

Novus Ordum Mundi

Il maestri del Grande Gioco

Introduction

Contenu de cet E-book



e livre destiné aux meneurs de jeu, contient le background de l'organisation connue sous le nom de *Novus Ordum Mundi* ainsi que toutes les informations nécessaires pour l'inclure dans vos campagnes. Ce livre ne contient aucune information utile pour des joueurs, à l'exception de ceux qui sont victimes d'une insatiable curiosité sur les secrets des maîtres de Théah et qui prennent le risque de provoquer leur colère. Il est séparé en trois parties ; la première

détaille l'histoire et la structure de l'organisation ainsi que ses membres principaux, la seconde décrit deux lieux importants et quelques autres plus mineurs avec quelques amorces de scénarios, enfin la troisième partie explique comment le *Novus Ordum Mundi* peut être utilisé au cours de vos sessions de jeu et détaille quelques nouvelles règles. Si certains PNJ apparaissent pour la première fois dans ce livre, beaucoup sont déjà connus et voient simplement leur background s'étoffer par leurs rapports avec cette organisation.



Histoire

L'organisation de vilains connue sous le nom de *Novus Ordum Mundi* fut créée sous la vieille république de l'empire numain, comme beaucoup de sociétés secrètes qu'elle observa et manipula au cours des siècles. En 385 AUC, 13 sénateurs se réunirent pour parler de la corruption qu'ils avaient observée au sein du gouvernement. Pendant des années, ils gagnèrent en influence et en pouvoir, par exemple en plaçant leurs amis à des positions clefs du gouvernement comme dans le clergé ou l'armée. Mais, même en contrôlant la presque intégralité du sénat, ils ne purent empêcher la prise de pouvoir par un individu ambitieux qui devint Imperator. Cet état de fait se poursuivit pendant des siècles, avec des membres du NOM de plus en plus arrogants qui considéraient que le pouvoir devait leur revenir.

Avant que la population ne change les choses par une révolte, le général Gaius Philippus Macer réussit un brillant coup d'état en prenant le contrôle de l'empire et en devenant l'un des plus grands imperator de Numa. Sa première action une fois au pouvoir fut de réduire la puissance du sénat en le transformant en un organe consultatif et non plus législatif. Le chef du NOM de l'époque, Commodus Flavius organisa de nombreuses tentatives d'assassinat à l'encontre de Macer, mais le rusé imperator les évita toutes. Cela se poursuivit jusqu'à ce qu'un nouvel acte modifie radicalement l'équilibre des pouvoirs et change à jamais le visage de Théah, avec des répercussions jusque dans le monde moderne. Le Pacte pour l'obtention des arts sorciers.

Le Pacte conclu par Octavius Montanus et les autres sénateurs ne permit pas seulement de renverser l'Imperator, il changea également l'équilibre du pouvoir. Ceux qui n'avaient pas conclu le Pacte se retrouvèrent à l'écart du pouvoir. Montanus utilisa alors ses nouveaux dons pour détruire ceux qui s'opposaient à lui. Le premier fut d'ailleurs sa Némésis, Commodus Flavius qui disparut en hurlant dans un portail apparu dans le plancher même du sénat. Les survivants de l'organisation se retirèrent du monde politique pour évaluer la situation et trouver le moyen de regagner leur position sociale et leur pouvoir. Après l'exemple de Flavius, ils savaient qu'il était impossible de s'opposer aux sorciers de manière frontale, aussi décidèrent-ils de mettre à profit leur ruse, leur intelligence et leur grande expérience des complots. Le conseil des treize fut créé en l'honneur des treize sénateurs d'origine, et il existe toujours aujourd'hui, bien que les tactiques et procédés aient évolué avec l'arrivée de nouveaux membres. Naturellement, la chute de Numa anéantit toutes leurs chances de reprendre le contrôle de l'empire, aussi les membres du Conseil se dispersèrent-ils à travers tout Théah pour contrôler les composantes politiques du continent. Lorsque l'un d'entre eux mourait en raison de l'âge ou succombait aux complots de ses ennemis, un nouveau membre était choisi pour le remplacer à partir d'une liste que le conseil tient à jour d'année en année. Si la personne contactée refuse de rejoindre le NOM, elle est aussitôt éliminée. Si elle les rejoint, elle bénéficie immédiatement du soutien de l'organisation.

Philosophie

Comme expliqué plus haut, l'objectif original du NOM était de renverser les sénateurs et de reprendre le contrôle de l'Empire Numain. Il changea avec la chute de l'empire, mais bien avant cet événement les membres du Conseil s'étaient rendus compte du déclin de Numa. Dès lors, le Conseil fut divisé, certains voulaient reprendre le contrôle de l'Empire alors que d'autres soutenaient l'émergence de nouvelles nations que chacun d'entre eux pourrait diriger indépendamment. Les partisans de ce dernier idéal sont en partie responsable de la chute de l'Empire et des difficultés à maintenir fermement sous contrôle une population dispersée et culturellement disparate. Tandis que ceux qui désiraient maintenir la gloire romantique du vieil empire gardaient le contrôle du Conseil des Treize pendant des siècles, leur manque de mobilité géographique entraîna la prise de pouvoir des membres dispersés dans les nouvelles nations. Ainsi, l'organisation a maintenu son influence sur Théah en infiltrant l'élite noble, l'Eglise et les milieux criminels.

Ce procédé fonctionna parfaitement pendant des générations, bien qu'au cours des derniers siècles, les choses aient commencé à changer. Les idées de démocratie et de gouvernement qui sont apparues au sein de plusieurs nations ont modifié l'ordre établi de Théah, aussi le Conseil des Treize fait-il tout son possible pour profiter au maximum de ces changements. Par le passé, lorsqu'un dirigeant était impossible à manipuler, le NOM attendait simplement qu'un autre, plus malléable, prenne sa place. Avec l'émergence de l'idée selon laquelle la direction d'une nation peut être détenue par plusieurs personnes, que ce soit un parlement comme en Avalon ou une organisation commerciale comme en Vendel, il y a toujours quelqu'un au sein de la structure dirigeante qui peut être manipulé ou renversé. Le Conseil adopta donc ce nouveau concept de gouvernement avec beaucoup de zèle et d'intérêt, puisque le réseau aux commandes du pays et son influence ne disparaissent pas avec la mort d'un seul homme. Si la promotion des idéaux démocratiques par le Conseil des Treize peut sembler louable, ils ne le font pas pour des raisons humanistes, mais uniquement dans le but de prendre le contrôle politique de tout Théah pour les siècles à venir.

Organisation et buts

Si le NOM est composé d'un vaste réseau d'informateurs, de contacts, d'espions, de tueurs et de petites fripouilles, son noyau dur est constitué du Conseil des Treize. Ces hommes ne détiendraient sans doute pas le pouvoir sur Théah, sans les ressources et les opportunités développées pour eux par l'organisation.

Alors que d'autres groupuscules secrets se déchirent en querelles intestines, les plans machiavéliques que les membres du Conseil élaborent les uns à l'intention des autres peuvent s'étendre sur des pays entiers et laisser une montagne de cadavres dans leur sillage. L'Espectro Acero, "les Spectres d'Acier" sont la balance des pouvoirs au sein du Conseil, ils empêchent les membres d'agir directement à l'encontre de leurs camarades et sécurisent les réunions qui peuvent avoir lieu entre ces hommes dangereux. Bien qu'ils soient censés être impartiaux, il est déjà arrivé qu'un puissant chef du Conseil emploie l'Espectro Acero pour ses desseins personnels, bâillonnant les autres membres du Conseil et, parfois même, en ordonnant des assassinats.

Chaque membre du Conseil se voit généralement assigner une région particulière qu'il doit diriger, bien que ces régions se recoupent souvent, et que ceux qui sont impliqués dans d'autres sociétés secrètes voient leurs pouvoirs plus étendus. Les membres du Conseil qui survivent le plus longtemps sont ceux qui savent quel combat livrer et qui ont une telle expérience des complots qu'ils sont beaucoup plus utiles aux autres membres vivants que flottant sur le dos dans un canal de Dionna. Si un problème est soumis à un vote, chacun des treize dispose d'une voix. Comme tous les membres du Conseil savent généralement comment les autres voteront, les "égalités" sont très rares mais lorsqu'elles se produisent, c'est le chef du Conseil qui a le dernier mot ; c'est également lui qui préside les séances et assure la neutralité de la ville de Numa.

La structure de l'organisation en dessous du conseil varie d'un membre du Conseil à l'autre, car à part l'Espectro, le NOM ne compte aucun autre membre ou groupe formel. La plupart des membres du Conseil maintiennent leur propre réseau d'agents et d'informateurs, dont très peu connaissent l'existence de ce groupe. Une poignée d'hommes particulièrement habiles a réussi à servir plusieurs membres du Conseil successivement, tels l'infâme Quinn, l'assassin qui servait le chef du Conseil avant Alvaro de Arciniega et qui est maintenant aux ordres du Castillian. Cette discrétion obsessionnelle est ce qui a permis à cette organisation de survivre aussi longtemps, en faisant en sorte que très peu de gens en dehors du Conseil soient au courant de son existence. Après des siècles, les opérations secrètes qui ont protégé les sénateurs des sorciers sont devenues la véritable identité du groupe. Des milliers de personnes à travers Théah sont impliquées dans les activités du NOM, et presque aucun ne se doute que ses petites actions ont contribué à mettre en branle des complots de grandes envergures.

Le Conseil des Treize

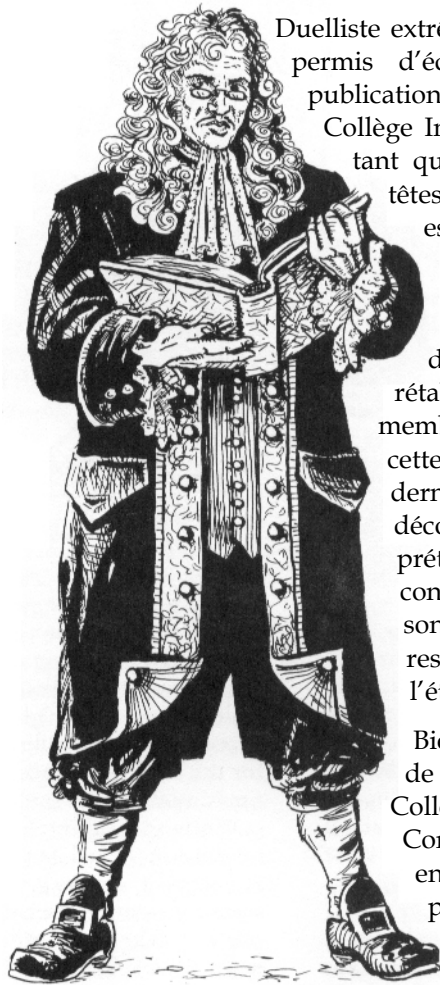
Le Conseil est dirigé par le puissant et charismatique Alvaro Soldano de Arciniega, qui a été choisi par le chef précédent, Iselo Arciniega de Aldaña pour lui succéder. Les leçons de son ancien mentor ont transformé un esprit déjà brillant en un instrument mortel. Au cours des dernières années, il s'est ingénié à détruire plusieurs de ses rivaux au sein du Conseil Intérieur et a récemment permis la nomination de sa propre fille à la place du défunt Jean-Pierre du Lac. Avec Quinn et plusieurs membres de l'Espectro Acero sous ses ordres, il contrôle le NOM comme personne au cours des siècles précédents. Plusieurs autres membres sont agacés par ce déséquilibre des pouvoirs au sein du Conseil, mais aucun d'entre eux n'a pour le moment osé s'opposer à Arciniega ; en fait, il faudrait qu'ils se liguent pour pouvoir en venir à bout.

Les douze membres du Conseil ici décrits sont parmi les hommes et les femmes les plus puissants de Théah. Le dernier est laissé à la discrétion du MJ qui peut ainsi l'utiliser, s'il le souhaite, pour en faire un ennemi récurrent de ses joueurs.



Alvaro Soldano de Arciniega – Chef du Conseil des Treize

L'érudit castillian contrôle le NOM depuis une massive forteresse cachée au cœur des montagnes Sierra de Hierro, spécialement depuis qu'il s'oppose à l'Inquisition dans son extermination du Collège Invisible. Sa puissance sur le NOM s'appuie sur un intellect hors du commun et le fait qu'il n'hésite pas à utiliser la force contre ceux qui s'opposent à lui.



Duelliste extrêmement compétent, ce sont ces capacités qui lui ont permis d'échapper aux flammes de l'Inquisition après la publication de ses travaux sur le spectre lumineux. Avec le Collège Invisible complètement dépendant de sa personne en tant que figure publique de cette organisation de grosses têtes, son accès aux nouvelles technologies et inventions est incroyable. Son avance considérable dans le domaine de la Science du Sang augmente également sa puissance. C'est également le plus fervent défenseur de ces travaux devant le Conseil, car il voit dans cette déviation de la sorcellerie, une manière de rétablir l'équilibre que le Pacte a brisé et de remettre les membres du NOM à la tête des nations de Théah. C'est cette obsession qui a divisé les membres du Conseil ces dernières années, certains d'entre eux ne voyant qu'une découverte dangereuse et répugnante dans cette prétendue Science. Comme Arciniega maintient son contrôle et que suffisamment de membres du Conseil sont d'accord avec lui, ou trop effrayés pour agir, des ressources importantes du NOM restent consacrées à l'étude de la Science du Sang.

Bien qu'il ait dû abandonner sa chaire à la Universidad de Altamira, Arciniega dirige toujours efficacement le Collège Invisible par son réseau de la "Chaîne de la Connaissance". La grande majorité de ses agents opère en Castille et en Vodacce, bien qu'il s'assure toujours de pouvoir disposer des ressources nécessaires dans d'autres nations si le besoin s'en fait sentir. Ses collaborateurs dans les recherches sur la Science du Sang lui donnent également un certain pouvoir à Kirk où ils sont les plus nombreux. Le grand objectif d'Arciniega est celui qui entraîna la fondation du NOM, reprendre le contrôle du continent des descendants des sénateurs sorciers corrompus. Secrètement athée, il cherche également à saper les fondations de l'Eglise, bien qu'il se rende tout à fait compte qu'il s'agit là d'un instrument irremplaçable pour le contrôle des masses populaires. La plus grande faiblesse de ce maître manipulateur est son incroyable arrogance, au point qu'il en est venu à se demander s'il ne serait pas invulnérable, ce qui l'a amené, ces dernières années, à mener des actions de moins en moins discrètes et de plus en plus graves à l'encontre de ses rivaux. Bien que peu de membres du Conseil eussent pu s'opposer à l'élimination de Jean-Pierre du Lac, la disparition d'un autre membre du Conseil de cette façon pourrait tous les unir contre lui afin d'essayer de rétablir l'équilibre des pouvoirs.

Alliés et ennemis

Arciniega est aujourd'hui le chef incontesté du Conseil des Treize et peut ainsi tout à fait utiliser l'organisation pour ses propres desseins. Il est le plus fervent partisan de la poursuite des recherches sur la Science du Sang, et compte sur Boli Kollsson et Aleksy Novgorov comme allié dans ce domaine. Avec sa fille Monica qui vient d'entrer au Conseil, il a pu jusqu'à présent compter sur son vote systématique en sa faveur.

Abris et ressources

Arciniega travaille essentiellement depuis sa forteresse cachée dans les montagnes orientales de la Castille. Son principal pouvoir provient du Collège Invisible, et sa richesse, du savoir des inventeurs qu'on y trouve ; à cela il faut ajouter le réseau d'espions que lui a légué Iselo ainsi que son contrôle de l'Espectro Acero par l'intermédiaire de Quinn.

Alvaro Soldano de Arciniega – vilain

Profil

Gaillardise : 4 **Finesse** : 5 **Esprit** : 5 **Détermination** : 4 **Panache** : 4
Réputation : -61 **Arcane** : Présomptueux **Epée de Damoclès** : Pourchassé (4 PP)
Nationalité : castillian.

Langues : Accent de Soldano, Castillian (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Alchimiste ; Appartenance : Collège Invisible ; Appartenance : Guilde des Spadassins ; Appartenance : Novus Ordum Mundi (**Conseil des Treize**) ; Bibliothèque de recherche ; Dur à cuire ; Education castilliane ; **Emérite (Science de la nature)** ; Etincelle de génie ; Grande famille ; **Grand maître (Soldano & Valroux)** ; Laboratoire secret ; Linguiste ; Noble ; Relations (nombreuses) ; Université.

Ecoles d'escrime

Soldano (Maître) : Double parade (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 5, Tourbillon (Escrime) 5, Voir le style 5.

Valroux (Maître) : Double parade (Couteau/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers

Alchimiste : Observation 4, Occultisme 4, Poison 3, Recherches 5, Sciences de la nature 6.

Domestique : Comptabilité 3, Discrétion 5, Etiquette 3, Marchandage 3, Mode 2, Observation 4, Sincérité 4, Tâches domestiques 3.

Erudit : Astronomie 5, Calcul 5, Eloquence 3, Histoire 3, Occultisme 4, Philosophie 4, Recherches 5, Sciences de la nature 6, Théologie 4.

Espion : Corruption 3, Déguisement 3, Déplacement silencieux 4, Dissimulation 4, Falsification 3, Filature 5, Fouille 3, Observation 4, Poison 3, Qui-vive 4, Sincérité 4, Trait d'esprit 3.

Professeur : Création littéraire 3, Eloquence 3, Occultisme 4, Politique 5, Recherches 5, Sciences de la nature 6, Théologie 4, Trait d'esprit 3.

Entraînements

Athlétisme : Course de vitesse 4, Escalade 3, Jeu de jambes 5, Lancer 3, Pas de côté 5, Sauter 3.

Couteau : Attaque (Couteau) 5, Lancer (Couteau) 5, Parade (Couteau) 3.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5.



Monica Allais de Crieux – Membre du Conseil des Treize

Bien que plusieurs membres aient décrié la nomination de la fille d'Arciniega au sein du Conseil, ses aptitudes en politique et en diplomatie ne peuvent être ignorées, même par ses détracteurs. Elevée en tant que fille adoptive d'un cousin du duc de Crieux, elle fut formée dans l'un des environnements les plus difficiles de Théah : la cour de l'Empereur de Montaigne. Sauvée par Quinn des dépravations de la révolution, elle a rejoint son père depuis lors et est devenue son élève la plus assidue, la plus fidèle et la plus capable. Mais reste à savoir si elle volera de ses propres ailes en prenant plus d'indépendance vis-à-vis de son puissant géniteur, ou si elle restera simplement une voix supplémentaire pour lui au sein du Conseil.

Monica a vécu une vie protégée et choyée en Montaigne et démontre que la plus dangereuse des combinaisons est celle mêlant un esprit aiguisé et une grande beauté. Juste après la Révolution, Monica abandonna le style haute-couture qui était la marque de la noblesse montaignoise pour une tenue plus sobre. Toutefois, cette époque est également révolue car elle a de nouveau retrouvé un grand pouvoir et sa position lui permet de renouer avec ses anciennes manières plus décadentes. Les contacts de son père lui permettent d'acheter de très coûteux bijoux venus d'endroits exotiques, bien que son style soit plus mûr, et même plus sombre, que la mode tape-à-l'œil de la cour de Montaigne.

Bien que Monica soit née dans une branche mineure de la noblesse montaignoise, son esprit et son intelligence lui ont permis de s'entraîner dans les cours locales aussi bien qu'auprès des membres les plus puissants de sa famille adoptive. La Révolution a tué une grande partie de la noblesse montaignoise, y compris le duc de Crieux. Avec la restauration de la monarchie par le Roi Montègue, la Montaigne est de nouveau un endroit relativement sûr pour les gens de la haute société, et elle en profite pleinement. Alors que les émigrés



rentrent à Charousse et dans les autres grandes villes, elle utilise son nom adoptif pour restaurer sa puissance dans ce pays. Son père l'y encourage, car si son influence augmente, elle consolide sa position au sein du Conseil et ils en profitent tous les deux ; de plus, elle développe son influence dans une région où il a lui-même peu de pouvoir. Toutefois, Monica a appris beaucoup de choses de son manipulateur de père, et pour chaque nouveau contact qu'elle lui mentionne, elle en garde deux secrets pour son profit exclusif. Alors qu'elle est plutôt silencieuse et réservée en société, particulièrement lorsque son père est présent, l'éducation de Monica en a fait une personne particulièrement revancharde envers qui l'aurait blessée ou contrariée. Et cela n'est pas récent, sa première manœuvre politique de poids à la cour de l'Empereur de Montaigne fut d'humilier vicieusement un jeune noble qui l'avait malencontreusement jetée au sol lors d'une danse. Le jeune

homme voyant son avenir ruiné s'ôta la vie, ce qui aurait modifié le comportement de la plupart des gens, mais cela démontra simplement à Monica tout le pouvoir qu'elle pouvait avoir sur les autres. Aujourd'hui, avec les ressources et le soutien du NOM, Monica ne voit pas pourquoi elle réprimerait ses pulsions les plus sombres et s'approprie les leçons de son père avec une ardeur qui étonne même son professeur.

Au cours des derniers mois, en écoutant les murmures discrets des autres membres du Conseil, Monica s'est rendue compte que les autres conseillers sont de plus en plus opposés à leur dirigeant et à ses manœuvres politiques. Alors que pour le moment elle le soutient inconditionnellement, elle envisage très sérieusement de prêter son aide à un autre puissant membre du Conseil afin de consolider son poste après l'inévitable chute de son père. Parmi les autres conseillers, elle est plus attirée par son camarade et compatriote Hugues Sicée de Sicée ou la dangereuse beauté de Giovanni di Villanova. Qui vivra verra si elle parvient à exercer une réelle influence sur l'un de ces deux hommes et parviendra à se sortir indemne de la trahison de son père. Si Alvaro n'avait qu'un léger soupçon sur ce que sa fille envisage, il est probable qu'il la ferait éliminer rapidement.

Alliés et ennemis

En tant que membre le plus récent du Conseil des Treize, les autres membres s'attendent à ce qu'elle fasse ses preuves et ils font tout ce qu'ils peuvent pour éprouver ses capacités. Sa position comme fille d'Alvaro de Arciniega a jusqu'ici limité le niveau de ces tests, car les autres membres sont peu disposés à encourir les représailles de leur chef. Cela dit, Monica s'est jusqu'à présent contentée de suivre les opinions de son père sans poursuivre ses propres buts. Considérée comme une marionnette, Serk Marstrom cache à peine sa révulsion à son égard, mais il doit encaisser les paroles au vitriol que lui dégage alors Hugues Sicée de Sicée.

Abris et ressources

Avec le retour de la monarchie sous le règne de Montègue, Monica est finalement retournée en Montaigne et reconstruit lentement son réseau de contacts et d'espions à Pau et à Charousse. Démontrant une capacité d'adaptation à la nouvelle situation de son pays très supérieure à la vieille garde, elle a fait de très grands progrès et justifie ainsi amplement sa nouvelle position au sein du Conseil.

Monica Allais de Crieux – scélérate

Profil

Gaillardise : 2 **Finesse** : 4 **Esprit** : 4 **Détermination** : 3 **Panache** : 4
Réputation : -10 **Arcane** : Volontaire **Epée de Damoclès** : Véritable identité (3 PP)
Nationalité : montagnoise.

Langues : Accent du sud, Castillian (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E).

Avantages : Appartenance : Novus Ordo Mundi ([Conseil des Treize](#)) ; Beauté du diable ; [Emérite](#) ([Cancanier](#)) ; Noble ; Petite ; Protecteur (Alvaro de Arciniega) ; Volonté indomptable.

Sorcellerie

Porté (Demi-sang, Apprentie) : Attirer 3, Atteindre 2, Ensanglanter 3, Harmonisation 3, Poche 2.

Ecole d'escrime

Soldano (Apprentie) : Double parade (Escrime) 3, Exploiter les faiblesses (Escrime) 2, Marquer (Escrime) 2, Tourbillon (Escrime) 3, Voir le style 3.

Ecole de courtisan

Ecole de courtisan montagnoise (Apprentie) : vous vous reporterez à l'Ebook *Noblesse Oblige* pour plus d'informations sur cette Ecole.

Métiers

Artiste : Chant 4, Musique (piano) 4.

Courtisan : Cancanier 6, Danse 3, Eloquence 3, Etiquette 4, Héraldique 3, Intrigant 5, Mode 4, Observation 3, Politique 2, Séduction 5, Sincérité 4, Trait d'esprit 4.

Erudite : Astronomie 3, Calcul 2, Droit 2, Eloquence 3, Héraldique 3, Histoire 3, Occultisme 2, Philosophie 2, Recherches 4, Sciences de la nature 3.

Entraînements

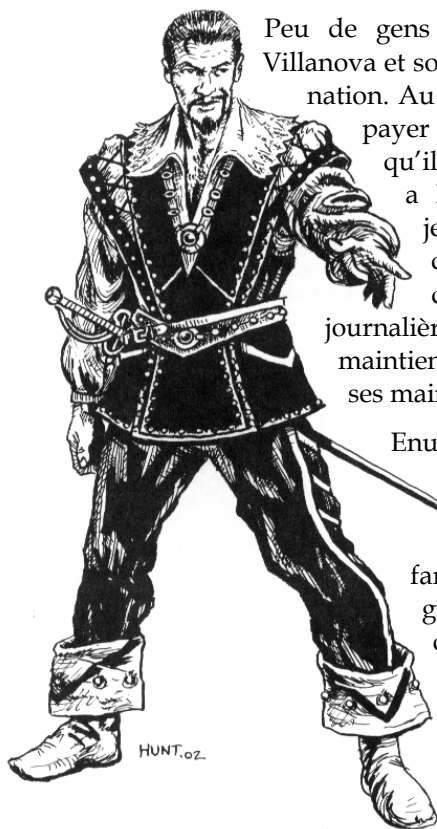
Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 2, Jeu de jambes 4, Lancer 1, Pas de côté 3.

Escrime : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 4.



Giovanni di Villanova – Membre du Conseil des Treize

L'impitoyable prince marchand de Vodacce poursuit la tradition familiale en maintenant une participation très active au sein du NOM. C'est grâce aux informations et aux complots du NOM que la famille Villanova parvint à forcer les Caligara à changer de nom, et aida l'Eglise dans sa destruction de la famille Bianco. Bien qu'étant encore un jeune homme, Giovanni se rendit compte très tôt que son père avait des alliés très puissants, mais il ne découvrit lesquels qu'en accédant lui-même à ce poste, après la mort malheureuse de plusieurs membres de sa famille, et en se voyant proposé de devenir membre du Conseil des Treize. Ayant travaillé brièvement sous le commandement d'Iselo, Villanova est devenu l'un des adversaires les plus acharnés d'Arciniega lors des réunions du Conseil, bien qu'il fasse très attention à ne pas le défier directement ou agir contre lui en dehors des sessions du Conseil. La trahison de son épouse et de sa maîtresse l'ont beaucoup occupé depuis, bien qu'il s'assure de toujours être au courant des manigances des autres membres afin d'assurer sa sécurité. C'est aussi pour cela qu'il s'oppose à l'intérêt croissant des autres membres pour la Science du Sang, bien qu'il n'ait pas encore donné son avis sur le sujet à haute voix lors d'une session du Conseil.



Peu de gens sur Théah ignorent la réputation de Giovanni di Villanova et son physique est connu de la plupart des élites de chaque nation. Au cours des dernières années, les événements lui ont fait payer un lourd tribut, en particulier par le port d'un bandeau qu'il porte sur son œil afin de couvrir l'orbite béante que lui a laissée Juliette. Bien qu'il soit toujours relativement jeune, des mèches grises commencent à apparaître dans ses cheveux, mais l'éclat dans son œil dissuade quiconque de mentionner un tel fait en sa présence. Sa pratique journalière de l'escrime afin d'améliorer le style familial le maintient en bonne forme et lui laisse des callosités sur les paumes de ses mains.

Enumérer tous les complots et les ressources d'un membre de la famille Villanova demanderait la vie d'un scribe vaticin pour tous les retranscrire par écrits, sans compter tous les plans antiques de l'une des familles les plus anciennes de Vodacce. Cependant, une grande quantité de ces ressources est consacrée à des complots visant les autres membres du Conseil, mais également les autres princes marchands qui espèrent vivre assez longtemps pour voir la chute de Villanova. Cet événement est peut-être plus près de se réaliser que beaucoup ne le croyaient, non en raison d'un ennemi extérieur, mais bien par les actes des membres de cette famille elle-même. Avec la mort de ses deux fils

et la trahison de son épouse et de sa maîtresse, Giovanni n'a aujourd'hui plus aucun héritier. La vengeance de cette trahison lui prend tout son temps, et la simple mention de cette perfidie en sa présence suffit à le faire sortir de sa réserve habituelle. Les menaces viennent également de sa propre famille, car certains de ses parents pensent maintenant pouvoir prendre sa place, ce qui l'a obligé à éliminer un certain nombre de ses cousins, affaiblissant encore sa famille. La solution la plus simple est qu'il prenne maintenant une nouvelle épouse pour engendrer un héritier ; les filles du défunt prince Lucani, de puissantes sorcières de la destinée, semblent parfaites dans ce rôle et il a envoyé un certain nombre de ses émissaires pour essayer de trouver un arrangement.

Jusqu'à présent, la veuve de la famille Lucani s'est montrée intéressée par une alliance avec une aussi puissante famille mais n'a pas encore donné son accord par peur des réactions des autres princes à son égard. Cependant, Villanova n'est pas un homme patient et en a assez de cette tactique qui consiste à faire tarder la réponse. Ainsi, une fois qu'il aura terminé sa vendetta à l'encontre de Valentina, il pourra se pencher avec attention sur ce problème.

Alors que la disparition de deux des sept princes marchands lors des récents conflits ayant secoué la Vodacce ne bénéficie pas autant à la famille Villanova qu'à d'autres, elle a fortement réduit le nombre de puissants joueurs au sein du Grand Jeu. Le Conseil observe cette situation avec intérêt car l'unification de la Vodacce sous la direction d'un membre du NOM serait la première fois qu'il parviendrait à remplir leur but antique. Une partie du Conseil met les autres en garde contre cette possibilité car un chef unique serait la cible des attaques de toutes les autres familles princières, et il est beaucoup plus facile de manœuvrer une nation divisée. Villanova répond généralement à de telles remarques avec l'histoire de la dernière tentative d'assassinat dont il a été victime ou par quelque citation de Scarovese.

Alliés et ennemis

Peu d'autres membres du Conseil oseraient volontairement se faire un ennemi de Giovanni, car ils se sont bien rendus compte que la plupart des ennemis du prince marchand ont des vies comparables à celle d'un éphémère. Cependant, Giovanni ne peut également compter que sur peu d'alliés en raison de la méfiance générale qu'il provoque. En tant qu'adversaire de la Science du Sang, il a souvent voté de la même manière que Serk et Hugues, mais s'est également aligné sur les avis d'Arciniega quand cela correspondait à ses propres plans.

Abris et ressources

Les ressources de n'importe quel prince marchand en font des acteurs puissants de Théah, mais les Villanova ont toujours mieux réussi que les autres. Dionna est la cité de Giovanni et rien ne s'y passe sans qu'il ne soit au courant. La famille dispose de domaines étendus dans toute la ville mais également sur le continent, ce qui inclut la *Chambre de l'Angoisse Silencieuse* (Reportez-vous à *Strongholds and Hideouts* p.29).

Giovanni di Villanova – vilain

Profil

Gaillardise : 3 **Finesse :** 3 **Esprit :** 5 **Détermination :** 4 **Panache :** 5
Réputation : -130 **Arcane :** Volontaire **Epée de Damoclès :** Pourchassé (2 PP)
Nationalité : vodacci.

Langues : Accent insulaire, Castillian (L/E), Montaginois (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenance : Guilde des Spadassins ; Appartenance : Guilde des marchands vodaccis ; Appartenance : Novus Ordum Mundi (*Conseil des Treize*) ; Beauté du diable ; Domestiques ; *Emérite* (*Intrigant*) ; Gaucher ; *Grand maître* (*Ambrogia & Villanova*) ; Immunité aux poisons (nombreux) ; Noble ; Réflexes de combat ; Réputation maléfique ; Scarovese.

Ecole d'escrime

Ambrogia (Maître) : Coup de pommeau (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 5, Voir le style 5.

Villanova (Maître) : Coup fourré (Escrime) 5, Double parade (Couteau/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Voir le style 5.

Ecole de courtisan

Ecole de courtisan vodacci (Maître) : vous vous reporterez à l'Ebook *Noblesse Oblige* pour plus d'informations sur cette Ecole.

Métiers

Courtisan : Danse 4, Diplomatie 5, Eloquence 5, Etiquette 4, Héraldique 3, Intrigant 6, Mode 4, Observation 4, Politique 4, Séduction 5, Sincérité 5, Trait d'esprit 3.

Erudit : Calcul 2, Eloquence 5, Héraldique 3, Histoire 3, Philosophie 4, Recherches 2.

Espion : Corruption 4, Déplacement silencieux 5, Dissimulation 4, Filature 5, Fouille 3, Interrogatoire 4, Observation 4, Poison 5, Qui-vive 5, Séduction 5, Sincérité 5, Trait d'esprit 3.

Maître d'armes : Commander 3, Entraîner 3, Etiquette 4, Guet-apens 4, Intimidation 4, Jeu de jambes 5, Observation 4, Pas de côté 5, Qui-vive 5, Trait d'esprit 3.

Entraînements

Athlétisme : Course de vitesse 3, Escalade 3, Jeu de jambes 5, Lancer 4, Nager 4, Pas de côté 5, Sauter 4.

Combat de rue : Attaque (Combat de rue) 5, Coup à la gorge 5, Coup aux yeux 5, Coup de pied 4.

Couteau : Attaque (Couteau) 5, Lancer (Couteau) 5, Parade (Couteau) 5.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5.



Hugues Sicée de Sicée – Membre du Conseil des Treize

L'actuel Grand Maître des chevaliers de la Rose et de la Croix se trouve dans une étrange situation. Alors que de nombreux membres du Conseil aimeraient diriger une organisation aussi puissante que les Chevaliers, il fut heureux de la commander en coulisses pendant des années. L'assassinat d'Aristide Devereux a poussé ce calme et discret noble sur



le devant de la scène. Bien que la plupart de ses camarades Chevaliers seraient consternés d'apprendre son appartenance au NOM, il est sans doute le membre du Conseil le "moins vilain". Cela ne veut cependant pas dire que c'est un ange, loin de là, de très nombreux Chevaliers sont morts au cours des dernières années lors des missions qu'il leur a confiées pour le bien du Conseil des Treize. Il y a de cela quelques années, l'un des deux sénéchaux travaillant pour le ministre de l'Ordre découvrit le double-jeu de Hugues ; il assassina l'homme de ses propres mains. Toutes ces actions rongent la conscience de Hugues tout comme les idéaux de l'Ordre qu'il a complètement trahis. Arciniega, toujours très pragmatique, lui a fait remarquer qu'il vaut mieux avoir une conscience qui vous travaille que plus de conscience du tout... Même s'il tend à être la voix apaisante du Conseil, un sujet le met en rogne systématiquement : la Science du Sang, qu'il considère comme une aberration. Son

point de vue franc et sans compromis sur le sujet n'ont pour le moment entraîné aucunes représailles d'Arciniega, ce qui fait penser à d'autres membres du Conseil que Hugues a certainement un moyen de pression sur l'érudit.

Hugues a fait toute sa carrière dans la discrétion, que ce soit lors des événements sociaux ou simplement en marchant dans les rues de Pau. Il n'est pas sans beauté ni attrait, mais il n'a rien de frappant physiquement et bien qu'il s'habille avec des vêtements de bonne qualité, ses tenues sont toujours passe-partout et pratiques.

De nombreux membres de l'Ordre ont conseillé au nouveau grand-maître de changer de tenue vestimentaire afin d'augmenter sa présence, mais il répond généralement à de telles remarques par un geste ou un commentaire d'exaspération. Ce n'est pas que Hugues manque d'ego, c'est tout simplement qu'il est assez habile pour ne pas le montrer et assez confiant dans ses capacités pour ne pas avoir besoin de les démontrer aux autres. Très peu de gens ont vu le grand maître élever la voix, mais ceux dont c'est le cas ne souhaitent pas y être confronté une nouvelle fois. Généralement, sa réponse à quelque chose qui le dérange est un commentaire acerbe ou un regard si sombre qu'il ferait baisser les yeux au pire des criminels.

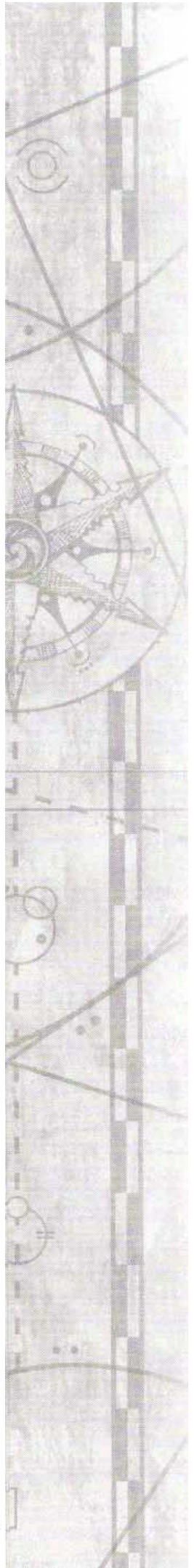
La Rose et la Croix ont toujours fourni la base de la puissance de Hugues, et maintenant qu'il a réussi à devenir Grand Maître en trompant le ministre de l'Ordre, son contrôle de cette organisation à travers Théah est sans limite. La révolution a également ouvert un grand éventail de nouvelles possibilités, avec le renforcement des rapports entre les mousquetaires et les chevaliers et le fait que Hugues était l'un des rares nobles intouchables par le Comité de Salut Public. Bien que son appartenance ancienne au NOM lui ait permis d'augmenter son pouvoir, il est également vrai que la Rose et la Croix ont été renforcés par ses actions. Il convient de noter que le fait que les deux groupes s'opposent à la sorcellerie lui a facilité les choses et permis de servir efficacement les objectifs du Conseil des Treize, bien que l'apparition de la Science de Sang inquiète considérablement Hugues et qu'il continue de chercher par tous les moyens à s'opposer à son développement. En effet, Hugues voue une haine viscérale à tout ce qui touche à la sorcellerie.

Alors que la Rose et la Croix était une organisation en plein développement, un membre du Conseil du NOM suggéra que l'un de leurs agents élabore un plan à long terme pour en prendre le contrôle. L'oncle paternel de Hugues était un membre du Conseil des Treize et s'était aperçu que l'organisation n'avait jamais réussi à infiltrer ce nouvel Ordre si populaire. Les agents du NOM ne parvenaient même pas à être admis au sein de l'Ordre des chevaliers de la Rose et de la Croix, qui se montraient également extrêmement résistants à toute tentative de corruption ou de coercition. Le plan de Claude-Maurice Sicée de Sicée était de façonner une personne innocente pour qu'elle soit recrutée par les Chevaliers avant de rejoindre ensuite le NOM. Lorsque l'un de ses frères eut un second fils, il vit là l'occasion qu'il guettait et couvrit la famille de cadeaux et attentions. En tant que second-né sans pouvoirs sorciers, Hugues n'avait que peu de perspectives de s'élever au sein de l'élite montagnaise, ainsi le chemin était tout tracé pour le guider vers la Rose et la Croix. Claude-Maurice s'assura alors que son neveu reçoive la meilleure formation martiale possible et l'instruisit pour préparer son intronisation au sein de l'Ordre de la Rose et de la Croix, tout en exerçant des pressions et en concédant des faveurs aux différents protecteurs des Chevaliers. Alors que le jeune homme s'imprégnait des croyances nobles lui permettant de contrôler la destinée d'un grand nombre de personnes, Claude-Maurice s'assura également qu'il restât ouvert aux idéaux du NOM afin qu'il rejoigne cette organisation le moment venu.

Pour la plus grande joie de son oncle, Hugues fut reçu au sein de l'Ordre et ses grandes compétences et qualifications lui permirent de progresser rapidement au sein de la hiérarchie de cette organisation. Pendant ce temps, Claude-Maurice attendait le bon moment pour dévoiler son jeu. Cela se produisit alors que Hugues et son dominus enquêtaient sur des activités criminelles dans la ville de Buc. Claude-Maurice s'arrangea pour que les deux chevaliers tombent dans une embuscade qui entraîna la mort de son mentor et la rencontre avec un autre homme qui le délivra et devint son premier contact au sein du NOM. Désormais redevable envers cet homme qui l'avait sauvé, Hugues l'aida plusieurs fois et, lentement, on lui démontra que certaines actions étaient parfois nécessaires même si elles n'étaient pas particulièrement loyales. Bien que Claude-Maurice soit mort avant que Hugues atteigne seulement le rang de chevalier sergent, son œuvre a laissé au Conseil un membre puissant et un manipulateur de premier ordre au sein d'une puissante société secrète.

Alliés et ennemis

Hugues est souvent considéré comme le médiateur du Conseil, reliant les différentes factions afin de trouver un arrangement qui permette de mener à bien les plans du NOM. Hugues a peu d'alliés puissants, mais rares sont également ceux qui sont opposés à ce Montagnois si affable.



Abris et ressources

La plus grande ressource de Hugues est bien entendu l'Ordre de la Rose et de la Croix, bien que son contrôle de cette organisation doive rester subtil. Basé dans le chapitre de Pau, il compte également la ville et ses diplomates dans sa "cour de jeu". Etant l'un des rares membres du Conseil qui soient restés en Montaigne après la révolution, il en a profité pour s'emparer des réseaux et contacts des membres du NOM ayant quitté le pays.

Hugues Sicée de Sicée – vilain

Profil

Gaillardise : 3 **Finesse** : 4 **Esprit** : 4 **Détermination** : 5 **Panache** : 3
Réputation : 80/-60 **Arcane** : Egaré **Epée de Damoclès** : **Taupe (3 PP)**, Véritable identité (3 PP)
Nationalité : montagnois.

Langues : Accent du sud, Avalonien (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E).

Avantages : Appartenance : les chevaliers de la Rose et de la Croix ; Appartenance : Novus Ordum Mundi (**Conseil des Treize**) ; **Emérite (Sincérité)** ; Entraînement nocturne ; Noble ; Réflexes de combat ; Secret ; Volonté indomptable.

Chamanisme

Le Vœu (Maître) : Âme profonde 5, Âme acérée 5, Âme solide 5, Âme aimante 5, Âme ouverte 5.

École d'escrime

Desaix (Maître) : Double parade (Couteau/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Fente en avant (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers

Commandement : Artillerie 1, Commander 5, Diplomatie 3, Galvaniser 3, Guet-apens 4, Intimidation 4, Logistique 1, Observation 4, Qui-vive 5, Stratégie 2, Tactique 2.

Courtisan : Cancanier 4, Danse 1, Diplomatie 3, Eloquence 4, Etiquette 4, Héraldique 4, Intrigant 5, Mémoire 4, Mode 2, Observation 4, Politique 4, Séduction 5, Sincérité 6.

Erudit : Calcul 3, Droit 4, Eloquence 4, Héraldique 4, Histoire 4, Occultisme 3, Philosophie 4, Recherches 2, Sciences de la nature 1, Théologie 3.

Espion : Code secret 5, Corruption 3, Déguisement 5, Déplacement silencieux 5, Dissimulation 5, Filature 5, Fouille 3, Interrogatoire 4, Langage des signes 4, Mémoire 4, Observation 4, Poison 1, Qui-vive 5, Séduction 5, Sincérité 6.

Guide : Connaissance des bas-fonds 5, Contact 4, Déplacement silencieux 5, Escalade 3, Guet-apens 4, Observation 4, Orientation citadine (Pau) 4, Qui-vive 5, Séduction 5, Sincérité 6.

Pauvre Chevalier : Amortir une chute 4, Attaque (escrime) 4, Course de vitesse 3, Etiquette 4, Jeu de jambes 4, Nager 2, Observation 4, Premiers secours 2, Qui-vive 5, Sauter 4, Séduction 6, Tâches domestiques 1.

Politicien : Contact 4, Diplomatie 3, Eloquence 4, Etiquette 4, Galvaniser 3, Intrigant 5, Observation 4, Politique 4, Sincérité 6.

Entraînements

Athlétisme : Acrobatie 3, Amortir une chute 4, Course de vitesse 3, Escalade 3, Jeu de jambes 4, Lancer 2, Nager 2, Pas de côté 4, Roulé-boulé 4, Sauter 4.

Cavalier : Equitation 3, Soins des chevaux 1.

Combat de rue : Attaque (Combat de rue) 2, Parade (Armes improvisées) 1.

Couteau : Attaque (Couteau) 4, Lancer (Couteau) 3, Parade (Couteau) 5.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 4.

Pistolet : Recharger (Pistolet) 3, Tirer (Pistolet) 3.



Knias Aleksi Pavtlov Markov v' Novgorov – Membre du Conseil des Treize

Dire que le knias de la Rurik est un homme mauvais serait sous-estimer la vérité. Il se moque de ses hommes ou de l'Ussura, seuls son propre confort et sa puissance l'intéressent. Certains des membres du Conseil sont les seules personnes à travers tout Théah qu'Aleksi puisse considérer comme des égaux, tous les autres sont simplement là pour l'aider à vaincre Matushka et sa marionnette de Gaius. Le fait que Matushka choisisse son chef parmi les gens du peuple est l'insulte extrême pour Aleks, dont l'héritage familial en fait le noble de plus haut lignage de toute la région et, dans son esprit, le souverain légitime de l'Ussura. L'influence du Loup sur le jeune et impressionnable Aleks ne fit que ressortir son côté le plus sombre. Dans la plupart des cas, il s'occupe très peu des affaires du Conseil, à condition que le NOM ne se mêle pas de l'Ussura, il est tout à fait satisfait de laisser le reste du monde aux douze autres. L'une des principales raisons pour lesquelles il continue de se rendre aux réunions du Conseil à Numa est qu'il peut effectuer des recherches dans la bibliothèque de l'organisation, où il croit pouvoir un jour dénicher la faiblesse qui entraînera la chute de Grand-mère Hiver.

Aleksi s'habille avec les vêtements qu'il considère correspondre à sa position, parachevant son allure par un sourire narquois permanent. Bien que l'Ussura soit connue pour son froid extrême, le cœur d'Aleksi l'est bien plus encore et bien qu'il puisse montrer des signes extérieurs d'émotion, un observateur attentif se rendra compte que celles-ci n'atteignent jamais ses yeux. Bien qu'il dispose des ressources de sa famille, il est clair qu'Aleksi a moins de puissance que la plupart des autres membres du Conseil. La principale raison pour laquelle les autres membres du Conseil le laissent tranquillement agir sur son domaine est qu'ils n'ont aucun intérêt en Ussura. Aleks est moins opposé aux sorcelleries du Pacte que beaucoup d'autres membres du Conseil, principalement parce qu'il ne rechigne pas à utiliser tous les moyens imaginables pour affronter Matushka et parce qu'elle semble détester ces sorcelleries encore plus que le NOM. Bien que cela ne fasse pas de lui un allié d'Arciniega et de sa Science du Sang, si celui-ci parvenait à lui démontrer l'utilité de ses recherches pour atteindre son but, il serait certainement l'un de ses appuis les plus solides.

Tandis que beaucoup en Ussura attribuent la haine d'Aleksi envers le Gaius à la mort de son père, que le jeune Ilya fit dévorer par ses chiens, la vérité n'est pas tout à fait aussi simple. En effet, la mort de son père lui a permis de prendre le commandement de sa famille et il en remercie le Gaius, car il avait très peu d'amour pour ce père si brutal. La véritable faiblesse d'Aleksi est qu'il est tout entier tourné vers son objectif : renverser Matushka, mais il ne parviendra sans doute pas à se maintenir au pouvoir une fois qu'il s'en sera débarrassé. C'est sans doute à Loup que l'on doit imputer un tel acharnement à détruire cet ennemi antique sans souci des conséquences.



HUNT.02

Ces derniers mois, Aleksï a mis en branle les premières manigances d'un plan pour réaliser son objectif en utilisant l'intérêt de la société des explorateurs pour les ruines syneth du nord-est de l'Ussura. Alors que le Gaius a interdit l'entrée de son pays à toute organisation étrangère voulant explorer l'Ussura, Aleksï a secrètement informé Merin Zumer de la nature des ruines et de la façon d'éviter les principales embûches du chemin. Odyessa étant toujours sous contrôle montaginois, Aleksï peut prétendre ne pas contrôler cette porte sur l'Ussura. Il espère que les actions de ces Occidentaux au Lac Vigile détourneront l'attention de Matuhska, de la même façon que l'émergence de Cabora, lui permettant ainsi de renverser le Gaius.

Alliés et ennemis

Aleksï se moque de la plupart des machinations du Conseil, bien que son attitude arrogante et ses propres plans qu'ils considèrent comme plus importants ne l'ont pas fait apprécier de ses partenaires. Allié des beaux jours d'Alvaro de Arciniega en ce qui concerne la Science du Sang, il n'hésitera pas à prêter son appui à tout membre du Conseil qui pourra l'aider dans ses plans.

Abris et ressources

Avec une province d'Ussura sous son contrôle exclusif, Aleksï n'est pas là pour obtenir la richesse ou des ressources, bien qu'il souhaite tout naturellement diriger et maltraiter l'Ussura dans son entier. Car en tant que dirigeant incontesté des Novgorod, Aleksï est peut-être le membre du NOM aux actions les plus flagrantes bien qu'il reste discret sur le NOM et l'ampleur de son organisation.

Knias Aleksï Pavtlov Markov v'Novgorov – vilain

Profil

Gaillardise : 4 **Finesse :** 3 **Esprit :** 5 **Détermination :** 4 **Panache :** 3

Réputation : +45 **Arcane :** Fourbe **Epée de Damoclès :** Vendetta (4 PP)

Nationalité : ussuran.

Langues : Accent de la Rurik, Ussuran (L/E), Teodoran (L/E), Théan (L/E).

Avantages : Appartenance : Novus Ordum Mundi ([Conseil des Treize](#)) ; Domestiques ; [Émérite \(Pister\)](#) ; Noble ; Réflexes de combat ; Scélérat.

Sorcellerie

Pyeryem (Maître) : Homme 5, Léopard des neiges 5, Loup 6, Ours Kodiak 5, Parler 5, Poisson 3, Renard 4, Serpent 5.

École d'escrime

Marchenko (Apprenti) : Exploiter les faiblesses (Escrime) 2, Marquer (Escrime) 2, Rasoir (Escrime) 3, Riposte (Escrime) 2, Voir le style 2.

Métiers

Acrobate : Acrobatie 2, Amortir une chute 2, Equilibre 2, Jeu de jambes 4, Sauter 2.

Chasseur : Déplacement silencieux 5, Dressage 3, Guet-apens 4, Observation 4, Piéger 4, Pister 6, Qui-vive 5, Signes de piste 3, Survie (forêt) 4, Tanner 4.

Commandement : Commander 5, Diplomatie 4, Galvaniser 4, Guet-apens 4, Intimidation 2, Logistique 3, Observation 4, Qui-vive 5, Stratégie 4, Tactique 3.

Courtisan : Cancanier 3, Danse 1, Diplomatie 4, Eloquence 2, Etiquette 4, Héraldique 2, Intrigant 4, Jouer 2, Mode 2, Observation 4, Politique 4, Sincérité 5.

Espion : Déplacement silencieux 5, Filature 2, Fouille 2, Observation 4, Poison 3, Qui-vive 5, Sincérité 5.

Entraînements

Athlétisme : Acrobatie 2, Amortir une chute 2, Course de vitesse 3, Escalade 3, Jeu de jambes 4, Lancer 2, Nager 3, Pas de côté 3, Sauter 2.

Cavalier : Dressage 3, Equitation 4, Sauter en selle 3, Soins des chevaux 2, Voltige 3.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5.

Pistolet : Recharger (Pistolet) 3, Tirer (Pistolet) 4.



Amiral Serk von Markstrom – Membre du Conseil des Treize

Ce tonitruant amiral eisenor ne ressemble pas du tout aux comploteurs soigneux habituels du Conseil, mais il s'est avéré un membre précieux et tenace. Endoctriné très jeune dans la philosophie et les objectifs de cette organisation, il a rejoint le Conseil à l'âge remarquable de vingt ans. Il gagna sa place en estropiant en duel l'un des membres les plus détestés du Conseil et les autres le considérèrent alors comme l'un des leurs.

À l'hiver 1644, trois hommes rendirent visite aux monarques régnants sur Théah et donnèrent naissance à la Guilde des Spadassins. Serk était à l'époque le membre du Conseil le plus apte, au vu de ses compétences martiales impressionnantes, à rejoindre cette organisation où il devint un membre important. Cela lui a permis d'approcher certains des spadassins les plus prometteurs de tout Théah et un grand nombre des agents du NOM viennent maintenant directement de la Guilde ; Renato Marchello, le chef des Rasoirs, est ainsi à ses ordres. Linnae Knute est l'un de ses amis proches et lorsque ce dernier est en Vendel ou parcourt le monde pour apprendre de nouvelles Ecoles d'escrime, il le remplace à la tête de la Guilde pour la branche eisenore. Si Linnae devait un jour trouver la mort, il est probable que Von Markstrom le remplace au Conseil, à moins que Veronica Ambrogia ne lui souffle la place...

Maintenant dans la cinquantaine, il n'a pas trop vieilli et reste toujours d'une stature impressionnante. Depuis son intégration du Conseil des Treize, il a cherché à en prendre le commandement, son ambition affichée en faisant un adversaire d'Arciniega. Les ressources de la Guilde des Spadassins étant disséminées à travers tout Théah, il attend seulement le bon moment pour agir, bien que certains doutent qu'il soit en mesure de vaincre le génial Arciniega. Il s'oppose fermement au développement de la Science du Sang, pas en raison d'un quelconque principe moral, mais seulement parce que cette puissance est entre les mains de son rival. Cette opposition franche au chef du Conseil lui a coûté plusieurs appuis au sein du Conseil, qui ne lui font pas assez confiance pour le faire participer à leurs propres plans de peur de s'attirer les foudres de leur chef tyrannique. Malgré ses bravades et ses protestations véhémentes, Serk n'est pas certain de pouvoir vaincre Arciniega en duel aussi ses tactiques brutales habituelles ne lui sont d'aucun recours dans ce combat.

Les gens plaisaient souvent sur le fait qu'un sol aussi pauvre que celui de l'Eisen puisse donner naissance à des hommes si grands, ce proverbe peut également s'appliquer à Serk qui dépasse les deux mètres. La formation militaire de l'amiral est évidente au premier coup d'œil, tellement sa tenue est de coupe militaire et bien entretenue. A la différence des précieux soldats montagnais, Serk ne porte aucune médaille ou galon voyant. Tout le monde connaît son rang et sa valeur au combat et lui doit obéissance de par ses seules présence et force physique. Bien qu'il applique une discipline stricte, il n'est pas cruel envers ses subordonnés, à moins qu'ils n'échouent dans leur mission, auquel cas leur punition est rapide, voyante et violente. En dehors du pouvoir, le seul centre d'intérêt de Serk est la chasse, qu'il pratique dès que l'occasion se présente. Bien entraîné par ses amis de l'Ecole de Gelingen, il a chassé la plupart des animaux sauvages de Théah et est toujours intéressé par un nouveau défi de ce type. Il lui est même arrivé de déplorer la mort des antiques Drachen d'Eisen qui lui auraient permis de pratiquer un "excellent sport". Grâce à ses relations, il est l'un des rares non-Montagnais à avoir été invité dans la réserve de chasse de l'île de la Bête, bien que son avis sur la haute société montagnaise qui fréquente ce lieu soit loin d'être élogieux.

En raison de la division de l'Eisen, Serk ne possède pas le même contrôle de son pays que les autres membres. A la place, ses ressources principales lui viennent de son appartenance à la Guilde des Spadassins et de ses liens avec les compagnies de mercenaires de tout Théah. Très patriotique, Serk ne cache pas son mépris à l'égard des Eisenfürst, le seul



trouvant grâce à ses yeux étant Fauner von Pösen en raison de ses compétences militaires évidentes. Il a cherché à plusieurs reprises à réunir les différentes parties de l'armure en dracheneisen de l'Imperator, toutefois il ne voit personne en qui il a assez confiance pour pouvoir le manœuvrer facilement une fois sur le trône et il ne souhaite pas lui-même occuper cette place. À la place, il complotte et projette de prendre le contrôle du Conseil pour utiliser ses incroyables ressources et relations pour ses plans concernant l'Eisen et l'Empire. Les changements récents qui sont intervenus en

Heilgrund l'inquiètent considérablement et il débat beaucoup avec les autres membres du Conseil afin de les convaincre de l'aider à rectifier la situation. Ayant été autrefois l'un des membres les plus opposés à ce que Stefan von Heilgrund rejoigne le NOM, il voit maintenant la chute de l'Eisenfürst dans les ombres comme la confirmation de ses prévisions.

L'événement qui forgea la personnalité de Serk fut la mort de son père, tué par des pillards vestens alors qu'il n'avait que quinze ans. Ils tuèrent tous les passagers et l'équipage du bateau marchand à l'exception de Serk, qui s'empara de l'épée de son défunt père et affronta leur capitaine. Gagnant dans ce duel une cicatrice qui court de sa joue gauche jusqu'au bas de ses lèvres et jeté par-dessus bord, le fait qu'il n'ait pas pu sauver son père lui brûle toujours le cœur aujourd'hui. Lui succédant à la tête de la flotte marchande familiale, il fut endoctriné par le conseiller de son père, qui était membre du NOM et qui se servit de sa haine des Vestens pour le modeler aux idéaux de l'organisation.

Alliés et ennemis

Serk déteste réellement Arciniega, pour la simple raison qu'il est le chef du Conseil, et pas lui. Après avoir servi Iselo, Serk n'a jamais supporté que le vieil homme mette à sa place quelqu'un d'extérieur au Conseil. En tant qu'adversaire de la Science du Sang, il est prêt à apporter son aide à tous ceux qui s'y opposent et il a une grande admiration pour ceux qui se maintiennent au sein du Conseil par la force, comme Giovanni di Villanova ou Aleksy v'Novgorov.

Abris et ressources

Serk voit l'Eisen comme son propre domaine, bien que beaucoup d'autres membres du Conseil aient des agents dans cette nation. La véritable source de pouvoir et de ressources de Serk est en réalité la Guilde des Spadassins, bien qu'avec l'existence d'assassins aussi doués que l'Espectro Acero, son utilité réelle soit limitée.

Amiral Serk von Markstrom – vilain

Profil

Gaillardise : 6 **Finesse** : 5 **Esprit** : 4 **Détermination** : 4 **Panache** : 5
Réputation : -44 **Arcane** : Ambitieux **Epée de Damoclès** : Défait (2 PP)

Nationalité : eisenor.

Langues : Accent du nord, Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenance : Guilde des Spadassins ; Appartenance : Novus Ordum Mundi (**Conseil des Treize**) ; Dur à cuire ; Grand ; **Grand maître (Kjemper & Ottenheim)** ; Noble ; Réflexes de combat ; Relations (nombreuses) ; Trait légendaire (Gaillardise) ; Volonté indomptable.

Ecole d'escrime

Kjemper (Maître) : Corps à corps (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Fente en avant (Escrime) 5, Mur d'acier (Bouclier) 5, Voir le style 5.

Leegstra (Maître) : Corps à corps (Lutte) 5, Coup puissant (Hache à deux mains) 5, **Emérite (Attaque [Hache à deux mains])** ; Exploiter les faiblesses (Hache à deux mains) 5, Fente en avant (Hache à deux mains) 5, Voir le style 5.

Ottenheim (Maître) : Coup de pommeau (Escrime) 5, Coup puissant (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Frappe à deux mains (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers

Capitaine : Commander 4, Galvaniser 5, Guet-apens 3, Intimidation 4, Logistique 3, Observation 3, Qui-vive 5, Stratégie 5, Tactique 4.

Courtisan : Danse 2, Diplomatie 3, Eloquence 4, Etiquette 3, Héraldique 4, Intrigant 5, Mode 2, Observation 3, Politique 4, Trait d'esprit 2.

Maître d'armes : Commander 4, Entraîner 2, Etiquette 3, Galvaniser 5, Guet-apens 3, Intimidation 4, Jeu de jambes 3, Observation 3, Pas de côté 3, Qui-vive 5, Trait d'esprit 2.

Mercenaire : Attaque (Escrime) 5, Intimidation 4, Jeu de jambes 3, Observation 3, Parade (Escrime) 5, Qui-vive 5, Tactique 4.

Entraînements

Athlétisme : Course de vitesse 3, Escalade 2, Jeu de jambes 3, Lancer 2, Pas de côté 3.

Bouclier : Attaque (Bouclier) 5, Parade (Bouclier) 5.

Escrime : Attaque (Escrime) 6, Parade (Escrime) 5.

Hache à deux mains : Attaque (Hache à deux mains) 6, Parade (Hache à deux mains) 6.

Lutte : Casser un membre 3, Coup de tête 3, Etreinte 4, Prise 5.



Boli Kollsson – Membre du Conseil des Treize

Il est l'un des signes les plus clairs de la trahison des vieilles voies du Vestenmannavnjar, Kollsson est l'un des quelques sorciers Lærdom à avoir embrassé les valeurs de la Vendel. En vérité, il voit simplement la Ligue comme un moyen de réaliser ses propres buts, c'est pourquoi il a refusé de trop s'impliquer dans la politique des différentes Guildes ou d'accepter une chaire permanente à la Ligue. Kollsson compte sur ses compétences pour devenir indispensable aux membres des Guildes vendelares et ce qui est incroyable, c'est que cela lui permet de manipuler subtilement la Ligue sans faire partie d'une Guilde en particulier. Kollsson a rejoint le NOM grâce à son énergie et son ambition, les îles nordique n'ayant jamais été une partie de l'empire et les anciennes familles n'avaient aucun lien avec cette organisation commerciale. C'est une ironie qui n'échappe pas à Kollsson que la raison pour laquelle il est si utile au NOM est la Ligue qu'il déteste tant car sans ses ressources, il ne serait simplement qu'un sorcier barbare du nord lointain.

En plus de ses habiles manipulations des membres des Guildes vendelars, Kollsson utilise également des techniques de manipulation mentale et des espions spirituels. Son plus grand succès a été l'accession de Joris Brak au poste de Chairman de la Guilde des Charpentiers, bien que le comportement de plus en plus erratique de ce dernier menace de détruire tous ses efforts. La seule véritable ressource de Kollsson est la Ligue et la position



stratégique qu'elle a réussi à occuper en très peu de temps sur l'échiquier théah, bien que cela ait introduit des conflits entre les membres du Conseil des Treize, en particulier avec Giovanni di Villanova qui voue une haine profonde à la Ligue de Vendel. Tout en étant un défenseur avoué de la Science du Sang d'Arciniega, Kollsson est également le membre du NOM qui souhaite le plus l'extension du Guilder sur tout Théah. L'objectif à long terme de Boli est d'utiliser cette monnaie afin de contrôler les marchés financiers de Théah afin de permettre à l'organisation de financer plus facilement ses activités criminelles dans toutes les nations. Giovanni di Villanova s'oppose fermement à ce plan depuis son élaboration et dispose d'appuis solides au sein du Conseil, aussi n'a-t-il pas trop d'alternatives pour le moment, il soutient donc

les tensions entre les deux puissances marchandes de Théah afin d'affaiblir son adversaire au sein du Conseil, bien qu'il s'attache à réaliser ses manipulations assez discrètement pour qu'on ne découvre pas qu'il est l'instigateur de cette guerre commerciale. Ce dont Villanova ne s'est absolument pas rendu compte est que Boli a utilisé ses techniques de manipulation mentale pour placer l'un de ses agents dans la propre famille de Villanova, juste au cas où le prince marchand deviendrait vraiment trop encombrant. Heureusement, il avait choisi un agent sans grande ambition, ce qui lui a permis de passer au travers des dernières purges effectuées par Villanova au sein de sa famille.

La plus grande menace à laquelle doit faire face Kollsson n'est pas l'un des autres membres du Conseil, mais son propre grand-père, qu'il a tué lorsque le vieil homme découvrit le mal qui rongait son petit-fils. Ses capacités Necros permettent à Kollsson de commander les esprits, ce qui lui donne accès à une grande richesse d'informations mais lui permet également de découvrir que son grand-père travaillait à défaire les dégâts qu'il avait causés. Kollsson s'est ainsi converti à la foi Protestataire dans le seul but de se débarrasser de cet esprit vengeur, mais cela n'a pas fonctionné et le vieil homme détruit tranquillement la santé mentale de son petit-fils. Si l'un des autres membres du Conseil venait à connaître cette faiblesse, il pourrait l'utiliser contre lui et le faire chanter, aussi maintient-il ce fait très bien caché.

Alliés et ennemis

Comme défenseur de la Science du Sang d'Arciniega, Kollsson a été récompensé par l'appui du chef du Conseil pour ses propres plans. Quant à son plan d'expansion du Guilder, il peut généralement compter sur l'appui de Merin Zumer et Serk von Markstrom, bien que tout naturellement, Giovanni di Villanova s'y oppose de toutes ses forces.

Abrís et ressources

Comme Kollsson a une réelle influence sur la Ligue de Vendel, son influence sur Théah devient de plus en plus importante à mesure que cette dernière se développe. Ses véritables ressources reposent sur l'utilisation de ses agents spirituels, qu'un certain nombre d'autres membres du Conseil ont parfois trouvés très utiles et qui, bien qu'ils ne l'avouent jamais, les ont tout autant inquiétés. Il dispose d'un bureau au sein de l'hôtel de la Ligue qui est plus utilisé par ses apprentis que par lui-même, car il préfère travailler à partir de son propre domaine à l'extérieur de Kirk.

Boli Kollsson – vilain

Profil

Gaillardise : 2 **Finesse** : 3 **Esprit** : 4 **Détermination** : 3 **Panache** : 3
Réputation : -79 **Arcane** : Impitoyable **Epée de Damoclès** : Pourchassé (3 PP), **Taupe** (3 PP)

Nationalité : vendelar.

Langues : Accent vendelar, Eisenor (L/E), Vendelar (L/E).

Avantages : Appartenance : Ligue de Vendel ; Appartenance : Novus Ordum Mundi (**Conseil des Treize**) ; **Emérite** (**Interrogatoire**) ; Relations (nombreuses) ; Sens aiguisés.

Sorcelleries

Necros (Adeptes) : Animation 4, Ancre 4, Dislocation 4, Langueur 4, Métempsychose 4.

Laerdom (Adeptes) : toutes les compétences au rang 3, sauf Kjølìg Villskap, Sinne et Tungsinn au rang 4.

Métiers

Arnaqueur : Charlatanisme 3, Comédie 2, Comportementalisme 4, Jouer 3, Observation 4, Parier 1, Pique-assiette 3, Sincérité 3, Tricher 2.

Courtisan : Danse 2, Diplomatie 2, Eloquence 4, Etiquette 4, Héraldique 1, Intrigant 5, Jouer 3, Mode 5, Observation 4, Pique-assiette 3, Politique 4, Sincérité 3.

Espion : Déplacement silencieux 3, Dissimulation 3, Filature 4, Fouille 2, Interrogatoire 6, Observation 4, Qui-vive 3, Sincérité 3.

Entraînements

Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 2, Jeu de jambes 2, Lancer 1, Nager 3, Pas de côté 2.

Cavalier : Equitation 3, Soins des animaux 2.

Combat de rues : Attaque (Combat de rues) 3, Attaque (Armes improvisées) 3, Coup aux yeux 2.

Escrime : Attaque (Escrime) 3, Parade (Escrime) 2.



Marcus Aurelian di Numanus – Membre du Conseil des Treize

Il y a toujours eu un membre de la famille Numanus au sein du Conseil des Treize, et cela depuis la création de cette organisation. Marcus est un anachronisme dans la société vodacci, avec ses vieilles traditions, noms et styles numains. Sujet à plaisanteries, il est toutefois rare que ses adversaires osent les faire en sa présence car ils savent que sa famille a survécu au Grand Jeu pendant des siècles sans compter de prince-marchand dans ses rangs, ils doivent donc posséder quelque chose qui les protège. En réalité, ce bien qu'ils protègent si chèrement est simplement une gigantesque accumulation d'informations, chantages et rumeurs sur tout Théah que la famille utilise depuis la Bibliothèque Secrète (voir plus loin dans ce livre). Même à l'époque de l'empire numain, cette famille était connue pour travailler en coulisses, chuchotant leurs informations aux oreilles des différents sénateurs et se voyant soudainement offrir faveurs et richesses. Au cours des siècles, ils ont accumulé un immense réseau d'agents et d'informateurs à travers tout Théah qui leur fait parvenir des rapports à Numa grâce à un système de courrier très compliqué. Grâce à ce réseau et au fait qu'il puisse servir, contre une rétribution substantielle, à tous les princes marchands plutôt qu'à un seul, ils ont réussi à traverser l'Histoire. Au cours des derniers siècles, ils ont développé leur réseau au-delà de la Vodacce et fournissent maintenant des informations sensibles et des secrets aux grands – et moins grands – de la société théane. Il est également vrai que tous les gens qui sont aujourd'hui au pouvoir et qui veulent le rester craignent la famille Numanus.



Car même si la plupart d'entre eux évitent d'avoir recours à des manœuvres politiques dégradantes, ils ne peuvent ignorer le risque qu'une information dérangeante concernant leurs ancêtres puisse être divulguée à leurs ennemis. C'est le côté insidieux de la Bibliothèque ; en effet, grâce à la grande quantité d'informations qu'elle recèle, ils peuvent peut-être connaître des informations compromettantes sur les ancêtres de leurs ennemis que même ces derniers ne connaissent pas et qu'ils pourront ensuite utiliser pour renverser même le plus droit des dirigeants.

Marcus Aurelian dirige sa famille depuis près de

vingt ans, lorsque son père se retira pour se consacrer à la peinture et au dessin dans l'une des villas familiales. Personnage populaire de la bonne société vodacci, c'est l'un des plus jeunes chefs que cette famille ait connus depuis des générations. Proche des différents princes-marchands, il a également de nombreux contacts à l'extérieur de la Vodacce ; il s'agit là de l'héritage de l'époque où il était étudiant à l'université de Dionna et où il parcourait le monde. Il dispose ainsi d'un solide réseau pour échanger les informations détenues par sa famille. Il a accepté sa place au sein du Conseil des Treize comme un véritable défi, poste qu'il savait devoir occuper depuis qu'il est enfant et pour lequel il a été préparé depuis sa naissance.

Alors que de nombreux chefs de famille surveillent leur réseau d'agents à travers leurs hommes de confiance, Marcus s'est investi personnellement dans ce dernier mais passe également beaucoup de temps dans la Bibliothèque Secrète de Numa à lire les documents rassemblés par sa famille pour en tirer des informations utiles. Quand il n'est pas en train de lire dans la Bibliothèque ou n'est pas invité à une soirée chez l'un des princes-marchands, il s'entraîne régulièrement à l'escrime dans l'un des salons vodaccis où il est toujours reçu comme s'il en était membre. N'attachant pas une très grande importance à son apparence, il s'habille d'une manière légèrement démodée, même s'il est toujours particulièrement soigné. Un duel de jeunesse lui a laissé une discrète cicatrice sur la joue gauche et tous ses adversaires savent qu'il ne faut pas lui demander d'où elle vient sous peine de se le mettre à dos, ce qui n'est jamais bon...

Marcus n'a aucun grand secret dans sa vie personnelle, bien qu'il prenne un malin plaisir à utiliser les informations à disposition de sa famille pour détruire la vie des personnes qui s'opposent à lui. Bien qu'il ne soit pas d'une nature sadique à l'instar d'Alcide di Mondavi, c'est un trait psychologique qu'il pourrait développer car il apprécie de plus en plus l'ascendant qu'il a sur les autres. Mais si cela devait mettre en péril la position de sa famille vis-à-vis du NOM, plusieurs de ses cousins n'hésiteraient pas à agir pour "rectifier le tir". Sans épouse ni héritier, accumulant simplement un grand nombre de liaisons romantiques, Marcus est souvent dans une position très exposée à ce propos, mais sa famille fait en sorte que ses adversaires ne puisse tirer profit de ce petit travers.

Alliés et ennemis

La nature même de son travail fait que peu de membres du Conseil font confiance à Marcus Aurelian, ne sachant jamais vraiment quel sombre secret de famille il pourrait utiliser à leur encontre. Il est certain qu'Alvaro en personne a soutenu Marcus à plusieurs occasions, ce qui a étonné de nombreux membres du Conseil et a fait basculer l'équilibre des forces au sein du Conseil en sa faveur. Hugues Sicée de Sicée reconnaît la valeur du travail de la famille Numanus, mais ne cache pas son dégoût pour ses méthodes, un point de vue que partage également Merin Zumer et occasionnellement Serk von Markstrom.

Abris et ressources

La famille Numanus a une ressource principale qui explique son rôle et son existence même. Basée sur la Bibliothèque Secrète, la richesse de cette famille lui a valu de posséder de nombreux domaines à travers tout le continent vodacci et même à Numa. Les Numanus disposent également d'une série de points de chute dans la ville de Dionna d'où ils conduisent plusieurs de leurs plans. Giovanni di Villanova en éprouve d'ailleurs une certaine crainte, se demandant s'il est l'une de leur prochaine cible...

Marcus Aurelian di Numanus – vilain

Profil

Gaillardise : 3 **Finesse** : 3 **Esprit** : 5 **Détermination** : 4 **Panache** : 4

Réputation : -80 **Arcane** : Rancunier

Epée de Damoclès : Fascination (Bibliothèque) (2 PP), Obligation (sa famille) (3 PP), Sensible (cicatrice) (1 PP)

Nationalité : vodacci.

Langues : Accent d'Arene Candide, Castillian (L/E), Fidheli, Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacce (L/E).

Avantages : Appartenance : Guilde des marchands vodaccis ; Appartenance : Novus Ordum Mundi (**Conseil des Treize**) ; Beauté du diable ; **Emérite (Recherches)** ; Île cachée ; Noble ; Relations (nombreuses) ; Saint patron (Jérôme) ; Université.

Métiers

Arnaqueur : Comédie 2, Corruption 4, Déguisement 4, Jouer 4, Observation 4, Parier 3, Séduction 3, Sens des affaires 3, Sincérité 4, Tricher 4.

Artiste : Chant 1, Création littéraire 5.

Bateleur : Chant 1, Comédie 2, Déguisement 4, Eloquence 2, Mémoire 5, Prestidigitation 4, Séduction 3.

Courtisan : Cancanier 4, Danse 4, Diplomatie 3, Eloquence 2, Etiquette 5, Héraldique 4, Intrigant 4, Jouer 4, Lire sur les lèvres 3, Mémoire 5, Mode 3, Observation 4, Politique 3, Séduction 5, Sincérité 4.

Diplomate : Code secret 5, Corruption 4, Diplomatie 3, Eloquence 2, Etiquette 5, Héraldique 4, Histoire 4, Intrigant 4, Observation 4, Politique 3, Sincérité 4.

Erudit : Calcul 3, Droit 3, Eloquence 2, Héraldique 4, Histoire 4, Philosophie 3, Recherches 6, Sciences de la nature 2.

Espion : Code secret 5, Corruption 4, Déguisement 4, Déplacement silencieux 2, Dissimulation 3, Falsification 5, Filature 2, Fouille 4, Langage des signes 4, Lire sur les lèvres 3, Mémoire 5, Observation 4, Poison 1, Qui-vive 2, Séduction 3, Sincérité 4.

Etudiant : Calcul 3, Contact 3, Débrouillardise 2, Droit 3, Héraldique 4, Histoire 4, Jouer 4, Orientation citadine (Numa/Dionna) 3/2, Philosophie 3, Recherches 6, Sciences de la nature 2.

Marchand : Calligraphe 3, Marchandage 5, Observation 4, Sens des affaires 3.

Entraînements

Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 4, Lancer 1, Nager 4.

Cape : Enchevêtrer 3, Parade (Cape) 3.

Cavalier : Equitation 4, Soins des animaux 2.

Combat de rues : Attaque (Combat de rues) 3, Coup à la gorge 4, Coup aux yeux 4.

Couteau : Attaque (Couteau) 4, Lancer (Couteau) 4, Parade (Couteau) 4.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5.

Pistolet : Recharger (Pistolet) 3, Tirer (Pistolet) 5.



Lady Jane Killmarvon – Membre du Conseil des Treize

Lady Jane est le membre le plus récent du Conseil des Treize. Elle s'est doucement élevée dans la société jusqu'à être aujourd'hui l'un des courtisans les plus en vue de la cour d'Elaine. Le fait qu'elle soit une femme d'une éblouissante beauté impossible à oublier n'y est pas pour rien, mais c'est également une sorcière Glamour d'un très bon niveau. Elle est la plus belle femme de la cour d'Avalon, s'attirant ainsi l'ire des autres dames. Mais, et c'est sans doute dû à son statut de veuve, les hommes de la cour gardent une distance respectueuse avec elle.

Le mari de Lady Jane était un seigneur discret et calme mais respecté avec des terres fertiles et une grande richesse. On suppose qu'il a épousé Lady Jane en raison de sa grande beauté, car elle possédait peu de terres et de sang noble. Toutefois, nul ayant rencontré au moins

une fois Lady Jane ne pourra remettre en cause le choix de son défunt mari. Par respect pour sa mémoire, peu de personnes osent s'enquérir des causes de cette mort auprès de Lady Jane, mais de l'avis général, il semblerait qu'un unseelie sidhe se soit acharné sur sa famille après qu'ils aient brisé le geas familial.

Lady Jane Killmarvon est une dame à la beauté si impressionnante que la plupart de ses interlocuteurs en restent bouche bée (en particulier les hommes). Cette magnifique blonde platine aux grands yeux bleus fait battre le cœur de tous les courtisans de la cour d'Elaine. Mais c'est à double tranchant, elle est en effet si belle qu'aucun homme n'ose réellement l'aborder, pensant n'avoir aucune chance. Ceci n'est pas tout à fait faux, sauf pour qui détient pouvoir ou argent.

Ce que peu de gens savent, c'est que Lady Jane Killmarvon n'était pas noble de naissance. Elle est en réalité la seconde fille d'un marchand de la classe moyenne. Née avec un cœur sombre et froid, peut-être aurait-elle passé une vie tranquille et pacifique au sein de la bourgeoisie locale si elle n'avait été aussi belle. À la place, elle se rendit compte que les regards des hommes cachaient de la concupiscence et qu'elle pouvait utiliser celle-ci à son profit.



Jane ne supportait pas d'être dans une position sociale relativement modeste. Une femme aussi belle qu'elle méritait mieux, et elle était décidée à obtenir ce que le destin lui devait.

Elle n'avait aucune chance d'hériter avec trois frères et une sœur plus âgés. Son seul espoir était d'épouser un homme de la noblesse, mais comment pourrait-il épouser une fille aussi modeste qu'elle et qui, de plus, n'avait même pas de dot ?

La seule réponse possible était de se faire passer pour une noble, et, sans terres, la seule issue était d'être une sorcière. On peut ne pas être né avec la sorcellerie Glamour dans le sang et parvenir à en obtenir les pouvoirs en négociant avec les unseelie sidhe. C'est ce que fit Jane. Elle finit par rencontrer un seigneur Sidhe qui accepta de lui donner ce qu'elle désirait en échange du prix du sang. Elle dut prouver ses ambitions en assassinant sa mère et deux de ses frères aînés, mais ce ne fut pas très difficile pour elle. Mais ce ne fut pas le seul prix à payer. Elle dut également offrir ses enfants non nés aux unseelie. En effet, si elle avait eu une vie normale, elle aurait donné la vie à trois enfants. Toutefois, ils sont maintenant livrés aux bons (surtout mauvais...) soins des sidhe et parfois Jane entend sa fille et ses deux fils hurler dans ses rêves. Et elle but ensuite à la coupe d'ombre...

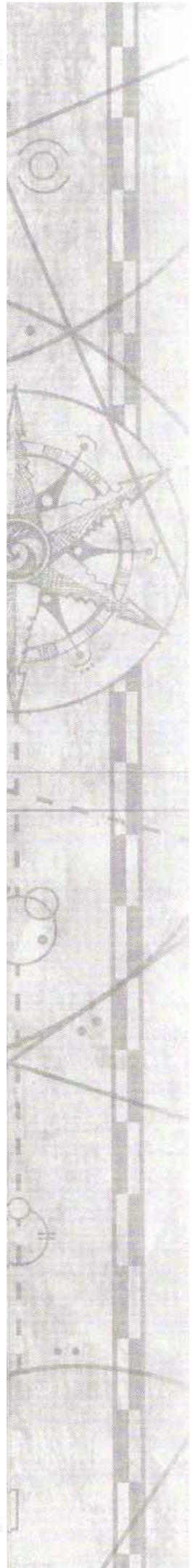
Après un tel prix, elle se consacra entièrement à sa cause. Elle savait que le fils aîné d'une maison noble pourrait être séduit par des regards énamourés, mais que jamais il ne l'épouserait. Aussi tourna-t-elle ses regards vers les cadets des plus riches familles nobles. Elle jeta alors son dévolu sur l'un d'entre eux, un certain Sir Thomas Killmarvon, le quatrième fils d'une famille immensément riche. Elle le poursuivit de ses assiduités et l'assura de sa chasteté, lui assurant qu'il bénéficierait d'elle, de ses charmes et de sa sorcellerie dès qu'il l'aurait épousée. Lorsqu'il fut "ferré", elle passa beaucoup de temps à faire en sorte qu'il ne puisse plus lui échapper, qu'il soit si amoureux d'elle qu'il ne pourrait vivre sans elle, tout en s'assurant à chaque étape qu'une place se libérait dans la succession de la famille Killmarvon.

Ellen Killmarvon, la sœur aînée de la famille mourut en couches quelques jours après que le couple ait eu sa première relation physique. Le frère le plus âgé de Thomas mourut lors d'un accident de chasse le mois où Jane rencontrait les parents de Thomas. Le troisième frère dans l'ordre de succession disparut mystérieusement deux jours après que Jane et Thomas eurent annoncé leurs fiançailles. Et la tragédie finale se produisit lorsque Davyd, le dernier frère plus âgé de Thomas, fut tué pendant la guerre de la Croix. Son unité fut attaquée alors qu'il se mettait en route pour assister au mariage de son frère.

Après tous ces morts dans la famille Killmarvon, les gens murmurèrent alors qu'ils avaient été frappés par une malédiction sidhe (cette rumeur fut lancée par Jane grâce à ses talents de Glamour et de courtisan). Ainsi, personne ne s'étonna de la mort du vieux lord Killmarvon. Il mourut d'hypothermie après avoir chu de son canot lors d'une ballade sur une rivière.

Jane aurait été contente d'arrêter là son chemin sanglant, mais elle découvrit que son mari et sa belle-famille avait un gros problème avec le jeu. La plus grosse partie de la gigantesque fortune des Killmarvon avait été dépensée la nuit dans des parties de cartes effrénées. Quand Thomas commença à accumuler de grosses dettes, Jane décida de faire quelque chose à son sujet. Mais à ce moment-là, une société très secrète observait ce qu'elle faisait.

La famille Killmarvon avait contracté la majorité de ses dettes envers des agents du NOM, qui siphonnait ainsi discrètement la fortune de l'une des plus riches familles d'Avalon. Ils ne crurent pas à l'histoire de malédiction sidhe et les morts en série dans cette famille les amenèrent à découvrir la duplicité de Jane. Toujours à la recherche d'assassins et d'agents habiles (en particulier à la cour d'Avalon), ils la recrutèrent en échange de l'effacement de sa dette. Elle accepta, et gravit rapidement les échelons du NOM pour atteindre le Conseil des Treize, dont elle est le membre le plus récent.



Alliés et ennemis

Avec deux membres du NOM présents en Avalon, on s'attendrait à ce que Merin Zumer et Lady Killmarvon soient des rivales acharnées mais elles sont en réalité liées par une amitié peu commune. Certains des autres membres du Conseil des Treize testèrent ses capacités lorsqu'elle intégra ce sérail, Lady Killmarvon fut ravie de leur renvoyer leurs agents par petits morceaux pendant des semaines. Ensuite, ils lui fichèrent la paix.

Abrîs et ressources

Avec la grande fortune des Killmarvon maintenant entre ses mains, Lady Jane utilisa ses contacts dans le NOM pour investir et faire fructifier ses fonds de manière à assurer sa position. En tant que noble d'Avalon, elle a également le droit de siéger au parlement de Luthon, où elle use de ses droits avec zèle. La plupart des autres nobles voient derrière cette assiduité l'exubérance de la jeunesse, et pas les motifs plus sombres qui animent en réalité le cœur de Jane.

Lady Jane Killmarvon – vilaine

Profil

Gaillardise : 2 **Finesse :** 3 **Esprit :** 4 **Détermination :** 3 **Panache :** 4
Réputation : -35 **Arcane :** Ambitieuse **Epée de Damoclès :** -
Nationalité : avalonienne.

Langues : Accent de High Avalon ; Avalonien (L/E), Castillian(L/E), Eisenor (L/E), Montagnais (L/E), Vendelar (L/E).

Avantages : Appartenance : Novus Ordum Mundi ([Conseil des Treize](#)) ; Beauté du diable ; [Émérite \(Sédution\)](#) ; Noble ; Séduisante (Intimidante) ; [Siège au parlement](#) ; Relations (informateurs) ; Volonté indomptable.

Sorcellerie

Dark Glamour (Adeptes Sang pur) : [le prêtre défroqué](#) 4, King Elilodd 4, [les chiens de la nuit](#) 4, [le chevalier couard](#) 4, Thomas 4.

Note : King Elilodd et Thomas sont des légendes Glamour et non Dark Glamour.

École de courtisan

Ecole de courtisan avalonienne (Maîtresse) : *vous vous reporterez à l'Ebook Noblesse Oblige pour plus d'informations sur cette Ecole.*

Métiers

Cambrioleuse : Connaissance des pièges 1, Crochetage 2, Déplacement silencieux 4, Fouille 2, Observation 4, Qui-vive 2.

Courtisan : Cancanier 5, Danse 4, Diplomatie 3, Eloquence 2, Etiquette 5, Héraldique, Intrigant 5, Jouer 1, Lire sur les lèvres 2, Mémoire 3, Mode 3, Observation, Pique-assiette 5, Politique 3, Sédution 6, Sincérité 5, Trait d'esprit 3.

Erudite : Calcul 1, Corruption 4, Droit 3, Eloquence 2, Histoire 3, Occultisme 4, Philosophie 1, Recherches 1, Sciences de la nature 1.

Escamoteuse : Course de vitesse 2, Discrétion 4, Dissimulation 5, Observation 4, Pickpocket 2, Qui-vive 2.

Espionne : Corruption 4, Déguisement 1, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 5, Filature 1, Fouille 2, Interrogatoire 2, Lire sur les lèvres 2, Mémoire 3, Observation 4, Poison 5, Qui-vive 2, Sédution 6, Sincérité 5, Trait d'esprit 3.

Entraînements

Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 2, Jeu de jambes 4, Lancer 2, Nager 2, Pas de côté 5.

Cavalier : Equitation 3, Soins des chevaux 1.

Couteau : Attaque (Couteau) 4, Lancer (Couteau) 3, Parade (Couteau) 4.

Pistolet : Tirer (Pistolet) 3.



Merin Zumer – Membre du Conseil des Treize

Merin est une femme petite mais féroce que ses camarades de la société des explorateurs surnommèrent autrefois “le bull-terrier armé d’une plume”. Merin naquit et grandit en Eisen, et avant la guerre elle épousa le général Hagard von Wendel, un chef important des forces vaticines. Cependant, Merin était bien plus que la simple épouse d’un soldat. Ses talents de gestionnaire l’amènèrent à devenir le majordome de la maison Heilgrund, poste qu’elle occupa pendant plus de sept ans.

Malheureusement, le général Von Wendel fut tué deux ans avant la fin de la guerre de la Croix. Merin le pleura jusqu’à ce que la paix soit proclamée, elle ne trouva alors pas nécessaire de passer le reste de son existence à contempler le cimetière qu’était devenu son pays. Elle écrivit à un cousin qui appartenait à la Société des Explorateurs en Avalon, et il lui offrit un endroit où se mettre à l’abri.

Une fois parvenue en Avalon, Merin refusa de vivre de la charité de sa famille et utilisa ses compétences de comptable pour trouver du travail dans les entreprises locales. Après quelques mois, elle avait entre ses mains les livres de compte de la plupart des marchands de la ville. Personnel estimé du milieu du négoce local, elle fut régulièrement invitée à diverses soirées et repas mondains, c’est ainsi que six mois plus tard, elle rencontra Vincent Bernadore.

Merin fut intriguée par la passion qui transpirait à travers les paroles de Bernadore lorsqu’il lui parla de la société. Et elle fut de plus en plus intéressée par le travail de cette organisation et les endroits fascinants qu’elle visitait. La société s’ajouta donc à sa déjà longue liste de clients et un mois plus tard, elle était responsable de toutes les finances de son district. Elle délaissa alors ses autres clients pour se consacrer à la société des explorateurs, et six mois plus tard, elle travaillait exclusivement pour la société, comme Chambrière (responsable des finances). Sa rapide promotion à ce poste important lui vient de sa fidélité et de son attachement à cette société ainsi qu’au fait que ce poste était resté vacant de nombreuses années.

Elle est maintenant au service des explorateurs depuis quelques années et est devenue un engrenage crucial de cette organisation. Un programme d’investissement judicieux et sa méticulosité lui permirent de redresser les finances de la société jusqu’à ce qu’elle accumule les bénéfices. Du coup, il y a aujourd’hui plus d’expéditions que jamais, même si les érudits se plaignent toujours de ce que Merin ne leur donnerait pas assez de fonds pour leurs explorations. Ce qui gêne Merin, ce sont les secrets que renferme la Société. Elle voit bien à travers ses comptes que la Société finance très largement certaines opérations dont elle ne voit aucun retour. Elle a également du mal à croire que la Société n’a découvert que ce qu’elle affiche. Elle pose de nombreuses questions, et Bernadore est si impressionné par son travail qu’il sent qu’il va devoir y répondre.



La plus grande partie de l'histoire de Merin est vraie ; à l'exception de quelques petits détails. Elle a rejoint le NOM peu de temps après s'être mariée, très tôt dans sa vie. Ses dons pour l'intendance et la gestion furent remarqués par le NOM et on lui offrit un travail en tant qu'"espionne académique". Quand elle découvrit pour quelle organisation elle travaillait réellement, elle fut très heureuse d'y être impliquée. Elle était lasse de la guerre et vit dans le NOM un moyen d'apporter plus de stabilité au monde. Quand la guerre de la Croix commença, elle se retrouva encore plus confortée dans son opinion. L'estime de Merin envers les idéaux du NOM lui a permis de s'élever très haut dans la société des explorateurs. Des membres de sa famille faisaient déjà partie de la société auparavant, et à des postes importants. Son expérience, et ses compétences de gestionnaire étaient si extraordinaires que cette pragmatique organisation lui proposa un poste au sein du Conseil, qu'elle accepta avec entrain. Elle fut alors la première femme à entrer au Conseil des Treize.

Sa rencontre avec Bernadore n'était également pas aussi accidentelle qu'elle le semblait ; ce fut une opération soigneusement préparée. Le NOM cherchait un nouveau moyen de blanchir de l'argent, et les objectifs informels de la société des explorateurs semblaient la meilleure option. Merin organisa elle-même cette opération avec soin, et comme elle l'avait prévu, cela se déroula sans difficultés particulières. Elle contrôle maintenant les fonds du NOM et les investissements de la Société des Explorateurs créant une véritable usine à gaz administrative pour cacher ses activités criminelles. Elle fait toutefois attention à garder la Société des Explorateurs à flot, car cette organisation est maintenant essentielle aux propres affaires financières du NOM. Ce qui est par contre véridique est son intérêt poussé pour les secrets des explorateurs. Toutefois, elle cherche à en savoir plus sur les connaissances de cette société pour le NOM plutôt que pour elle-même. Elle a gagné la confiance de Vincent et elle sait qu'il lui divulguera bientôt les secrets des Syrneths les plus dangereux qu'il ait découverts. Ajoutés aux connaissances du NOM, qui sait ce que le Conseil parviendra à comprendre.

Alliés et ennemis

L'implication de Merin dans les affaires financières du NOM l'oblige souvent à faire l'intermédiaire entre Boli Kollsson et Giovanni di Villanova, afin de tempérer ces deux organisations commerciales concurrentes. En Avalon, elle est très souvent en contact avec Lady Killmarvon, qui soutint sa candidature à l'un des postes du Conseil des Treize. Bien que respectant la magie à laquelle Arciniega a recours, elle se méfie de la Science du Sang et pourrait bien devenir une alliée de ceux qui s'y opposent s'ils se montrent suffisamment forts à ses yeux pour avoir une vraie chance de vaincre le vieux Castillian. Eman a toujours refusé de voir une femme intégrer le Conseil, et maintenant qu'elles sont trois parmi eux, il continue à dénigrer ce fait en affirmant que des hommes feraient mieux.

Abris et ressources

Bien qu'elle puisse utiliser n'importe quel bureau de la Société des Explorateurs à Carleon ou ailleurs, Merin garde un petit établissement comptable à Luthon où elle entretient ses relations avec les commerçants locaux. Ces derniers lui donnent accès à nombre d'informations qu'elle juge toujours utiles, bien que d'autres agents du NOM travaillent aujourd'hui dans le secteur marchand. Le fait qu'elle contrôle les finances du NOM lui donne plus d'influence que sa seule voix au sein du Conseil des Treize, particulièrement lorsqu'il faut financer une grosse opération ou graisser la patte d'un haut fonctionnaire.

Merin Zumer – scélérate

Profil

Gaillardise : 2

Finesse : 2

Esprit : 6

Détermination : 4

Panache : 2

Réputation : +26

Arcane : Ingénieuse

Epées de Damoclès : Taupe (3 PP)

Nationalité : eisenore.

Langues : Accent de la République, Avalonien (L/E), Castillian (L/E), **Cymrique (L/E)**, Eisenor (L/E), Haut Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Teodoran (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenance : Société des Explorateurs ; Appartenance : Novus Ordu Mundi (**Conseil des Treize**) ; Dur à cuire ; **Émérite (Comptabilité)** ; Linguiste ; Œil de faucon ; Résistance à la douleur ; Sens aiguisés ; Trait légendaire (Esprit) ; Volonté indomptable.

Métiers

Archéologue : Connaissance des pièges 1, Connaissance des Syrneth 2, Examen d'artefact 2, Fouille 2, Observation 4, Occultisme 2, Qui-vive A, Recherches 5.

Avouée : **Corruption 3**, **Création littéraire 2**, **Droit 3**, **Eloquence 2**, **Etiquette 4**, **Observation 4**, **Recherches 5**, **Sincérité 5**.

Domestique : Comptabilité 6, Discrétion 5, Etiquette 4, Majordome 5, Marchandage 5, Mode 3, Observation 4, Sincérité 5, Tâches domestiques 1, Valet 2.

Erudite : Calcul 5, Droit 3, Eloquence 2, Histoire 3, Occultisme 2, Philosophie 2, Recherches 5, Sciences de la nature 1.

Espionne : Corruption 3, Déplacement silencieux 4, Dissimulation 2, Filature 2, Fouille 2, Mémoire 4, Observation 4, Qui-vive 2, Sincérité 5.

Intendante : **Comptabilité 6**, **Corruption 3**, **Diplomatie 2**, **Droit 3**, **Etiquette 4**, **Evaluation 3**, **Logistique 3**, **Marchandage 5**, **Observation 4**, **Régisseur 3**, **Sens des affaires 4**.

Entraînements

Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 3, Lancer 2, Nager 2.

Couteau : Attaque (Couteau) 2, Parade (Couteau) 2.

Cavalier : Equitation 2, Soins des chevaux 2.

Pistolet : Recharger (Pistolet) 3, Tirer (Pistolet) 3.



Eman Istrasis – Membre du Conseil des Treize

A la différence des autres membres du Conseil, Eman est considéré comme un héros dans sa patrie qu'est l'Empire du Croissant. Il a combattu les marchands d'esclaves du monde entier et a libéré d'innombrables victimes des mains des marchands de chair à travers les océans. Naturellement, comme pour la majeure partie du Conseil, ce n'est pas tout à fait la vérité.

Eman est né dans une famille riche de la belle ville d'Iskandar, dans l'Empire du Croissant. Il étudia durement afin de rejoindre la cour du Sultan comme fonctionnaire. Cependant, lors d'un voyage en mer, son bateau arriva dans les eaux du Tiakhar où il fut attaqué par des esclavagistes. Eman et les membres d'équipage survivants furent faits prisonniers. Il fut vendu et servit d'esclave sur une galère pendant plus de dix années. Ses rêves d'une calme vie d'érudit s'envolèrent. Bien que la vie de galérien fût difficile et cruelle, elle lui façonna une musculature impressionnante. Lorsque le bateau sur lequel il servait fut attaqué par des pirates, il saisit sa chance avec d'autres camarades galériens et parvint à s'enfuir. Ils rejoignirent l'équipage pirate le temps d'arriver à terre, puis Eman se vengea de tous les criminels qui avaient ruiné sa vie, déterminé à ne jamais dépendre de qui que ce soit à l'avenir.

Pendant les cinq années qui suivirent, Eman s'acharna contre les marchands d'esclaves. Il libéra d'innombrables esclaves, vainquit de nombreux esclavagistes et détruisit leur puissance. Récemment, il retourna à Iskandar pour revoir sa famille. Il sentait qu'il ne pouvait y retourner tant que son honneur n'était pas lavé, ce qui ne pourrait se produire que le jour où il aurait tué tous ceux qui l'avaient réduit en esclavage.

Eman est un homme taciturne et introverti. C'est un héros pour tous ceux qu'il a libérés et un cauchemar pour tous les marchands d'esclaves du monde entier. Cependant, alors qu'il poursuivait sa vendetta, il en vint à avoir de sombres pensées. La seule manière dont il pouvait s'assurer de ne jamais redevenir un esclave était de lui-même devenir esclavagiste. Ce que personne ne sait, c'est qu'au cours des dernières années il est devenu l'un des marchands d'esclaves les plus influents de l'Empire du Croissant. Il est parvenu à un tel grand écart entre ses convictions et son statut héroïque en utilisant un vaste réseau d'agents et de noms d'emprunt. Il attaque même parfois l'un de ses propres bateaux d'esclaves afin de maintenir l'illusion, mais seulement si la cargaison est de peu de valeur ou a déjà été vendue.

Le modus operandi d'Eman est le suivant : il se joint à l'équipage d'un navire esclavagiste, puis assassine la maistrance pendant la nuit. A cet égard, c'est un assassin sans aucune moralité. Il ne recule devant aucune méthode, aucun poison et ne donne pas plus de valeur aux autres vivants qu'à des outils qu'il doit utiliser. Les esclaves libérés parlent d'un homme masqué qui leur a ouvert les portes de leur prison et leur a dit de courir. Jamais ils ne voient tous les cadavres qu'Eman a semés derrière lui pour les atteindre. La plupart des navires dont il s'empare sont détruits afin de gêner les affaires de ses ennemis, mais lorsque le bateau est particulièrement bien conçu, il lui arrive de le faire discrètement disparaître afin d'en faire modifier l'apparence et de le remettre en service à son profit dans une autre région de l'Empire du Croissant.



Le NOM surveilla la carrière de ce vengeur avec intérêt. Lorsqu'Eman attaqua le navire "*Il Consorzio*", et d'autres ennemis du NOM, l'organisation y vit un grand intérêt. Ils parvinrent alors à rassembler les éléments de l'histoire de cet homme et à découvrir ses véritables motivations, découvrant ainsi qu'il pourrait leur être d'une grande utilité. Ils lui offrirent leur aide, aussi longtemps qu'il les servirait diligemment. Entre le danger de voir ses secrets dévoilés et les possibilités ainsi offertes, Eman accepta facilement.

Eman gagna son siège au sein du Conseil des Treize par sa loyauté et sa place inestimable pour le NOM dans l'Est. Il fit siennes les idées du NOM avec enthousiasme, sachant que c'était ce qu'il connaissait de plus puissant et qu'il pourrait utiliser cette puissance pour détruire ses ennemis. Toutefois, de nombreux membres du Conseil ne sont pas très heureux de compter un infidèle dans leurs rangs et quelques-uns s'inquiètent d'une corruption possible des idéaux originaux du NOM par ce païen. Et malgré les compétences d'Eman, son dévouement et son utilité, ils ont peut-être raison.

Alliés et ennemis

Eman n'a vraiment aucun ami au sein du Conseil mais s'en moque. Il sait que la plupart des autres membres le considèrent comme un hérétique et accordent peu de poids à son opinion. Son travail l'amène parfois dans la partie occidentale de Théah ce qui lui permet d'assister aux séances du Conseil, où il a tendance à voter avec la majorité. Dans l'Empire du Croissant, son réseau d'agents est très développé grâce à tous les esclaves qu'il a libérés. Il est également le membre du NOM qui a la plus grande connaissance des eaux du Miroir et des côtes du Cathay, bien qu'il ne connaisse pas lui-même l'intérieur de ce pays exotique.

Abris et ressources

Eman possède une petite maison à Erivan bien qu'il passe la majeure partie de son temps en mer, à commander ses navires, ou infiltrer les esclaves. Un certain nombre d'anciens esclaves se sont mis à son service et il a, ainsi, pu développer un réseau d'espions étendu et diversifié dans toute la péninsule et la côte méridionale de l'Ussura (y compris Sousdal, Malaya et Sredbirskyoye). Il est également avéré qu'il dispose de quelques contacts au Cathay bien qu'il n'ait jamais fait part de l'ampleur de ce réseau aux autres membres. Les capitaines de ses navires esclavagistes lui rendent compte de tout ce qui leur arrive via un réseau d'espions et de contacts compliqué, qui lui permet de garder sa couverture de héros intacte.

Eman Istrasis – vilain

Profil

Gaillardise : 5 **Finesse** : 3 **Esprit** : 3 **Détermination** : 5 **Panache** : 3

Réputation : +22/-45 **Arcane** : Ingénieux **Epées de Damoclès** : Lié par le sang (3 PP)

Nationalité : croissantin.

Langues : Accent Kurta'Kir, Atlar-Baraji (L/E), Castillian, Eisenor, Kurta-Baraji (L/E), Tikaret-Baraji (L/E), Tirala-Baraji (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenance : Novus Ordum Mundi ([Conseil des Treize](#)) ; Dur à cuire ; [Emérite](#) ([Guet-apens](#)) ; Entraînement nocturne ; Poigne ferme ; Réflexes de combat ; Résistance à la douleur ; Sens aiguisés ; Spécialité (crochetage) ; Trait légendaire (Esprit) ; Volonté indomptable.

Ecoles d'escrime

Daphan (Maître) : Coup de pommeau (Escrime) 5, Coup puissant (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Fente en avant (Escrime) 5, Voir le style 5.

Qurra (Compagnon) : Double parade (Armes improvisées) 4, Esquive acrobatique (Armes improvisées) 4, Exploiter les faiblesses (Arme improvisée) 4, Tourbillon (Armes improvisées) 4, Voir le style 5.

Métiers

Acrobate : Acrobatie 4, Amortir une chute 2, Equilibre 2, Jeu de jambes 4, Roulé-boulé 2, Sauter 2, Tour de force 2.

Assassin : Attaque (Couteau) 3, Attaque (Escrime) 5, Déguisement 3, Déplacement silencieux 4, Dissimulation 2, Escalade 5, Filature 4, Guet-apens 6, Observation 5, Parade (Couteau) 3, Parade (Escrime) 5, Piéger 2, Poison 1, Qui-vive 3.

Courtisan : Danse 1, Eloquence 2, Etiquette 1, Héraldique 1, Intrigant 3, Mode 1, Observation 5, Politique 3, Sincérité 4.

Erudit : Calcul 2, Eloquence 2, Héraldique 1, Histoire 2, Philosophie 1, Recherches 1.

Espion : Corruption 2, Déguisement 3, Déplacement silencieux 4, Dissimulation 2, Filature 4, Fouille 3, Interrogatoire 3, Observation 5, Poison 1, Qui-vive 3, Sincérité 4.

Forban : Attaque (Escrime) 5, Canotage 5, Connaissance de la mer 2, Connaissance des nœuds 3, Equilibre 2, Escalade 5, Fouille 3, Gréer 3, Intimidation 3, Nager 3, Navigation 2, Observation 5, Perception du temps 3, Piloter 2, Sauter 2.

Galérien : Attaque (Armes improvisées) 4, Canotage 5, Connaissance de la mer 2, Connaissance des nœuds 3, Coup de tête 2, Débrouillardise 2, Dissimulation 2, Jeu de jambes 4, Observation 5, Qui-vive 3.

Spécialité : Crochetage 3.

Entraînements

Athlétisme : Acrobatie 4, Amortir une chute 3, Course de vitesse 3, Escalade 5, Jeu de jambes 4, Lancer 4, Nager 3, Pas de côté 2, Roulé-boulé 2, Sauter 2.

Cavalier : Equitation 4, Sauter en selle 3, Soins des chevaux 3, Voltige 3.

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 4, Attaque (Combat de rue) 2, Parade (Armes improvisées) 3.

Couteau : Attaque (Couteau) 3, Lancer (Couteau) 2, Parade (Couteau) 3.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5.

Pistolet : Tirer (Pistolet) 3.

Pugilat : Attaque (Pugilat) 5, Claque sur l'oreille 3, Direct 3, Jeu de jambes 4, Upper cut 5.



Marquis Baudouin Armand Montmorency de Saint Julien – Membre du Conseil des Treize

Fils cadet d'une grande famille du royaume de Montaigne, Baudouin Armand fut formé par les plus grands maîtres qui soient dans l'art de la politique et de la diplomatie, il obtint rapidement une charge de diplomate (pardon d'espion) et se retrouva à fréquenter les plus hautes cours du continent. Suite à une série d'accidents tragiques (suicide, chute de cheval et empoisonnement alimentaire), ses trois frères aînés décédèrent peu avant le regrettable incendie qui emporta son père et sa mère (bien sûr, il était à l'autre bout de Théah lors de ces tristes événements). C'est ainsi qu'à l'âge d'à peine 25 ans, le jeune homme se retrouva à la tête de l'une des plus importantes fortunes de Montaigne.

En l'espace d'une dizaine d'années, Baudouin Armand est devenu l'un des hommes les plus influents du royaume en plus d'être l'un des plus riches. Ami personnel de l'Empereur, il connaissait intimement presque tous les plus grands de ce monde. Homme de paix et d'esprit, il a toujours fait connaître son désir de subvenir aux besoins de chercheurs inventifs, d'artistes incompris, de philosophes controversés. Les réceptions qu'il donnait étaient parmi les plus courues de la capitale. Mécène, philosophe, esthète, le marquis était un homme aimé et respecté autant du peuple que de la noblesse. Aussi, lorsque la Révolution se produisit en Montaigne, il passa à travers les mailles du filet. Il ne fut pas inquiet et ses nombreux contacts à l'étranger lui offrirent abri et asile. Mais il refusa, au nom de l'avenir de son pays.

Toujours accroché à ses idéaux de paix, il essaya de tempérer le Conseil des Huit, car il était un ami personnel d'Hubert de Glavène dont il apprécie les toiles, et d'Arnaud de Charousse avec lequel il a toujours eu des discussions animées sur la nature humaine. Malgré cela, les horreurs se poursuivirent. Et lorsque plusieurs membres du Conseil furent assassinés, Baudouin fut choisi pour remplacer le professeur Eugène Suchet de Crieux après son assassinat. Il intégra ainsi le Conseil alors qu'Arnaud de Charousse en prenait la tête.

Tentant de calmer le jeu au sein du Conseil des Huit, il eut de grandes difficultés à y parvenir et manqua de peu de rejoindre Madeleine du Châtelet sur l'échafaud. Face à un si grand danger, Baudouin se décida alors à quitter la Montaigne et se rendit en Eisen auprès du gouvernement en exil. Homme de paix, il fut accueilli les bras ouverts par Anne de Montaigne et Jean-Marie de Tréville de Torignon.

Caméléon politique, il aida alors financièrement ses nouveaux maîtres afin de rétablir un gouvernement royaliste sur le trône de Montaigne. Il espérait que celui-ci parvienne à "imposer la paix".

Aujourd'hui, le roi Montègue le tient en haute estime et n'hésite pas à lui demander conseils et avis, pour la plus grande joie de ce vieil humaniste.

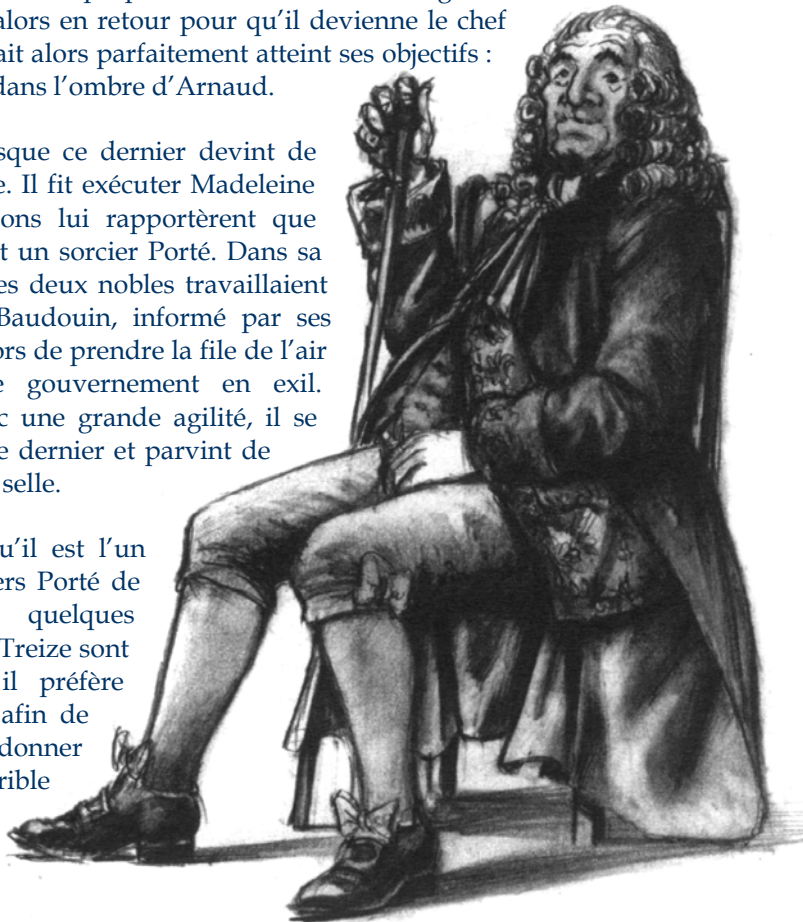
Le marquis Baudouin Armand Montmorency de Saint-Julien est toujours vêtu comme sa charge l'exige. Il arbore en permanence des perruques lourdes et élaborées, des tenues surchargées de dentelles, de bijoux et de rubans. Ses chausses sont toujours d'exquise couleur et il se plaît à ne les porter qu'une fois. Le marquis est un homme âgé d'une soixantaine d'années mais encore séduisant. Ses yeux d'un magnifique bleu clair et son fin sourire surent faire chavirer bon nombre de cœurs de jeunes damoiselles et damoiseaux. Il a un comportement particulièrement précieux et chacun de ses gestes est rempli de grâce et de délicatesse.

Toujours aimable, parlant d'une voix douce et d'un langage châtié, le marquis est un grand du royaume et il entend qu'on lui montre le respect qui lui est dû. Bien sûr, les malheureux qui ont le déplaisir de le rencontrer au cours de ses actes de barbarie sur des enfants et des adolescents découvriront une facette bien plus atroce du héros.

En réalité, cet homme a de nombreux secrets. Tout d'abord, tout comme son ami Arnaud de Charousse, il fait partie de la Rilasciare, membre historique de la *Société politique de Jacob de Charousse*. C'est grâce à ses appuis qu'il parvint à intégrer le Conseil des Huit. C'est également lui qui fit assassiner le professeur Eugène Suchet de Crieux à Kirk, grâce à l'appui du NOM. Ensuite, Arnaud lui proposa naturellement d'intégrer le Conseil des Huit. Et il l'appuya alors en retour pour qu'il devienne le chef du Conseil. Baudouin avait alors parfaitement atteint ses objectifs : il dirigeait la Montaigne dans l'ombre d'Arnaud.

Mais tout s'effondra lorsque ce dernier devint de plus en plus paranoïaque. Il fit exécuter Madeleine du Châtelet et ses espions lui rapportèrent que Baudouin était également un sorcier Porté. Dans sa tête, il pensa alors que les deux nobles travaillaient de concert à sa perte. Baudouin, informé par ses divers contacts décida alors de prendre la file de l'air et gagna l'Eisen et le gouvernement en exil. Retournant sa veste avec une grande agilité, il se mit alors au service de ce dernier et parvint de nouveau à se remettre en selle.

Son second secret est qu'il est l'un des plus puissants sorciers Porté de Montaigne, et seuls quelques membres du Conseil des Treize sont au courant. En effet, il préfère garder ses dons secrets afin de pouvoir s'adonner tranquillement à un terrible vice.



Car, et c'est là son troisième secret, il est aussi probablement le plus grand tueur en série du royaume. Après s'être débarrassé de sa famille, il mit à profit ses immenses ressources pour s'adonner à d'innombrables plaisirs sadiques et meurtriers. Sa garde noire s'occupe ainsi de kidnapper ou d'acheter des jeunes filles et des jeunes hommes qui finiront leurs jours, après de trop longs moments d'agonies, enterrés, anonymes, au fond d'un bois obscur. Depuis le début de sa longue carrière, le marquis est sans doute directement responsable de plus de quatre cents morts.

Enfin, son dernier secret, et pas des moindres est qu'une telle personnalité ne pouvait qu'intéresser les maîtres du Novus Ordum Mundi. Il fut donc contacté dès qu'il révéla ses talents diplomatiques hors du commun. Depuis, il a gravi les échelons et intégré le Conseil des Treize en même temps que celui des Huit. Lorsqu'il fut forcé de fuir la Montaigne, il dut défendre sa place au sein du Conseil des Treize, mais il la confirma en devenant l'un des conseillers du Roi Montègue.

Alliés et ennemis

Baudouin s'est toujours opposé à ce que la fille d'Arciniega intègre le Conseil des Treize. Non seulement cette dernière "chasse sur ses terres", mais en plus, elle bénéficie d'un appui particulièrement dangereux en la personne de son père. A l'heure actuelle, il envisage sérieusement de se débarrasser d'elle de manière radicale. Bien sur, Baudouin sait parfaitement pourquoi Arciniega appuie ainsi sa fille. En plus de lui amener une voix supplémentaire au sein du Conseil, elle affaiblit Baudouin, qui est adversaire acharné de la Science du Sang. D'ailleurs, il se retrouve souvent dans le même camp que Giovanni di Villanova, Serk von Markstrom ou son compatriote Hugues Sicée de Sicée. Enfin, si Nolan Chaucer venait à découvrir sa véritable allégeance, il chercherait sans nul doute à le faire éliminer.

Abris et ressources

La famille Montmaurency de St-Julien est l'une des plus riches de Montaigne, et même la Révolution n'a pas changé cela. Aussi bénéficie-t-il de revenus importants. Il dispose également d'un réseau d'agents particulièrement dense dans les milieux dirigeants de la plupart des nations de Théah grâce à sa carrière de diplomate. Il n'hésite d'ailleurs pas à utiliser ses contacts afin de servir d'intermédiaire pour les marchands qui lui en font la demande et le rétribuent généreusement. Enfin, il peut également s'appuyer sur le réseau de la *Rilasciare*, car même s'il s'est opposé à Arnaud de Charousse, il a encore de nombreux amis au sein de cette organisation.

Marquis Baudouin Armand Montmorency de Saint Julien – vilain

Profil

Gaillardise : 2 **Finesse :** 3 **Esprit :** 5 **Détermination :** 5 **Panache :** 2

Réputation : +53/-85 **Arcane :** Ambitieux

Epée de Damoclès : Ennemi intime (Arnaud de Charousse) (3 PP), Taupe (3 PP)

Nationalité : montaginois.

Langues : Accent de Pau, Castillian (L/E), Eisenor (L/E), Haut Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Age et sagesse (Vieux) ; Amis de cours (nombreux) ; Appartenance : La Rilasciare ; Appartenance : Novus Ordum Mundi (Conseil des Treize) ; Emérite (Politique) ; Noble ; Relations (Léon- Alexandre XIV, puis Arnaud de Charousse, puis Montègue de Montaigne, sans compter de nombreuses autres) ; Séduisant : Séduisant ; Seigneur de la courbette.

Sorcellerie

Porté (Sang pur, Maître) : Attirer 5, Atteindre 5, Ensanglanter 5, Harmonisation 5, Poche 5.

Ecole de courtisan

Ecole de courtisan montaginoise (Maître) : vous vous reporterez à l'Ebook Noblesse Oblige pour plus d'informations sur cette Ecole.

Métiers

Courtisan : Danse 3, Diplomatie 5, Eloquence 5, Etiquette 5, Héraldique 2, Intrigant 5, Lire sur les lèvres 4, Mode 3, Observation 4, Politique 6, Séduction 3, Sincérité 5, Trait d'esprit 4.

Diplomate : Code secret 3, Comportementalisme 5, Corruption 3, Diplomatie 5, Eloquence 5, Etiquette 5, Héraldique 2, Histoire 3, Intrigant 5, Observation 4, Politique 6, Sincérité 5, Trait d'esprit 4.

Espion : Code secret 3, Corruption 4, Déguisement 2, Déplacement silencieux 2, Dissimulation 2, Filature 2, Fouille 2, Interrogatoire 5, Lire sur les lèvres 4, Observation 4, Poison 2, Qui-vive 3, Sincérité 5.

Médecin : Chirurgie 5, Dentiste 3, Diagnostic 4, Examiner 3, Observation 4, Premiers secours 4, Vétérinaire 2.

Politicien : Agitation 3, Contact 4, Diplomatie 5, Eloquence 5, Etiquette 5, Galvaniser 3, Intrigant 5, Observation 4, Politique 6, Sincérité 5, Trait d'esprit 4.

Entraînements

Couteau : Attaque (Couteau) 4, Lancer (Couteau) 2, Parade (Couteau) 2.

Cavalier : Equitation 3, Soins des chevaux 1.

Pistolet : Recharger (Pistolet) 2, Tirer (Pistolet) 4.

Entraînements de Grand Maître

Chacun des membres du Conseil des Treize ici détaillés dispose d'une compétence dans laquelle il a atteint le rang 6. Si le membre du Conseil le souhaite, il pourra former un personnage dans cette compétence pour qu'il atteigne le rang 6, mais seulement s'il est lui-même au rang 5. Cette formation peut prendre de un mois à une année, et le héros devra dépenser 25 XP dans ce processus. Cela ne permet pas au joueur de devenir lui-même un Grand-maître ou d'apprendre l'avantage Emérite, car cela pourrait détruire une partie de votre campagne. Naturellement, convaincre un membre du Conseil des Treize de vous enseigner ses secrets n'est pas chose aisée...

Attaque (Hache à deux mains) : Serk von Markstrom, Insel

Cancanier : Monica Allais du Crieux, Charousse

Comptabilité : Merin Zumer, Carleon

Guet-apens : Eman Istrasis, Erivan

Interrogatoire : Boli Kollsson, Kirk

Intrigant : Giovanni di Villanova, Dionna

Pistage : Aleksy Pavtlow Markov v'Novgorov, Pavtlow

Politique : Baudouin Arnaud Montmorency de St-Julien, Charousse

Recherches : Marcus Aurelian di Numanus, Numa

Science de la nature : Alvaro Soldano de Arciniega

Séduction : Jane Killmarvon, Luthon

Sincérité : Hughes Sicée du Sicée, Pau

Marquis Augustin
Riché de Pourcy



Autres personnages importants

Hormis le Conseil des Treize, le NOM se compose principalement d'un réseau étendu d'assassins discrets, de courriers, d'espions et de chefs de mafias criminelles qui obéissent à l'un des membres du Conseil. La plupart d'entre eux ne connaissent d'ailleurs pas l'ampleur de l'organisation à laquelle ils appartiennent, et pensent servir uniquement les intérêts de leur chef particulier. Quelques agents plus utiles sont de fidèles lieutenants des membres du Conseil, après avoir prouvé leur valeur dans un domaine ou parce qu'ils ont démontré des capacités intellectuelles hors du commun. Souvent, des lignées familiales se sont succédées pendant des générations à la tête du NOM, avec le père préparant

son fils (ou maintenant sa fille) à prendre sa place (voire une autre) au sein du Conseil des Treize. A l'occasion, lorsqu'un membre du Conseil est tué ou renversé, ses adversaires au sein du Conseil peuvent essayer d'y faire nommer l'un de leurs lieutenants, qui sera alors à leurs ordres. Il y a également un certain nombre de personnes importantes de Théah qui commencent à se douter de l'existence du NOM et feraient des adversaires terribles du Conseil des Treize s'ils savaient exactement ce qu'ils affrontaient.

Voici tout d'abord des PNJ précédemment publiés et faisant partie du NOM dont vous trouverez les portraits au fil de ces pages¹ :

- **Aden Wingfield (en réalité Reune Vengasdotter)** (*Allié confirmé*), publié dans *Les Filles de Sophie* ;
- **Auguste Danceny de Rosemonde** (*Allié confirmé*), publié dans *Le Collège Invisible*, affilié à Alvaro Soldano de Arciniega ;
- **Devoren Rivinora** (*Agent dans le secret*), publiée dans *Le Collège Invisible*, affiliée à Alvaro Soldano de Arciniega ;
- **La cardinal Cristina** (*Pion du NOM*), publiée dans *l'Eglise des Prophètes* ;
- **Le markgraf Janush von Fischler** (*Agent dans le secret*), publié dans le scénario *L'Honneur des Mousquetaires* ² ;
- **Le marquis Augustin Riché de Pourcy** (*Allié confirmé*), publié dans l'Ebook *Derrière le Voile* ¹ ;
- **Maître Joris Brak** (*Agent dans le secret*), publié dans *Vendel/Vesten*, affilié à Boli Kollsson ;
- **Marie Montmorency de St-Julien** (*Allié confirmé*), publiée dans le scénario *La Croix de l'Ouest*, affiliée à Baudouin Arnaud Montmorency de St-Julien ;
- **Renato Marchello** (*Agent dans le secret*), publié dans *la Guilde des Spadassins*, affilié (sans le savoir) à l'amiral Serk von Markstrom.

¹ Pion du NOM, Agent dans le secret et Allié confirmé sont les niveaux d'appartenance au NOM, reportez-vous à l'avantage Appartenance : NOM à la fin de cet ouvrage pour plus d'informations sur le sujet.

² Téléchargeables sur le SDEN, section *Les Secrets de la Septième Mer*.



Reune Vengasdotter – Espionne des Filles de Sophie

Reune est l'un des membres les plus âgés et les plus puissants des Filles de Sophie, mais elle est également le seul membre de cette organisation à avoir pris totalement conscience de l'ampleur du NOM. C'est parce qu'elle a été membre du NOM sous plusieurs identités différentes pendant de longues années, la dernière étant l'érudit avalonien Aden Wigsfield. Elle a également été la servante d'Alvaro de Arciniega, dont elle a intensivement surveillé les activités, en particulier ses recherches sur la Science du Sang. Jusqu'ici, elle a gardé tout ce qu'elle a appris pour elle-même, bien qu'elle ait donné quelques informations aux Filles afin de contrecarrer certaines opérations du NOM en Castille. Si les Servantes devaient un jour découvrir les secrets qu'elle a gardés pour elle, elles seraient choquées car elle a trahi la cause des Filles de Sophie pour faire progresser ses connaissances personnelles et sa puissance. De même, si l'un des membres principaux du NOM venait un jour à réaliser qui elle est vraiment, ce serait très mauvais pour elle-même mais également pour ceux qui se sont fait duper au sein de cette organisation tout au long du dernier siècle, y compris Lady Jane Killmarvon ou Alvaro de Arciniega lui-même.



Reune Vengasdotter – vilain

Profil

Gaillardise : 2 **Finesse** : 3 **Esprit** : 6 **Détermination** : 3 **Panache** : 3
Réputation : -31 **Arcane** : Fourbe **Epées de Damoclès** : Morte et enterrée (3 PP),
 Taupe (3 PP)

Nationalité : eisenore.

Langues : Avalonien (L/E), Castillien (L/E), Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Ussuran, Vendelar (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Alchimiste ; Appartenance : Filles de Sophie ; Appartenance : Novus Ordum Mundi (**allié confirmé**) ; Appartenance : La Guilde des Spadassins ; **Emérite (Sciences de la nature)** ; Relations (nombreuses).

Sorcellerie

Mixtio (Maîtresse) : Baume de guérison 5, Eau de verre 5, Elixir de Velme 4, Elixir du vol d'aigle 3, Fausse potion 5, Fumée de sommeil 5, Huile de paresse 3, Hydromancie 5, Murmure de Gilead 5, Philtre antidote 5, Philtre de grâce 3, Philtre d'intelligence 4, Philtre d'invisibilité 5, Vapeur d'oubli 5.

Ecoles d'escrime

Valroux (Maîtresse) : Double parade (Couteau/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers

Alchimiste : **Observation** 5, **Occultisme** 5, **Poison** 5, **Recherches** 5, **Sciences de la nature** 6.

Artisan : Bouilleur de cru 2, Cuisinier 3, Jardinier 5, Observation, Parfumeur 3.

Courtisan : Danse 3, Diplomatie 5, Eloquence 3, Etiquette 5, Héraldique 2, Intrigant 4, Lire sur les lèvres 4, Mode 4, Observation 5, Politique 5, Séduction 3, Sincérité 5.

Domestique : Discrétion 5, Etiquette 5, Majordome 4, Mode 4, Observation 5, Sincérité 5, Tâches domestiques 4, Valet 4.

Erudit : Astronomie 4, Calcul 3, Droit 3, Eloquence A, Héraldique 2, Histoire 4, Occultisme 5, Philosophie 3, Recherches 5, Sciences de la nature 6, Théologie 2.

Espion : Corruption 3, Déguisement 4, Déplacement silencieux 5, Filature 4, Fouille 4, Lire sur les lèvres 4, Observation 5, Qui-vive 4, Séduction 3, Sincérité 5.

Herboriste : Composés 5, Connaissance des herbes 5, Cuisinier 3, Diagnostic 4, Poison 5, Premiers secours 4.

Entraînements

Athlétisme : Acrobatie 3, Course d'endurance 4, Course de vitesse 4, Escalade 5, Jeu de jambes 4, Lancer 3, Sauter 3.

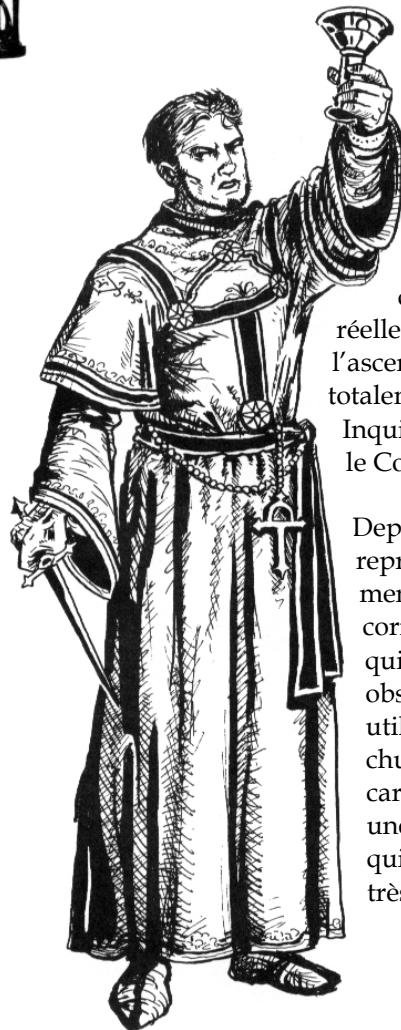
Couteau : Attaque (Couteau) 5, Parade (Couteau) 3.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 4.

Pistolet : Recharger (Pistolet) 4, Tirer (Pistolet) 5.



Cardinal Esteban Verdugo – chef de l'Inquisition



Verdugo est récemment tombé en disgrâce, mais pendant assez longtemps, il fut l'un des hommes les plus puissants de Théah en tant que chef suprême de l'Inquisition vaticine. Contrôler une si importante organisation de serviteurs zélés susciterait l'envie de n'importe lequel des membres du Conseil des Treize, mais Verdugo les dirigeait réellement avec sa foi. Si le Conseil des Treize voulut briser l'ascension de Verdugo au départ, il échoua ensuite totalement à essayer de manœuvrer cette nouvelle Inquisition bien qu'Arciniega réussit à l'utiliser pour créer le Collège Invisible et renforcer ainsi sa propre position.

Depuis un an, le Conseil a discuté à de nombreuses reprises de la façon de négocier avec Verdugo, qui menaçait plusieurs de leurs plans, particulièrement la corruption du jeune monarque castillien Sandoval. Ce qui a conduit Verdugo dans cette ornière est sa propre obsession concernant El Vago, et les agents du NOM ont utilisé toute leur influence au sein de l'Eglise afin que la chute de Verdugo puisse profiter à leur protégée, la cardinal Cristina. Alvaro de Arciniega a même proposé une idée radicale au Conseil afin de transformer celui qui était autrefois une épine dans leur pied en un outil très utile pour le futur.

Cardinal Esteban Verdugo – vilain

Profil

Gaillardise : 2 **Finesse** : 3 **Esprit** : 5 **Détermination** : 4 **Panache** : 4
Réputation : -88 **Arcane** : Fanatique **Epées de Damoclès** : Instant de grâce (3 PP)

Nationalité : castillian.

Langues : Accent d'Aldaña, Castillian (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E).

Avantages : Appartenance : Inquisition ; **Emérite (Eloquence)** ; Foi ; Ordonné ; Université ; Volonté indomptable.

Sorcellerie

Foi de l'inquisition (Maître) : Eclipse 5, Force fanatique 5, Réserves inexploitées 5, Soulever le Voile 5, Voix de Miel 5.

Métiers

Artisan : Calligraphe 5, Ecrivain public 4, Observation 5.

Courtisan : Cancanier 4, Danse 2, Diplomatie 4, Eloquence 6, Etiquette 5, Héraldique 3, Intrigant 5, Lire sur les lèvres 3, Mode 2, Observation 5, Pique-assiette 4, Politique 5, Séduction 4, Sincérité 5.

Domestique : Cancanier 4, Comptabilité 3, Discretion 5, Etiquette 5, Majordome 4, Mode 2, Observation 5, Sincérité 5, Tâches domestiques 4.

Erudit : Calcul 2, Droit 4, Eloquence 6, Héraldique 3, Histoire 5, Occultisme 3, Philosophie 4, Recherches 4, Théologie 5.

Espion : Code secret 4, Corruption 3, Déplacement silencieux 4, Dissimulation 4, Falsification 4, Filature 4, Fouille 3, Interrogatoire 5, Lire sur les lèvres 3, Observation 5, Qui-vive 4, Séduction 4, Sincérité 5.

Prêtre : Création littéraire 5, Diplomatie 4, Eloquence 6, Etiquette 5, Intimidation 5, Observation 5, Philosophie 4, Pique-assiette 4, Premiers secours 2, Théologie 5.

Entraînements

Couteau : Attaque (Couteau) 2, Parade (Couteau) 2.



Nolan Chaucer – “Chef” de la Rilasciare

Le chef des Courriers de la Rilasciare est ce que cette organisation anarchique compte de plus proche d'un chef. Nolan est l'une des personnes les plus au fait de ce qui se passe loin des regards du public. Ces dernières années, il a rassemblé des preuves sur l'existence d'un groupe de personnes influentes et puissantes qui manipulerait Théah, et l'étendue de leurs œuvres terrifie le vieil Avalonien. Récemment, il a découvert des documents cachetés par un sceau étrange et qui font référence à un “Conseil des Treize”. Quoi qu'il ait gardé ses découvertes pour lui, le fait qu'il ait découvert l'existence du NOM est arrivé aux oreilles du Conseil qui a immédiatement expédié des agents pour le surveiller, en attendant d'avoir décidé de ce qu'il convenait de faire à son égard.



Sachant que Nolan est un homme prudent, ils sont persuadés qu'il a caché les preuves de telle manière qu'elles fassent leur réapparition s'il venait à trouver la mort, aussi n'ont-ils pas appliqué les techniques brutales qu'ils utilisent habituellement à l'encontre de ceux qui ont découvert leur secret. Arciniega a proposé de demander à Nolan de rejoindre leur organisation, mais certains membres du groupe ont des doutes quant à son adhésion aux objectifs du NOM. Cela ne décourage absolument pas Arciniega qui sait que tout le monde peut faire sien les objectifs du NOM si l'on utilise les bons leviers.

Nolan Chaucer – héros

Profil

Gaillardise : 2 **Finesse** : 2 **Esprit** : 5 **Détermination** : 4 **Panache** : 3

Réputation : +27 **Arcane** : Concentré **Epée de Damoclès** : Phobie (3 PP)

Nationalité : vendelar.

Langues : Accent d'Avalon ; Avalonien (L/E), Castillien (L/E), Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Ussuran (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Abris (toutes les cellules de la Rilasciare sont prêtes à l'accueillir) ; Appartenance : La Rilasciare ; **Émérite (Logistique)** ; Linguiste ; Relations (nombreuses) ; Université.

Chamanisme

Pacte Secret avec Benoît Jantot de Viltoille et Gabriel Menendez de Altamira (Adeptes) : Frère en danger 4, Ressenti 4, Pacte des sénateurs 4, Partage 4.

Métiers

Commandement : Commander 5, Logistique 6, Observation 4, Qui-vive 4, Stratégie 2, Tactique 2.

Erudit : Calcul 2, Histoire 4, Philosophie 3, Recherches 4.

Fausse : Calligraphie 5, Code secret 5, Falsification 5, Observation 4, Papetier 3, Recherches 4.

Malandrin : Connaissance des bas-fonds 4, Contact 2, Observation 4, Orientation citadine (Kirk) 4.

Entraînements

Cavalier : Equitation 2, Sauter en selle 2, Soins des chevaux 2.

Pistolet : Attaque (Pistolet) 3, Recharger (Pistolet) 2.



Auguste Danceny de Rosemonde – Mécène de la Science du Sang

Au cours des dernières années, le duc est devenu un protecteur d'Arciniega en ce qui concerne la Science du Sang, au point de devenir dépendant aux breuvages magiques qu'Arciniega lui fait parvenir en échange d'échantillons de sang et de fonds financiers. Ayant hâté la Révolution montaginoise en insufflant dans l'esprit de l'Empereur que Montègue voulait sa perte, puis en faisant transmettre le message de Dominique de Montaigne à son époux Montègue, Auguste put alors profiter du grand chaos et de la fièvre qu'il avait créés. Connu d'un certain nombre de cellules révolutionnaires locales, il fut épargné par le Rasoir et feignit de donner asile à quelques nobles souhaitant fuir Charousse. La plupart de ceux-ci sont aujourd'hui une source d'approvisionnement pour le laboratoire d'Arciniega, bien que même ce dernier ignore que ces grandes quantités de sang proviennent d'une poignée de victimes d'assassinat.

La seule chose qui importe à Auguste en dehors des potions fournies par Arciniega est sa petite-fille Gabrielle, à qui il a pu faire quitter le pays pour gagner l'Avalon avant que la Révolution ne se termine. Ce qu'il ne sait pas, c'est qu'elle est tombée amoureuse d'un dramaturge de Balroux Downs, et elle sait que son grand-père n'approuverait pas une telle relation.

Toutefois, elle ne devrait pas attendre longtemps avant de voir la santé du duc décliner grandement, en raison des divers breuvages qu'il a ingurgités. Sa peau est blême et il a du mal à respirer, il sort donc rarement et passe ses journées en compagnie de ses domestiques. Alvaro est de plus en plus intéressé par ce que devient le duc, même s'il ne se doute pas de l'important niveau d'addiction qu'il a atteint et du nombre de potions qu'il a bues. Enfin, s'il devait cesser brutalement d'en boire, il est probable qu'il mourrait douloureusement des symptômes de manque.



Auguste Dancenry de Rosemonde – vilain

Profil

Gaillardise : 1 Finesse : 2 Esprit : 3 Détermination : 2 Panache : 4

Réputation : -48 Arcane : -

Epées de Damoclès : Phobie (3 PP), Dépendant des potions de la Science du Sang (3 PP)

Nationalité : montaginois.

Langues : Accent du sud, Castillian (L/E), Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E).

Avantages : Alchimiste ; Appartenance : Collège Invisible ; Appartenance : Novus Ordo Mundi ([allié confirmé](#)) ; Bibliothèque de recherche ; Domestiques ; Noble ; Serviteur (Garde du corps) ; Université.

Sorcellerie

Porté (Sang pur, Apprenti) : Attirer 1, Ensanglanter 1, Harmonisation 2, Poche 1.

Ecole d'escrime

Valroux (Compagnon) : Double parade (Couteau/Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Feinte (Escrime) 4, Marquer (Escrime) 4, Voir le style 4.

Ecole de courtisan

Ecole de courtisan montaginoise (Compagnon) : vous vous reporterez à l'Ebook Noblesse Oblige pour plus d'informations sur cette Ecole.

Métiers

Courtisan : Cancanier 5, Danse 4, Diplomatie 4, Eloquence 3, Etiquette 5, Héraldique 3, Intrigant 4, Jouer 2, Lire sur les lèvres 2, Mémoire 2, Mode 4, Observation 4, Politique 5, Sincérité 4, Trait d'esprit 4.

Erudit : Astronomie 3, Calcul 3, Droit 3, Eloquence 3, Héraldique 3, Histoire 2, Occultisme 4, Philosophie 3, Recherches 4, Sciences de la nature 5.

Entraînements

Cavalier : Equitation 4, Haute école 2, Sauter en selle 3, Soins des chevaux 1.

Couteau : Attaque (Couteau) 3, Parade (Couteau) 2.

Escrime : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 5.



Anne-Laure Dupertuis, ancien
membre du Novus Ordum
Mundi

Rakshasi



Cet ancien membre du Novus Ordum Mundi est maintenant l'un de ses adversaires les plus acharnés. Reportez-vous à l'Ebook *Derrière le Voile* pour ses caractéristiques et son background.

L'Espectro Acero

Introduction

Le bras armé du NOM, "Les Spectres d'Acier", fut créé aux premiers temps afin de sécuriser ses sites-clés, d'empêcher ses chefs de s'assassiner les uns les autres et bien sûr d'éliminer les obstacles à ses projets. L'importance de ces "Spectres d'Acier" a varié au cours de l'histoire en fonction des hommes qui prenaient place au sein du Conseil des Treize. Dans ses dernières années, Iselo avait pris le contrôle de l'*Espectro Acero*, et Arciniega a maintenu cette mainmise. Bien que la majorité des agents servent toujours le Conseil, leur chef, Quinn, est un allié d'Arciniega, ce qui bien entendu fait du groupe un instrument à la main du chef du NOM. Ceci dit, Arciniega a dû jouer finement de cet instrument et ne pas l'utiliser à l'encontre des autres membres du Conseil, car même avec l'appui de l'*Espectro Acero*, il ne pourrait les affronter tous. Quinn se rend également bien compte que si Alvaro venait à disparaître, il lui serait personnellement difficile de lui survivre.

Il est possible de rejoindre l'*Espectro Acero* par des voies très différentes. Traditionnellement, le Conseil est proche de plusieurs familles vodaccis et leurs fils sont entraînés pour rejoindre le groupe s'ils montrent les qualités nécessaires. Si un criminel ou un spadassin vient à attirer l'attention du NOM par sa compétence, il pourra être surveillé puis approché pour être intégré. Depuis quelques années, la Guilde des Spadassins est devenue le lieu de recrutement le plus facile, car un bon nombre d'agents du NOM sont infiltrés dans les différentes écoles d'escrime de Théah afin de repérer les tueurs les plus performants. Le siège de ces recruteurs est situé à Dionna, dans le fief de Giovanni di Villanova, bien qu'ils entretiennent également plusieurs petites écoles dans les plus grandes villes de Théah afin de leur servir de couverture pour leur travail. C'est en particulier le cas à Freiburg et à Charousse, cités où l'on trouve le plus grand nombre de membres de l'*Espectro Acero* en dehors de la Vodacce.

Activités

Le rôle principal de l'*Espectro Acero* est s'assurer que les membres du Conseil ne cherchent pas à s'éliminer les uns les autres. Cela est clair pour tous les membres du Conseil des Treize, celui d'entre eux qui serait reconnu directement coupable de la mort d'un autre serait tué à son tour par l'*Espectro Acero*. Alvaro lui-même fut suspecté d'avoir violé cette règle contre Jean-Pierre du Lac, mais il a réussi à démontrer que le défunt avait d'abord voulu attenter à la vie de sa fille et que c'était la raison de sa réaction, et bien sûr, avoir le chef de l'*Espectro Acero* dans sa poche lui a valu un jugement favorable.

En dehors de cette menace de châtement, la majorité du travail de l'*Espectro Acero* est d'imposer les décisions du Conseil lorsque tous les autres moyens se sont révélés inefficaces. Les membres du Conseil savent que la vie des membres surentraînés de l'*Espectro Acero* ne doit pas être gaspillée pour rien, ainsi ils ne sont employés que lorsque tout a échoué et que la tâche est suffisamment importante pour risquer un tel sacrifice. Ainsi, leurs missions ordinaires sont l'assassinat, le vol et l'exfiltration. Les assassinats réalisés par l'*Espectro Acero* concernent toujours des personnages importants et impliquent des adversaires particulièrement habiles, ou bénéficiant d'une protection importante, dont un certain nombre de rois, d'empereurs et même de hiérophantes à travers l'histoire. Les vols d'objets sont généralement réalisés sur du long terme après une planification pointilleuse ou demandent une infiltration difficile ; mais il peut également arriver que l'*Espectro Acero* soit dépêché pour effectuer un cambriolage rapide en cas de besoin urgent. Pour toutes ces raisons, les membres de ce groupe sont formés à l'escrime, ainsi qu'en déguisement et filature. Et pour finir, lorsqu'une opération du NOM s'est mal passée, c'est souvent l'*Espectro Acero* qui est envoyé rétablir la situation. Cela peut signifier libérer des agents capturés, s'ils sont assez utiles, ou effacer les "traces" qui permettraient de remonter à un membre plus important. Quand un membre du Conseil doit demander à l'*Espectro Acero* de couvrir des erreurs, le NOM attend du fautif qu'il explique les raisons de son échec. En fait, c'est l'un des éléments principaux des sessions annuelles du Conseil que de balayer les missions effectuées par l'*Espectro Acero* afin de découvrir des failles dans les plans de ses rivaux et de les mettre en difficulté.



Quinn

Quinn est l'assassin en chef du Novus Ordum Mundi, l'un des meilleurs de tout Théah, et le chef de l'*Espectro Acero*. A chaque fois qu'ils ont besoin de quelqu'un de particulièrement silencieux, Quinn est toujours la première personne à laquelle ils s'adressent. Afin d'éviter que les membres du Conseil ne gaspillent ses talents, seul le chef du Conseil des Treize sait comment le contacter, et de toute façon, il travaille presque exclusivement pour Arciniega. Quinn avait d'excellents rapports avec l'ancien chef du NOM, Iselo Arciniega de Aldaña, qu'il a maintenus avec son successeur. Quinn rencontra Alvaro il y a des années, alors qu'Iselo préparait Alvaro à lui succéder. C'est dans la nature de Quinn de toujours rechercher les faiblesses des hommes, pourtant il n'en a découvert aucune chez Alvaro, c'est seulement un homme prêt à tout pour réaliser ses objectifs. Au cours de ces années, Alvaro a gagné le respect de Quinn, ce qui n'est pas donné à tout le monde.



Quinn est une énigme. Personne ne sait d'où il vient, ce qu'il a fait, ou même sa nationalité. C'est LE maître du déguisement qui apparaît rarement deux fois de suite sous les traits de la même personne. Le seul homme à avoir vu son vrai visage fut son seul et brillant élève, qui a emmené ce secret avec lui dans sa tombe. Même Alvaro en est réduit à des spéculations quant à sa véritable identité. Une partie du Conseil pense qu'il a été autrefois un médecin, ou un soldat, mais aucune de ces rumeurs n'a pu être confirmée ; et aucun d'entre eux n'a eut la témérité de le lui demander.

Quinn – vilain

Profil

Gaillardise : 3 **Finesse** : 5 **Esprit** : 4 **Détermination** : 4 **Panache** : 4
Réputation : -67 **Arcane** : Confiant **Epée de Damoclès** : Véritable identité (3 PP)
Nationalité : avalonien.

Langues : Avalonien, Castillian (L/E), Eisenor, Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vendelar, Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenance : Novus Ordum Mundi (**allié confirmé**) ; Grand Maître (Quinn & Valroux) ; Linguiste ; Réflexes de combat.

Ecoles d'escrime

Quinn (Maître) : Coup puissant (Couteau) 5, Feinte (Couteau) 5, Exploiter les faiblesses (Couteau) 5, Fente en avant (Couteau) 5, Voir le style 5.

Valroux (Maître) : Double parade (Couteau/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers

Assassin : Attaque (Couteau) 5, Attaque (Escrime) 5, Comportementalisme 4, Déguisement 5, Déplacement silencieux 5, Dissimulation 5, Escalade 4, Filature 5, Guet-apens 4, Observation 4, Parade (Couteau) 5, Parade (Escrime) 5, Piéger 2, Poison 1, Qui-vive 5.

Bateleur : Chant 2, Comédie 5, Comportementalisme 4, Danse 2, Déguisement 5, Eloquence 2, Prestidigitation 3.

Espion : Corruption 3, Déguisement 5, Déplacement silencieux 5, Dissimulation 5, Filature 5, Fouille 2, Observation 4, Poison 1, Qui-vive 5.

Médecin : Charlatanisme 1, Chirurgie 4, Diagnostic 4, Examiner 4, Observation 4, Premiers secours 4.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 3, Course de vitesse 3, Escalade 4, Jeu de jambes 5, Lancer 2, Sauter 4.

Couteau : Attaque (Couteau) 5, Parade (Couteau) 5.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5.

Infiltration des différentes nations et des autres organisations



Avalon

Les îles d'Avalon n'intéressaient traditionnellement pas les membres du Novus Ordum Mundi car elles étaient très éloignées et peu impliquées dans la politique continentale. Cela changea lorsque le roi de Montaigne envahit ce pays et y installa des nobles et le système féodal traditionnel, délocalisant ainsi des membres du NOM. Ils s'infiltrèrent ainsi dans les structures de ce nouveau gouvernement, mais ils recrutèrent très peu de leurs membres dans la population locale, en dehors de quelques criminels pour des tâches bien spécifiques. Ce manque de prévoyance se révéla dangereux pour eux lorsque la Montaigne dut fuir les îles Glamour et l'ascension de la reine Elaine. La renaissance d'Avalon et son importance nouvelle dans l'échiquier théan surprirent le Conseil qui n'avait pas de plans la concernant, mais le système parlementaire leur fournit une structure facilement infiltrable et par laquelle ils pouvaient imposer leurs vues. Bien qu'il y ait peu d'anciens du NOM en Avalon, le groupe y augmente chaque année son influence, bien qu'il ait beaucoup de mal à s'imposer au sein des politiques volatiles des Marches des Highlands ou d'Inismore. Merin Zumer est le membre du Conseil le mieux placé dans cette nation grâce aux ressources de la Société des Explorateurs, qu'elle utilise aussi comme couverture pour approcher des parlementaires et d'autres notables pour influencer leurs idées.



Castille

Le NOM influence le développement de la Castille sous deux angles différents, par les Dons de Castille et par l'Eglise, que le NOM a infiltrée depuis des siècles. L'ascension de l'Inquisition menaça de réduire l'influence du groupe sur cette nation, car peu d'agents du NOM étaient parvenus à simuler l'ardeur religieuse nécessaire pour s'élever au sein de la hiérarchie inquisitoriale. Elle était considérée comme la menace la plus dangereuse pour l'influence du NOM en Castille, fait qu'Arciniega utilisa pour créer une nouvelle organisation sous son contrôle, le Collège Invisible. L'invasion montaginoise fut tout à la fois une bénédiction et une malédiction car elle renforça la puissance de l'Inquisition de Verdugo, mais elle déplaça également un grand nombre de nobles prêts à tout pour regagner leur position sociale et leur richesse. Avec la chute de Verdugo et l'élection d'un nouveau Hiérophante, l'Inquisition a perdu son influence gigantesque sur le pays et la Castille pourrait bien maintenant se trouver au début d'un nouvel âge d'or. C'est également un nouvel âge pour le Conseil des Treize qui cible le jeune monarque impressionnable dirigeant ce pays, car ce dernier vient de perdre ses deux conseillers les plus proches.



Eisen

L'Eisen a toujours été au cœur des plans du NOM, jusqu'à sa désintégration après le suicide de l'Imperator. De nombreux membres du Conseil à travers l'histoire pensaient qu'un Imperator eisenor contrôlant Théah était la seule méthode envisageable pour ramener le paradis perdu de l'Empire Numain. Cette philosophie devenue minoritaire avec le temps a disparu brutalement avec la mort de Riefensthal. Sans changements pour l'instant, seuls Pösen et Heilgrund ont un intérêt pour le NOM, les autres ne méritant même pas de gaspiller les ressources du NOM. Une exception existe toutefois, et son nom est Freiburg, car cette ville terrifie et fascine le Conseil des Treize, car elle ne dispose d'aucun gouvernement susceptible d'être contrôlé ou renversé. C'est pour cette raison que Freiburg compte un nombre hors du commun d'agents et d'assassins au service du NOM. Pendant un certain temps, le Conseil avait envisagé de recruter le jeune Stefan von Heilgrund en son sein, mais ils ont été horrifiés par ses actions les plus récentes et ils se demandent maintenant s'ils ne vont pas devoir intervenir afin de ramener le calme dans cette région. S'ils le font, ce sera sans doute par l'intermédiaire d'une autre organisation telle que les Chevaliers de la Rose et de la Croix ou les Kreuzritter.



Montaigne

Deuxième pays dans l'ordre d'importance du NOM derrière la Vodacce, la Montaigne a toujours été fortement infiltrée tout au long de son histoire, en particulier les nobles. Aucune autre nation de Théah n'a autant uniformisé son élite, en se fondant sur l'influence et la richesse pour définir une personne en elle-même. Ce système était particulièrement adapté aux machinations du NOM et le destin de beaucoup de nobles doit énormément à ses agents (que ce soit pour leur ascension ou pour leur déclin). La plupart des membres du Conseil ont au moins une influence mineure dans ce pays, ne fût-ce que parce que cette nation est un acteur incontournable sur l'échiquier théan. Ceux qui utilisaient l'Eglise du Vaticine comme réseau en Montaigne perdirent la quasi-totalité de leur influence avec l'ascension de Léon, mais cela fut en grande partie atténué par la glorification de l'élite sociale qui suivit le règne de l'Empereur. Les nobles devaient encore plus compter sur leur influence à la Cour pour maintenir leur position et répandre des rumeurs permettant de briser leurs adversaires politiques. Les agents du NOM ainsi infiltrés à la cour purent manipuler les acteurs de cette pièce de théâtre comme jamais auparavant, même si un échec était toujours particulièrement néfaste. Même si le Conseil des Treize n'était au départ pas impliqué dans la chute de ce système, **il parvint rapidement à s'y infiltrer efficacement grâce au duc de Montmaurency, un proche de plusieurs des membres du Conseil des Huit dirigeant la Montaigne.**

C'est ainsi que les Treize réussirent à faire en sorte que le Conseil des Huit crée le Comité de Salut Public, groupe qui fut aussitôt noyauté par eux. Ils permirent également à un certain nombre de nobles de quitter la Montaigne pour l'Avalon ou la province de Wische en Eisen car ils pouvaient leur être utiles dans l'avenir. Puis la chute du gouvernement révolutionnaire et le retour triomphal de Montègue ramenèrent de l'ordre dans cette nation. De nouveau le NOM place ses pions pour infiltrer ce nouveau gouvernement et a déjà retrouvé une grande partie de son influence avec le retour des nobles expatriés.



Vendel

Si la nation isolée d'Avalon était de peu d'intérêt pour le NOM, les tribus nordiques barbares furent carrément dédaignées pendant des siècles. Mais c'est grâce à la perspicacité d'un des Treize que cette nation fut transformée en l'un des outils les plus efficaces du NOM. Remarquant les turbulences des classes inférieures dirigées par les jarls, cet homme aida à leur soulèvement et au début du conflit en manipulant des hommes-clés. Il aida ensuite à créer la structure gouvernementale de la Ligue de Vendel, en s'assurant que les principaux dirigeants étaient en accord avec les objectifs du NOM, même s'ils n'en étaient pas membres à part entière. Avec le marais bureaucratique dans lequel est tombé la Ligue en devenant plus puissante, le NOM lui a alors suggéré l'idée du Guilder pour imposer ses idées au reste de Théah. Bien que certains affirment qu'une monnaie unique a facilité les échanges commerciaux et accru la prospérité en Théah occidentale, la motivation du Conseil n'était pas l'altruisme, mais le besoin de manipuler l'économie et de faciliter le transfert de ses financements secrets. Avec la défaite finale du Vestenmannavnjar et l'exode vers l'ouest, la Ligue peut maintenant se consacrer à imposer ses vues au reste du monde, vues qui coïncident étrangement avec les objectifs des Treize.



Ussura

Bien qu'éloigné et barbare, à l'instar du Vestenmannavnjar, le Novus Ordum Mundi a toujours bénéficié dans ce pays d'une lignée régnante remontant à l'époque où ces vastes terres faisaient partie de l'Empire Numain. Les v'Novgorov cherchent depuis des siècles à renverser Matushka pour imposer les visées du NOM sur ces terres gigantesques. La récente invasion montaginoise et le fait qu'Ekaternava échappe à l'œil de Matushka semble donner aujourd'hui la possibilité au knias actuel des v'Novgorov de tenter sa chance (pour en savoir plus, reportez-vous à la description d'Aleksi Pavtlow v'Novgorov).



Vodacce

La Vodacce est la patrie spirituelle mais aussi la base du pouvoir du Novus Ordum Mundi, et cela depuis l'époque de l'Empire Numain, mais aussi en raison de la nature politique de ce pays. Peu de membres du Conseil ont les compétences nécessaires pour opérer dans l'arène dangereuse de la Vodacce et survivre assez longtemps aux machinations des autres membres du Conseil, le groupe ne tolérant la faiblesse à aucun niveau. La puissance du NOM en Vodacce repose sur quelques lignées dirigeantes, notamment la famille Numanus et depuis quelques siècles, la puissante lignée de princes-marchands issue de la famille Villanova. Grâce au parrainage de membres clés des différentes familles de Princes Marchands, le NOM joue sa propre version du Grand Jeu en les poussant à gaspiller leurs ressources en luttes intestines et en maintenant la Vodacce divisée, donc sous contrôle. Peu de virages historiques ont eu lieu en Vodacce sans que l'influence du NOM n'y soit pour quelque chose, de la fondation des principales familles princières aux croisades, tous ces événements ont été provoqués pour servir les intérêts du NOM et son grand plan.

L'exception la plus notable à cet état de fait est la perte récente du statut de prince marchand par la famille Caligari et les actions inattendues du prince Alcide di Mondavi qui amenèrent à la chute de la famille Lucani. La disparition de deux grands joueurs sur la scène politique vodacci a entraîné de grandes répercussions dans tout le sud de Théah et le Conseil n'a effectué pour le moment que de petites actions afin de stabiliser la situation jusqu'à ce qu'elle puisse mieux évaluer le nouveau climat qui règne sur la péninsule.



Empire du Croissant

Le Conseil a une longue histoire d'ingérence dans la politique de la péninsule croissantine avant et après l'embargo de l'Eglise du vaticine. Une grande partie des côtes de ce pays étaient autrefois des états vassaux de l'Empire Numain, et les agents du NOM y sont restés et ont perduré à travers l'histoire. Dans ce pays divisé après le départ de Numa, le Conseil s'appuya sur des chefs puissants et sur des tribus nomades pour faire aboutir ses plans. Ces derniers exigeaient une grave menace afin que toutes les ethnies locales s'unissent et créent un état-nation fort et puissant. Ainsi, lorsque le Deuxième Prophète fut tué dans l'Empire du Croissant, le Conseil saisit cette occasion, et grâce à son influence au sein de l'Eglise, parvint à lancer la première croisade contre cette terre païenne qui devait être dirigée par les états occidentaux. Bien que la possibilité que ces nations prennent réellement le contrôle de ce vaste pays soient minces, ils espéraient surtout que cela agirait comme un catalyseur pour la création d'un état croissantin qu'ils contrôlèrent. Quand les croisades prirent fin, il y avait un certain nombre de chefs assez forts mais le pays retomba rapidement dans la division et ce n'est qu'au quatorzième siècle que la région se retrouva sous l'autorité unique du Sultan d'Iskandar. Le Conseil travailla alors à manipuler ce nouveau gouvernement afin de favoriser son ouverture aux influences extérieures, en parvenant par exemple à lever partiellement l'embargo au profit de la famille Bernouilli, mais également par l'émergence fatidique de Cabora. Dans toutes ses conspirations, le NOM doit faire particulièrement attention aux Yeux du Paon, les services secrets du Sultan, qui semble être incorruptibles et particulièrement compétents pour débusquer les complots du NOM visant à influencer le Sultan.



La lointaine Cathay

Cathay est le seul pays ou organisation à n'avoir jamais eu aucun contact avec l'Empire Numain, à tel point qu'ils n'eurent pas même d'ambassades en cette terre éloignée. Le NOM a eu accès aux rapports de quelques expéditions de l'Eglise qui ont osé se rendre dans le lointain Cathay et un certain nombre d'agents s'y sont également rendus, mais sans grands résultats. Les principales raisons pour lesquelles le NOM n'a pas eu d'influence sur le Cathay sont son éloignement et son isolement, mais c'est aussi parce que le gouvernement de ce pays fonctionne d'une manière radicalement différente de tous les autres. Tandis que l'Impératrice a une bureaucratie colossale à son service qui la fait ressembler à une véritable entreprise, la manière dont fonctionnent les faveurs, le protocole et les traditions forment un mur impénétrable à l'infiltration d'espions étrangers. Même si quelques agents sont parvenus à corrompre quelques ministres ou bureaucrates, ils agissent toujours dans l'intérêt de leur pays avant le leur.



Les Chevaliers de la Rose et de la Croix

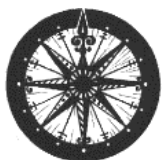
Cette organisation très populaire a résisté à la plupart des tentatives du Conseil pour l'infiltrer au cours de sa jeune histoire, ce qui a agacé une succession de membres du Conseil tous désireux de transformer cette société en un outil au service du NOM. Les agents faisant déjà partie du NOM ne parvenaient pas à être admis au sein de la Rose et la Croix ou étaient inexplicablement écartés si des places importantes se libéraient, ce qui ne leur permit jamais d'atteindre un rang suffisant pour obtenir des informations importantes ou une réelle influence au sein de cette société secrète.

Les chevaliers se sont également avérés beaucoup plus réticents que la plupart des gens à la philosophie du NOM et à ses méthodes classiques comme la corruption ou les menaces. Mais comme souvent au cours de l'histoire du NOM, ce sont la perspicacité et les plans à long terme d'un seul membre du Conseil qui changèrent la situation. Hugues Sicée de Sicée était le second fils d'une lignée mineure de la famille Sicée de Sicée et dans des circonstances normales, il aurait eu peu de chances de s'élever socialement en Montaigne. Cependant, son oncle était un des Treize et avait en tête un destin hors-norme pour son neveu. Le défunt instigateur de cette opération visant à infiltrer la Rose et la Croix n'aurait jamais pu deviner que celle-ci dépasserait toutes ses espérances. La situation est toutefois encore sensible, car bien que Hugues occupe la place la plus importante de cette organisation, la nature même de la Rose et de la Croix signifie que cette société secrète ne peut pas être utilisée n'importe comment et les décisions de Hugues sont contrôlées par le Ministre, ou, en son absence, par les deux sénéchaux.



Le Collège Invisible

La nature de ce groupe secret d'érudits a été presque complètement pervertie par les machinations d'Alvaro de Arciniega afin qu'il ne puisse se passer de ses ordres et qu'il serve son grand plan. Avec la diminution de la menace de l'Inquisition, les érudits commencent à montrer les premiers signes d'une réelle rupture avec les ordres d'Arciniega et même lui sait que c'est une question de temps avant que les divergences d'opinions au sein de cette organisation ne la fassent voler en éclats. La ferme détermination d'Arciniega à concentrer les forces du NOM sur la Science du Sang menace de scinder le Conseil des Treize en deux factions, et il en est de même au sein du Collège, où de nombreux érudits sont fermement opposés à l'Inquisition, mais n'ont pas encore réalisé les crimes perpétrés par les alchimistes pour faire progresser leurs connaissances. S'il devait perdre le contrôle du Collège Invisible, Arciniega souffrirait d'une perte importante de ressources et de prestige au sein du Conseil, aussi est-il prêt à toutes les extrémités pour l'empêcher. Il avait déjà renoncé aux découvertes potentielles de Jeremy Cook en le livrant à l'Inquisition, aussi n'aurait-il aucun scrupule à récidiver.



La Société des Explorateurs

Les explorateurs sont l'une des organisations les plus récentes de Théah et les Treize n'ont pas eu beaucoup de temps, ni fortement l'envie, d'influencer profondément ce groupe. Beaucoup de membres du Conseil déclarent que la société des explorateurs ne vaut pas les efforts d'une infiltration, mais d'autres répondent qu'elle devient de plus en plus influente et ont averti qu'elle pourrait faire une découverte significative à laquelle le NOM ne serait pas préparé. L'entrée de Merin Zumer au Conseil des Treize implique que le second camp semble maintenant majoritaire ; sans doute faut-il aussi y voir une volonté de gagner en influence dans les îles Glamour, où le NOM a toujours été faiblement présent, car la société des explorateurs y prend de l'importance dans de nombreux cercles. Ce noyautage tend à se limiter à l'administration, qui regroupe les postes-clé. De plus, les petits groupes d'explorateurs s'aventurant dans des contrées sauvages ne se prêtent pas aux missions habituelles du NOM.



Die Kreuzritter

Les Treize sont parmi les rares à connaître l'existence et les menées des Croix Noires, principalement par leur infiltration de l'Eglise du Vaticine. Ils ont vu le potentiel important de ce ramassis de sombres assassins voués à leur cause, mais ils préfèrent garder Die Kreuzritter à distance car ce pourrait certes être un outil puissant mais également un ennemi acharné et terrible.

Comme pour la Rose et la Croix, le noyautage des Kreuzritter est difficile et aucun agent du NOM n'a jamais réussi à y monter très haut. Faute de mieux, le Conseil compte sur ses agents au sein de l'Eglise pour le tenir au courant des actions des Kreuzritter et pour les aiguiller dans des directions utiles au NOM. Un exemple de cette "désinformation" est la divulgation de l'itinéraire suivi par Léon-Alexandre pour fuir la Montaigne alors que la Révolution battait son plein, ce qui mena à sa capture et à son exécution par l'Ordre des Croix Noires. Serk von Markstrom est également le responsable du regain de tensions entre les Chevaliers de la Rose et de la Croix et les Kreuzritter dans le sud de l'Eisen, par sa subtile participation à la création du nouveau chapitre de la Rose et la Croix à Tannen, le fief des Croix Noires.



Les Filles de Sophie

Le Conseil des Treize se méfie des Filles comme d'aucune autre organisation de Théah, car elles sont puissantes et parce qu'elles sont, comme eux, derrière la scène à manipuler Théah pour leurs propres objectifs. S'ils ont découvert l'existence des Filles il y a plusieurs siècles, ils ont tout fait pour que les Filles ne se rendent pas compte de l'ampleur du NOM, en particulier les Servantes elle-mêmes. Les membres du Conseil sont ainsi prêts à sacrifier des agents importants pour ne pas alerter les Filles.

Le NOM a pris des mesures directes contre les Filles en plusieurs occasions lorsqu'il pouvait cacher ses traces ou travailler via des intermédiaires, comme lors de l'exécution de Madeleine du Châtelet par Arnaud de Charousse, manipulé par Baudouin Armand Montmorency de Saint-Julien. Quand le conseil découvrira qu'Aden Wigsfield est en réalité la couverture de Reune Vengasdotter, ils ne perdront pas de temps pour y remédier et cela aura sans doute de sérieuses répercussions sur Alvaro de Arciniega lui-même en raison de ses relations avec cette Fille de Sophie. De même, la découverte de l'affiliation aux Filles de l'épouse de Villanova et de sa maîtresse, et du fait qu'elles ont blessé un des Treize, ont poussé le prince Giovanni di Villanova à insister pour que le NOM s'emploie activement à détruire cette société secrète.



La Rilasciare

La nature divisée de la Rilasciare en fait une menace et un atout pour les membres du Conseil des Treize. Quelques cellules ont travaillé sciemment ou inconsciemment pour le Conseil alors que d'autres en sont venues à soupçonner l'existence du NOM grâce à leurs contacts dans les milieux criminels de Théah. Bien que le Conseil des Treize perçoive bien mieux la taille de la Rilasciare que la plupart des Théans, même lui ne devine pas sa véritable ampleur.

Même si le NOM n'avait pas prévu la chute de Léon en Montaigne, et qu'il fut surpris par l'efficacité de certaines cellules de la Rilasciare, il s'est facilement remis en selle grâce aux manigances de la société politique de Jacob, par l'intermédiaire de Baudouin Armand Montmorency de Saint-Julien, ami proche de plusieurs membres importants de la Rilasciare en Montaigne. Un certain nombre d'agents sont maintenant chargés de réévaluer la menace que ce groupe fait peser sur les plans du NOM. La menace la plus importante est aujourd'hui la découverte de preuves de l'existence du NOM par Nolan Chaucer, bien que les membres du Conseil soient divisés sur ce qu'il convient de faire, certains voudraient le recruter alors que d'autres souhaiteraient l'assassiner. Le plus acharné à sa disparition est le duc Baudouin Armand Montmorency de Saint Julien qui y perdrait le contrôle d'une partie de la Rilasciare, et donc ses principales ressources.



Los Vagos

Quand l'Inquisition gardait la Castille sous sa main de fer, les activistes de Los Vagos furent les boucs-émissaires idéaux pour bon nombre de crimes du NOM dans ce pays. Bien qu'aucun agent du NOM n'ait jamais fait partie des vagabonds, plusieurs en utilisèrent l'imagerie ou le nom pour se couvrir eux-mêmes.

Cela inclut l'assassinat d'un certain nombre de petits fonctionnaires de l'Eglise qui gênaient le Conseil, et c'est l'une des raisons pour lesquelles l'Inquisition était aussi acharnée à perdre Los Vagos. Depuis que la Montaigne a mis fin à son invasion et que l'Inquisition est en disgrâce, l'importance de ce groupe a diminué en même temps que les raisons de sa création. Le NOM garde toutefois un œil sur ses derniers membres, comme sur tous les autres groupes, mais son intérêt est véritablement émoussé.



La Lyre de Seigle

Ce petit groupe de défenseurs des nobles montagnais qui luttait contre la barbarie de la Révolution a attiré l'intérêt du Conseil car il lui permettait de dissimuler l'exfiltration de ses sympathisants en Avalon ou en Wische. Avec un certain nombre d'agents du NOM infiltrés dans le Comité de Salut Public, le Conseil a pu utiliser la Lyre de Seigle comme pigeon pour qu'ils fassent quitter la Montaigne à leurs agents de noble extraction sans que cela gêne ceux qui étaient infiltrés au cœur du gouvernement révolutionnaire.



La Société des aventuriers de Luthon

Le Conseil connaît le véritable but de ce petit groupe d'explorateurs qui cherche en réalité à placer sur le trône les membres de son noyau, appelé "La Fondation". Le NOM a approché leur leader, Wesley Johns IV, en deux occasions, afin qu'il rejoigne ses rangs, mais il a refusé, aussi le Conseil doit-il aujourd'hui décider quoi faire de cet olibrius. La Reine Elaine ayant sombré dans le coma en 1672, cette organisation a de nouveau un pouvoir important au sein du parlement et connaît un regain d'activité.

Chronologie sélective du NOM

Détailler toute l'histoire du NOM depuis son origine demanderait toute une bibliothèque, un peu comme celle qu'il possède à Numa. Ne sont présentés ici que les événements les plus récents auxquels le NOM a participé, dont certains sont connus du grand public alors que d'autres ont été tenus secrets. Les événements qui se passent après 1670 seront traités dans d'autres parutions (NdT : elles n'ont pour la plupart jamais été écrites... A vos ordinateurs, y'a du background à développer !!!).

1642 - Alvaro de Arciniega est diplômé de l'université de la Cienca mais reste sous la tutelle d'Iselo Arciniega d'Aldaña.

1657 - Alvaro de Arciniega utilise sa fortune personnelle pour bâtir La Universidad de Arciniega. Cette université devient un lieu d'intense recrutement d'érudits au service du NOM.

1658 - Avec l'ascension de la Reine Elaine, les derniers nobles montagnais proches du NOM sont obligés de quitter l'Avalon, y compris Jean-Pierre du Lac, l'un des membres du Conseil des Treize.

1659 - Le directeur de la Cienca qui est un adversaire déclaré d'Alvaro de Arciniega est assassiné par un petit malfrat à la solde du NOM.

1660 - Iselo tombe gravement malade et désigne son successeur à la tête du Conseil des Treize, qui n'est autre que son protégé, Alvaro de Arciniega.

1662 - Alvaro de Arciniega trahit Jeremy Cook en le livrant à l'Inquisition, forçant le Collège Invisible à gagner la clandestinité et à dépendre du système de communication mis au point par le Castillian.

1664 – La Ligue de Vendel lance le Guilder pour en faire la monnaie unique de Théah, avec l'aide financière et technique du Conseil – ceci, bien sûr, à l'insu de la Ligue.

1665 – les agents du NOM infiltrés au sein de l'Eglise castilliane s'arrangent pour que le jeune Sandoval se voie refuser le contrôle total de son pays afin de préserver son influence sur cette nation.

1665 – Le Gaius Ilya atteint sa majorité et tue le père d'Aleksi v'Novgorov, qui hérite du siège familial au sein du Conseil des Treize.

1666 – La mort du hiérophante laisse la voie libre à l'Inquisition ; l'influence du NOM au sein de l'Eglise s'en trouve fort menacée.

1666 – Alvaro de Arciniega annonce sa découverte du spectre lumineux, mais ne parvient que de justesse à s'enfuir face à l'Inquisition qui a réagi plus rapidement qu'il ne l'escomptait.

1667 – Le suicide de l'Imperator Riefenstahl plonge l'Eisen dans le chaos et le Conseil retire ses pions en attendant que la situation se normalise et qu'une nouvelle entité politique apparaisse.

Printemps 1667 – Après l'attaque personnelle de l'Inquisition à son rencontre, Léon-Alexandre déclare la guerre à la Castille et surprend le Conseil qui n'y était pas préparé.

Été 1667 – Grâce aux manigances du NOM, Léon-Alexandre envoie son beau-fils Montègue dans une invasion de l'Ussura perdue d'avance. L'attaque contre la Castille reflue.

Tertius 1668 – l'attaque d'un navire marchand de la famille Villanova par la Vendel menace de faire dégénérer ce conflit commercial en guerre ouverte, mais le Conseil parvient à restaurer le calme.

Julius 1668 – Monica Allais de Crieux est sauvée des griffes de l'Inquisition par Quinn, dépêché par Alvaro de Arciniega.

Corantine 1668 – Le Conseil découvre les rapports concernant un événement mystique qui s'est déroulé sur le Miroir. Peu après, l'île Caligari disparaît dans les flots et Cabora émerge.

Septimus 1668 – Villanova échappe de peu à la tentative d'assassinat orchestrée par Alcide di Mondavi. Le Conseil est surpris par les manœuvres de Mondavi mais refuse à Villanova le droit de l'assassiner.

Septimus 1668 – Les émeutes qui secouent Charousse se transforment en une véritable révolution. Les agents du NOM parviennent à faire quitter la ville à beaucoup de leurs sympathisants et factotums.

Octavius 1668 – Les agents du NOM fournissent aux Kreuzritter les détails de la fuite de Léon-Alexandre, l'ancien Empereur est capturé et pendu.

Octavius 1668 – Le traité de Cabora visant à limiter les accostages sur cette île dangereuse est signé. Ne voulant pas que des technologies dangereuses tombent entre de mauvaises mains, le Conseil s'assure que tous les gouvernements de Théah ratifient ce traité en faisant usage de son influence transnationale.

Nonus 1668 – Le nouveau gouvernement révolutionnaire de Montaigne est formé, avec des membres de différentes sociétés secrètes ayant infiltré sa structure.

Decimus 1668 – Valentina di Villanova tue ses deux fils et s'enfuit avec Juliette, laissant Giovanni, maintenant borgne, brûler d'une haine dévorante.

Primus 1669 – Lors de la réunion annuelle du Conseil des Treize, Alvaro de Arciniega accuse Jean-Pierre du Lac de s'en prendre à sa fille. Après la mort de du Lac, il installe sa propre fille à sa place au sein du Conseil des Treize.

Julius 1669 – La mort d'Aristide Devereux fait de Hugues Sicée de Sicée le nouveau chef de la Rose et de la Croix, alors que la Montaigne commence à plonger dans la Terreur.

Corantine 1669 – Le Comité de Salut Public est créé et rapidement infiltré par le NOM.

Corantine 1669 – Les preuves selon lesquelles Madeleine du Châtelet travaille pour les Filles de Sophie sont fournies par le duc Baudouin Armand Montmorency de Saint-Julien et elle est exécutée pour trahison par le gouvernement montaginois.

Quintus 1670 – L'emplacement de la prison des évêques disparus de Montaigne est découvert par le NOM, qui fournit au cardinal Durkheim de fausses preuves concernant un transfert d'or effectué par l'Inquisition pour qu'ils restent détenus.

Sextus 1670 – Après six mois de carnage en Montaigne, Pösen libère Montègue qui revient dans son pays et en reprend le contrôle.

Octavius 1670 – Arnaud de Charousse est la dernière victime du Coiffeur. La plupart des agents du NOM infiltrés dans le gouvernement sont amnistiés ou quittent clandestinement le pays.

Primus 1671 – Le Cardinal Verdugo décide de commencer la nouvelle année en en finissant avec le problème El Vago. Il capture et fait rapidement exécuter Don Andres de Aldaña, mais une fois que les preuves de son erreur sont établies, il est renvoyé par le roi Sandoval.

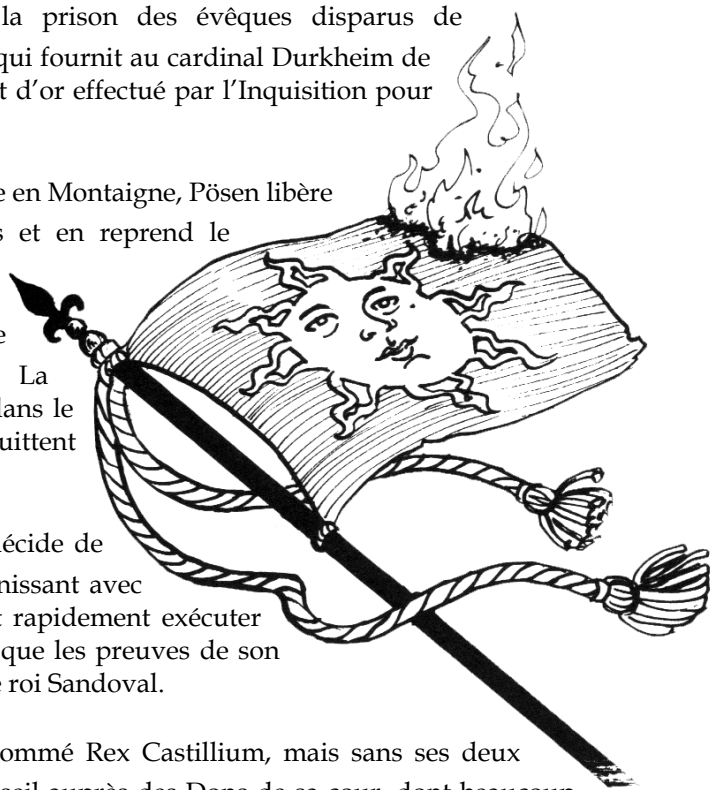
Secundus 1671 – Le roi Sandoval est nommé Rex Castillium, mais sans ses deux conseillers, il est obligé de prendre conseil auprès des Dons de sa cour, dont beaucoup sont influencés par le NOM.

Quartus 1671 – les archevêques de Montaigne choisissent Victor Allais de Crieux comme nouveau cardinal de Montaigne, reconstituant ainsi le Concile de Hieros.

Julius 1671 – Le nouveau Conseil du Hieros se réunit pour la première fois et élit le nouveau hiérophante. Ils statuent également en défaveur des actions récentes du cardinal Verdugo et le cloîtent dans un monastère au pied des montagnes de la Sierra de Hierro.

Nonus 1671 – Derwyddon est trompé par la reine Maab lors de leur affrontement et enfermé dans une perle.

Tertius 1672 – Bors McAllister retrouve la reine Elaine dans le coma dans ses quartiers, frappée par la lame d'un Sidhe. Les Sidhes quittent Avalon et la puissance du Glamour diminue fortement, faisant de Carleon un endroit très sombre.



Quartus 1672 - Avec l'agitation qui secoue Avalon, le Conseil décide d'utiliser le parlement grâce à Lady Killmarvon et ses autres agents afin de rassembler les forces loyalistes contre le roi Píram.

Sextus 1672 - Devant faire face à l'attaque imminente des armées de Píram, le parlement publie un décret qui lève contre lui une armée nationale.

Corantine 1672 - O'Bannon disparaît à nouveau pour aller combattre pour les sidhe, laissant l'Inismore entre les mains du clan O'Brien.

Nonus 1672 - Après d'indécises escarmouches entre les deux armées, le roi Píram marche sur Luthon.

Sextus 1673 - Lors de l'Althing annuel, les chefs vestens décident de s'exiler vers l'ouest. Un petit groupe d'entre eux décide de rester pour combattre la Vendel sous la conduite de Magnus Brynjulfrsson.

Corantine 1673 - Une grande armée de mercenaires vendelars et eisenors, en partie financée par le NOM, détruit les dernières tribus vestens sur les pentes de Tårn.

Octavius 1673 - Le cardinal Sergio Bilardo meurt durant les débats visant à choisir un nouveau hiérophante. Malgré l'influence du Conseil des Treize, les autres cardinaux choisissent à sa place un Eisenor inconnu, du nom de Ferenc Orlund von Durenstad.

Decimus 1673 - Elle-même hors-course, la cardinal Durkheim confond la cardinal Cristina sur ses relations avec le NOM, bien que l'Eisenore ne connaisse pas par le détail le fonctionnement et les membres de cette organisation. La cardinal Cristina Lorente de Cisneros accepte de se retirer du vote mais demande en échange à entamer la réforme de l'Inquisition.

Nonus 1674 - Après presque une année de débats interminables, les cardinaux choisissent finalement le cardinal Ferenc comme nouveau Hiérophante. Humble et par un tel choix, Ferenc prend le nom de Pius et est présenté à un peuple joyeux et en liesse dans la Cité du Vaticine.

Primus 1675 - Serk von Markstrom met finalement ses menaces à exécution et accuse Arciniega d'incompétence suite à la nomination du nouveau hiérophante.

Secundus 1675 - Le cardinal Esteban Verdugo, de retour dans sa résidence de la Cité du Vaticine reçoit la visite d'un visiteur inattendu.

La



Cardinal
Cristina
Lorente de
Cisneros