniors.



Tous les alignements sont théoriquement autorisés dans la Compagnie, même si dans les faits, les alignements maléfiques ou CN sont quasi inexistant.



La Compagnie encourage ses membres à aller chercher la meilleure des expériences... en aventure.

## Chapitre 4 – Les hauts faits d’armes de la compagnie :

La Compagnie (ou tout au moins certains de ses membres) a ainsi accompli de nombreuses missions majeures, parmi lesquelles dans l’ordre chronologique :

- Vers le milieu des années 980, les actions de la compagnie (qui n’existait pas encore réellement) ont commencé avec le nettoyage d’un repaire infesté de kobolds et de moisissures jaunes puis...
- ...le nettoyage d’une colline infestée de gobelinoïdes (B05),
- L’exploration de l’île de la Terreur pour le compte d’une compagnie de marchands (X01),
- Le sauvetage de l’Archimage Etienne d’Ambreville prisonnier séculaire de son château familial à Glantri (X02),
- Vers le milieu / fin des années 980, le démontage d’un très important réseau maléfique visant à la chute de l’empereur de Thyatis Thincol 1<sup>o</sup> Torion, mené par la liche Drask,
- La libération d’un village de l’Atruaghin, harassé par les créatures « du maître » caché au fin fond de sa pyramide,
- En 990, la chute du baron Ludwig Von Hendriks de Noircastel, cousin du Grand Duc, mais complètement maléfique,
- Au début des années 990, l’éradication d’un autre puissant réseau maléfique intervenant sur plusieurs plans primaires et dirigé par l’humain Moumra,
- L’élimination du rejeton du prince démon Astaroth,
- La sortie victorieuse de la difficile épreuve du labyrinthe d’Ierendi,
- L’exploration du palais de la princesse Argenta (B03),
- La traversée de la Grande Désolation pour rechercher un mal perdu à Hule (X04),
- La mise en échec du plan d’un prêtre de Crétia pour déstabiliser le Vestland (X03),
- Au milieu des années 990, l’élimination du duc des enfers Hutijin lors de sa pénétration sur Mystara et la destruction de l’artéfact maléfique qu’il cherchait à activer,
- Le sauvetage de la baronnie du Val des deux lacs au Norwold (CM02),
- Un réseau de faussaires à Spécularium a été démantelé,
- L’élimination d’un seigneur éolide tyrannique,
- La mise en déroute du prince démon Pazuzu lorsque lui aussi il chercha à entrer sur Mystara,
- Toujours au milieu des années 990, la mise en échec des manigances du dieu maléfique Thanatos à Ylaruam,
- La libération d’humains esclaves subaquatiques de nixes,
- Le nettoyage sur Greyhawks du Temple du Mal Élémentaire qui se reconstituait,
- La destruction de l’horrible musée de cire qui offrait de nombreuses victimes aux seigneur de Ravenloft,



## La compagnie du Phénix

- La suppression d'un prêtre d'un puissant dieu du Chaos lorsqu'il appelait sa divinité. Les deux ont connu les affres de l'échec et de l'anéantissement,
- Vers la fin des années 990, des membres ont également vaillamment combattu au fin fond de l'Outreterre contre une résurgence du dieu des derros, Diirinka,
- Un contact houleux a été établi avec les elfes sombres et les elfes noirs de l'Outreterre,
- Sur Ravenloft, à Odiare, la mise en échec des marionnettes meurtrières (RM02),
- Le combat contre les créatures les plus maléfiques toutes droit sorties de la tapisserie des âmes damnées alors qu'elles risquaient d'être de nouveau libres de leurs mouvements,
- Aux Indulines, le combat contre des illithids vampires et la sombre coterie qui se cachait derrière (RQ02),
- Le combat au Darkon contre le seigneur Azalin et la Mort majeure invoquée (R1, R2 et R3),
- L'exploration de l'ancien repaire d'un puissant magicien perdu en Ethengar (BSOLO),
- Au nord de Karameikos, le sauvetage d'une vierge elfique, Rahasia (B07),
- La redécouverte de la vallée perdue des hutaakiens (B10),
- La défaite du seigneur efrist dans le grand désert (I03, I04 et I05),
- Le sauvetage d'une tribu d'arakocras menacée par un Mal ancien (UK07),
- L'exploration du sanctuaire perdu de Tamoachan (C01),
- Sur plusieurs mondes (Greyhawks et Ravenloft), la « résurrection » et la montée en puissance d'un dieu maléfique ont été contrées : le dieu archiliche Vecna,
- L'exploration de la péninsule du serpent et de ses secrets (X06),
- L'exploration un peu plus lointaine de la Côte sauvage (X09),
- Le sauvetage d'une princesse ierendienne enlevée et séquestrée au fin fond des eaux près de Minrothad (X07),
- La sécurisation des voies maritimes au sud de Thyatis (X08),
- La reconstitution du sceptre aux sept morceaux pour combattre le puissant démon Miska,
- Des membres ont également pénétré le monde de Greyhawks et combattu une congrégation de dieux maléfiques qui voulaient anéantir ce monde,
- La mise en échec d'un dieu maléfique ressuscité qui souhaitait prendre le pouvoir sur le Multivers (rien que ça !),
- L'anéantissement des plans de la déesse Lolth pour entrer dans le monde de Greyhawks et la liquidation de l'un de ses avatars majeurs directement aux Abysses (Q01),
- En 1002, la mise en échec d'un complot majeur des séides du prince démon Orcus,
- ... et de très nombreuses autres aventures... mais l'histoire continue de s'écrire.

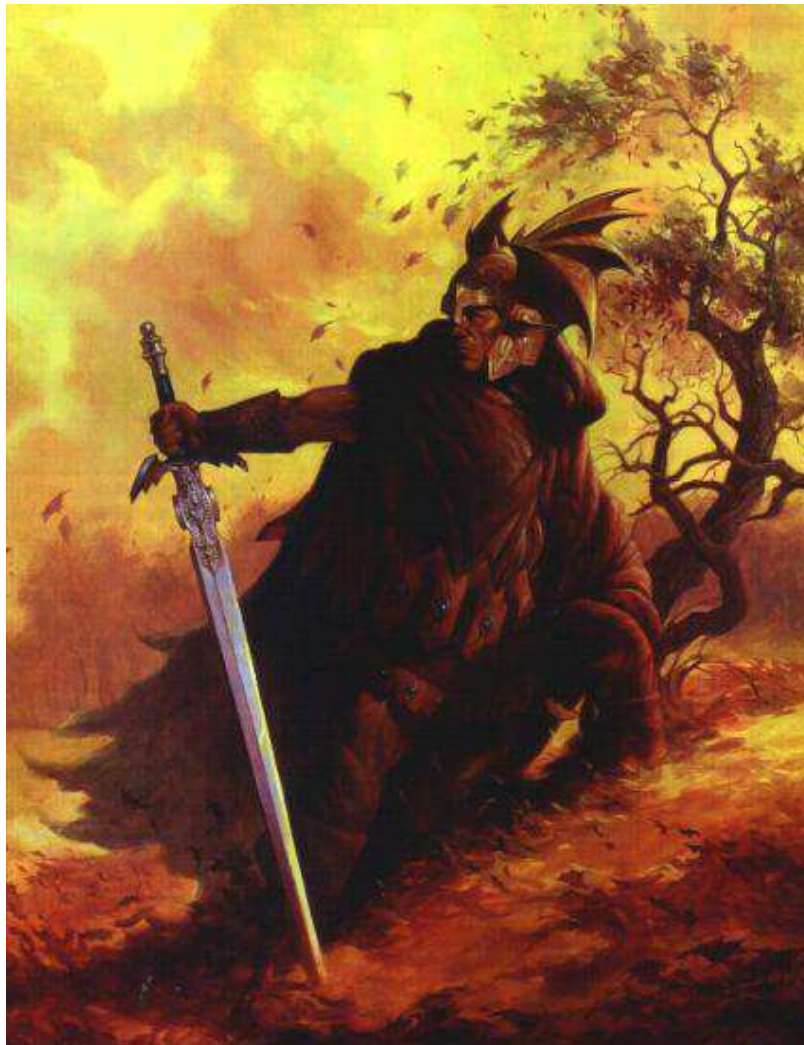
## Chapitre 5 – Les membres du Conseil suprême :

La liste ci-dessous liste les membres du Conseil suprême de la Compagnie du Phénix. Les six premiers sont les membres fondateurs (présents à partir de 990) :

Nom	Titre	Joueur	A partir de
<b>Madrius</b>	Seigneur ranger	Thibaut.B	990
<b>Baron Lamar de Koriszegy</b>	Seigneur paladin d'Athéna	Frédéric.L	990
<b>Baron Fyodor de Luln</b>	Maître barde épique Ollamh	Thibaut.B	990
<b>Dame Senyakase (Espérance)</b>	Archimage épique	Thibaut.B	990
<b>Strebsé</b>	Mage de guerre	Frédéric.L	990
<b>Florin</b>	Archiprêtre épique d'Heimdall	Thibaut.B	990
<b>Morval Kheor</b>	Théurge d'Isis épique	Stéphane.P	1001

### Représentation des membres du Conseil suprême :

#### Les membres fondateurs :



Madrius

La compagnie du Phénix

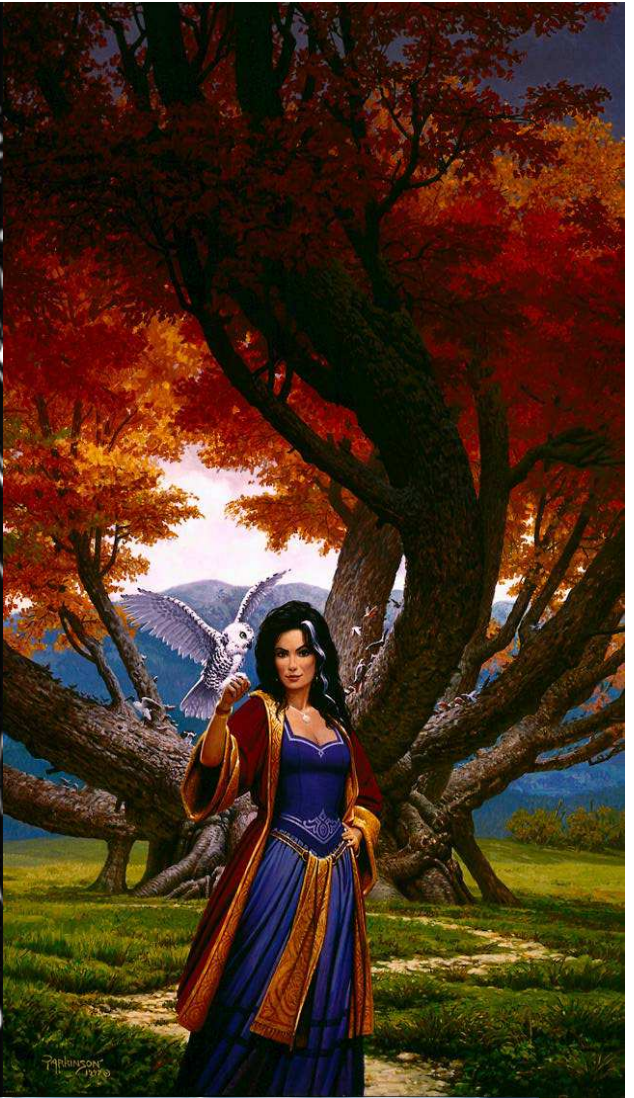


Baron Lamar de Koriszegy



Baron Fyodor de LuIn





Dame Senyakase / Espérance



Strebsé



Florin

Les nouveaux membres épiques :



Morval Kheor