

Forteresse des Flammes

Historique

L'un des châteaux les plus solides de Théah se situe dans les hauteurs de la Sierra de Hierro. Ces montagnes du Rancho Gallegos vont de l'extrémité méridionale de *La Peninsula de las Naranjas* à la fin de la Grande Rivière. Le peuple qui y vit, à l'écart du reste de la Castille, partage une histoire riche de mythes et de légendes sur les montagnes et ceux qui manient les flammes comme un outil, les sorciers El Fuego Adentro. Mais les histoires sur ces derniers ne se limitent pas aux plus hautes montagnes de Castille. Même aux tables les plus maniérées de cette nation, on peut entendre parler de communautés de sorciers excommuniés et de leurs sauvages, violentes et mortelles expériences pyrétiqes.

Les tours de ce château, qui repose au sommet d'une haute falaise, sont si fines qu'elles ressemblent à une griffe géante empoignant le paysage. La falaise fait plus de 65 mètres de haut, et les murs s'élèvent à plus de 25 mètres au-dessus. Derrière cette muraille, une colline s'élève en pente douce jusqu'à une hauteur de 20 mètres. La forteresse s'enfonce sous terre à travers une série de tunnels et de cachots, aussi profondément qu'elle est haute. Le seul signe extérieur de ce réseau sont les cinq tours extérieures appuyées sur la falaise. Ressemblant à des doigts, elles donnent au château son allure de griffe. L'une d'entre elles sert de portail et d'unique accès à l'enceinte de la forteresse.

Malgré sa taille impressionnante, le château est l'un des secrets les mieux gardés de Castille. Peu de voyageurs osent s'aventurer sur ces terres censément infestées de sorciers Fuego. Parmi ceux qui ont ce courage, rares sont ceux qui ont réellement vu cette forteresse. Auquel cas ils font la connaissance de ces fameux sorciers. Le seigneur de cette forteresse est le célèbre scientifique Alvaro Arciniega. C'est son refuge et sa base secrète, mais elle n'existe pas simplement pour le garder à l'abri de l'Inquisition, même si le cardinal Verdugo ignore son existence. Bien que lourdement fortifiée, elle est en réalité l'un des plus grands laboratoires de Théah avec des salles entières consacrées aux recherches d'Arciniega. En particulier, c'est le premier lieu d'étude de la Science du Sang.

Ce château n'appartenait pas à Arciniega à l'origine. Au fil de ses 600 ans d'existence, plusieurs propriétaires ont apporté leur pierre à l'ouvrage original, d'ailleurs l'un d'entre eux était un roi de Castille.

Juan Carlos de Gallegos, un noble castillien, fit bâtir le château original entre 800 et 850 AV. Ses tractations commerciales lui avaient permis de devenir très riche, en particulier grâce à de la contrebande. Et à mesure que sa richesse et sa puissante croissaient, son arrogance crut dans les mêmes proportions. Il prit ainsi un risque inconsidéré en tentant de doubler la famille vodacci des Lorenzo, ce qui s'avéra une grave erreur. Il s'en rendit compte une fois que l'affaire fut entendue et il dut quitter sa cité en toute hâte. Il lui fallait un refuge sûr, aussi s'attacha-t-il secrètement les services d'un architecte et de maçons des environs afin d'attaquer la construction de son château dans les hauteurs de la Sierra de Hierro. Il pensait pouvoir rester discret en se déplaçant continuellement puis en se réfugiant en secret dans son palais, espérant que les Lorenzo perdraient sa trace.

Il paya son personnel d'avance un très bon prix afin qu'ils lui construisent rapidement une place forte de premier ordre dans les montagnes. Il leur dit ensuite qu'il partait "en excursion" et serait injoignable tant que le projet ne serait pas abouti. S'ils en avaient besoin, il enverrait plus d'argent. Il les laissa alors poursuivre leur travail et vadrouilla à travers tout Théah pour éviter les assassins de la famille Lorenzo. Ce fut toutefois en vain, car trois jours plus tard, on le retrouva mort dans une auberge après qu'il ait ingurgité du vin empoisonné. Et comme personne n'avait informé les constructeurs, le travail se poursuivit dans la Sierra.

En dehors de Juan Carlos de Gallegos, personne n'était au courant de cette construction secrète, aussi les travailleurs continuèrent-ils leur œuvre. Le Castillian avait également tout prévu avec son intendant afin qu'ils continuent d'être payés pendant son absence, sans l'informer précisément de la teneur de ces dépenses. Ainsi, les travaux se poursuivirent-il après sa mort, sans que l'intendant cherchât à connaître la destination exacte de ces dépenses.

Presque cinquante ans plus tard, le château était achevé et bien plus grand et impressionnant que Juan Carlos ne l'avait rêvé. Car, chaque fois que les gens du pays recevaient de l'argent, ils ajoutaient quelque chose aux plans initiaux du bâtiment. Même après la mort de l'architecte Marcelo Rodriguez, ils réalisèrent ses derniers ajouts. Marcelo savait qu'il s'agirait là de son dernier travail, aussi fit-il de son mieux pour laisser une œuvre magistrale à l'humanité. Lorsque les travailleurs eurent terminé leur construction, ils descendirent de leurs montagnes pour recevoir leur dernier paiement. Ils étaient très fiers de ce qu'ils avaient accompli, aussi furent-ils excédés de découvrir que leur employeur et son serviteur étaient morts et que personne ne savait ce qu'ils avaient fait. Il est inutile de dire que cela finit par éclater au grand jour.

L'écho de cette rébellion finit par arriver aux oreilles du roi. Aucun des deux partis en présence ne voulait céder. Les travailleurs voulaient être payés pour leur labeur et la famille de Juan Carlos ne possédait que peu d'argent et ne voulait pas le dépenser pour un château au milieu de nulle part qu'elle n'avait jamais commandé. La situation commençait à tellement dégénérer que le roi décida d'y mettre un terme – en achetant lui-même ce château. Cela ne lui coûta pas très cher car il ne restait que le solde à payer. Il devint ainsi le propriétaire d'une forteresse au milieu de nulle part dont il n'avait pas besoin mais le calme revint, c'était l'essentiel.

Le château resta encore inoccupé pendant les cinquante années suivantes, jusqu'aux environs de 900 AV lorsque le roi suivant eut un énième fils. Don Faustus de Castillo était un sorcier Fuego au pouvoir incroyable. Cadet de la famille, il n'avait aucune chance d'accéder au trône. Par contre, sa maîtrise de la magie Fuego était la plus grande que Théah ait vue. Il pouvait contrôler de gigantesques piliers de feu, ou créer de délicates créatures de la taille d'une étincelle.



En grandissant, Faustus fut de plus en plus considéré comme un patrimoine primordial de la famille Castillo. Avec un tel sorcier à ses côtés, la famille royale n'avait rien à craindre. Sa puissance était telle qu'il pouvait détruire une armée avec de simples feuilles enflammées. Toutefois, plus le temps passait, plus il était évident qu'il devenait incontrôlable. Il créait de nombreux feux par jeu, et ses humeurs changeantes pouvaient parfois se muer en colères dangereuses. De même, ses cauchemars d'adolescent pouvaient provoquer des incendies dans les bâtiments où il dormait.

La seule personne capable de le contrôler était sa sœur aînée Isabella. Elle était née sans aucun talent El Fuego, ce qui en faisait la personne la plus calme au sein des dirigeants de sa famille. Cette quiétude était d'ailleurs contagieuse, car lorsqu'elle entraînait dans une pièce, les disputes cessaient immédiatement. Ainsi, Faustus devenait subitement silencieux et calme en sa présence.

Le roi décida finalement d'isoler son fils le jour du quinzième anniversaire de Faustus, lorsqu'il brûla toute une aile du palais lors de l'un de ses fameux "accès d'humeur". C'est grâce aux talents sorciers de toute la famille et au contact apaisant d'Isabella qu'ils parvinrent à sauver le reste du palais.

Le roi décida alors d'isoler Faustus et ses obsessions avant qu'il ne fasse trop de dégâts. Et cela non seulement pour ses tendances pyromanes qui rendaient sa vie à San Cristobal impossible, mais aussi en raison de la puissance de son sang qui le rendait particulièrement fragile lorsque la température devenait trop fraîche. Car, même en Castille, où les températures sont plutôt clémentes, il devenait une véritable épave à l'approche de l'hiver. Il fallait absolument qu'il vive dans un endroit chaud. Le roi ne disposait pas des fonds nécessaires pour construire un nouveau château à son fils (surtout après la destruction d'une grande partie du palais...) et, en outre, cela aurait pris trop de temps. Quand il apprit que sa famille était propriétaire d'un château dans la Sierra de Hierro, il sut qu'il avait trouvé la solution. Le château était parfait, construit à des kilomètres du premier lieu habité. Le roi pensait qu'ainsi Faustus ne pourrait plus faire de dégâts.

Le roi ordonna alors que l'on renforce les murs et les fortifications du château, juste au cas où. Ils devaient être assez solides pour contenir les accès de folie de Faustus. Le seul souci était le froid intense qui régnait à une telle altitude dans la Sierra de Hierro, mais heureusement, la montagne sur laquelle cette forteresse était bâtie n'en était pas une. Il s'agissait d'un volcan, et sous les fondations du château coulait un fleuve de magma. Les sorciers de la famille utilisèrent alors ce fleuve de lave pour chauffer le château. La chaleur qu'ils en dégagèrent était presque intolérable pour le commun des mortels, mais Faustus s'y sentait bien. Et d'autant plus heureux que sa sœur restait avec lui pour le calmer et l'attendrir.

Le château devint également un lieu de repos, un centre de cure, pour les sorciers El Fuego Adentro. Les nobles venaient se ressourcer dans la chaleur de cette forteresse. Ils disposaient également d'un vaste espace pour pratiquer et expérimenter leur sorcellerie sans risque pour leurs voisins. Il devint ainsi un lieu de retraite populaire, et Faustus appréciait cette compagnie. Il aimait également le roulement continu de ses hôtes et la magie qui s'exprimait un peu partout sur ses terres. Comme bénéfice collatéral, les villageois des environs découvrirent qu'ils pouvaient faire d'excellentes affaires en fournissant aux habitants du château les biens dont ils avaient besoin. Certains d'entre eux devinrent également domestiques ou gardes de ces gens riches. Bien entendu, cette proximité entre les gens du peuple et de puissants sorciers entraîna quelques naissances bâtardes et le sang El Fuego se dissémina dans la campagne environnante.

De tels jours de bonheur mêlant sorcellerie et hédonisme ne pouvaient durer longtemps. Les premiers avertissements commencèrent lorsqu'Isabella se maria. Elle partit vivre avec son mari (l'un des fils de l'Imperator d'Eisen) dans le sud de la nation de son époux, aussi ses visites à Faustus s'espacèrent. Ce n'était pas que son mari lui interdisait de lui rendre visite, mais son rang d'épouse ne lui permettait de faire régulièrement ce long et périlleux voyage.

Bientôt, elle tomba enceinte et ne put rendre visite à son frère pendant une longue année. L'entourage de Faustus se rendit alors compte que ses sautes d'humeur se faisaient plus fréquentes. C'était comme si les maillons de la chaîne qui permettaient de le tenir tranquille cédaient les uns après les autres. Sans l'influence de sa sœur, il ne parvenait plus à contenir ses fureurs. Les visiteurs quittèrent alors le château les uns après les autres pour ne pas y revenir.

Seul à nouveau, il se retira dans les profondeurs du château, au plus près du magma. Il fit tellement augmenter la chaleur environnante que les parois fondaient autour de lui. Il se mit alors à creuser un véritable dédale de cavernes et de souterrains sous le château.

Isabella finit par apprendre dans quel état il se trouvait et réalisa qu'elle était la seule à pouvoir lui venir en aide. Bien que proche d'accoucher, elle partit immédiatement pour la Castille, son mari et ses proches l'accompagnant afin de la protéger durant son voyage. Lorsqu'ils atteignirent le château, ils se rendirent compte que les choses étaient encore pires que ce à quoi ils s'attendaient. Faustus était maintenant seul dans la forteresse. Une partie du personnel avait trouvé la mort dans les incendies accidentels et les autres avaient pris la fuite. Si les murs de pierres du château étaient intacts, ses différentes salles avaient été ravagées par les flammes, et plus un seul meuble ou tapisserie ne subsistait. Isabella et son mari, malgré leur frayeur, pénétrèrent dans le château. Ils entendirent alors un rire chargé de folie qui venait des cachots souterrains.

Ensuite, ils descendirent jusqu'à la salle la plus profonde, une caverne emplie de magma où la chaleur atteignait une température incroyable. Faustus se tenait debout sur une île au milieu de la lave, les flammes lui courant sur la peau alors qu'il soufflait sur les roches, comme le vent dans un arbre en feu. Son rire fou résonnait au milieu de la roche en ébullition. Pensant que le groupe qui approchait venait le tuer ou lui ordonner de cesser d'utiliser sa sorcellerie, il déclencha ses pouvoirs sur eux. Isabella fut noyée sous les flammes avec ceux qui se trouvaient près d'elle. Faustus retrouva alors ses esprits en reconnaissant sa sœur adorée.

Tous les incendies à travers le château s'éteignirent alors instantanément, mais il était trop tard pour Isabella. Elle mourut de ses brûlures dans les bras de son mari. Il ne dit rien, mais il se releva, prit son mousquet et tira dans le cœur de Faustus. Il aurait très bien pu faire fondre la balle avant qu'elle n'atteigne son cœur puis tuer tous les hommes présents, mais il n'en fit rien. Le projectile traversa ainsi son cœur et le projeta dans le magma. Isabella fut enterrée à proximité et son mari retourna en Eisen. Le château fut fermé et muré. Personne n'y pénétra durant les 300 ans suivants.



Devoren
Kivínora

Les portes ne furent rouvertes que vers la fin des années 1200. Cette fois-ci cependant, ce ne fut pas un noble mais un groupe de bandits qui fit du château abandonné sa résidence. De nombreux hors-la-loi s'y installaient mais jamais pour très longtemps. En effet, bien que le château soit isolé et inaccessible, aucun groupe de bandits ne comportait assez de membres pour en couvrir tous les accès. Parfois, les autorités locales venaient les arrêter, parfois ils étaient chassés par un autre groupe de racailles. Il y avait également des rumeurs qui parlaient d'une jeune femme précipitant les voleurs du haut des falaises.

La bande qui occupa le château le plus longtemps (autour des années 1400) était vraiment impitoyable. Appelée *Los Cuchillos Negros* (les Couteaux Noirs), ils étaient commands par un homme féroce du nom de *Sangriento* ("Sanglant") *Santos*. Cette bande attaquait les caravanes qui reliaient la Vodacce, l'Eisen et la Castille, puis retournait dans sa forteresse où les autorités ne pouvaient les retrouver. Leurs actes délictueux se poursuivirent et leur permirent d'ajouter un mur supplémentaire à l'extérieur de la forteresse. Ils firent également reconstruire les tours et élevèrent le mur principal d'un niveau additionnel. Ce groupe de hors-la-loi était assez nombreux pour tenir la forteresse et repousser les quelques attaques des autorités castillanes qui voulaient les éradiquer.

Barricadés dans leur forteresse, *Los Cuchillos Negros* devinrent arrogants et finirent par aller trop loin. Ils tuaient, violaient et volaient les villageois des environs, juste pour s'amuser. Ce qu'ils ne savaient pas, c'est que bon nombre des ancêtres de ces paysans avaient servis comme domestiques dans le château. Ainsi, en dépit de leur humble apparence, ils étaient des sorciers Fuego puissants qui réveillèrent le magma qui se trouvait sous la forteresse pour en nettoyer les salles de la racaille qui l'infestait. Ainsi, tous les hors-la-loi brûlèrent vifs et le château se retrouva de nouveau vide.

Le dernier occupant avant Alvaro Arciniega était un certain Viktor von Markstein, un brillant scientifique et médecin eisenor. Il avait perdu son épouse castillane lors d'une attaque de brigands. Tragiquement, ils avaient été attaqués alors qu'ils rentraient à son domaine après leur mariage. Après le décès de Celina, Viktor se jeta à corps perdu dans son travail, remarquant à peine que les hors-la-loi avaient été arrêtés et pendus. Au fil des ans, il se lança dans des expériences de plus en plus sombres. Incapable de faire face à la mort de son épouse, il chercha par tous les moyens à la ramener à lui, à tel point qu'il dut rapidement quitter l'Eisen. Il s'installa alors dans la forteresse abandonnée de la Sierra de Hierro.

Personne ne sait ce qu'il s'est réellement passé ensuite. Les villageois entendaient des bruits terribles au plus profond de la nuit. Les quelques serviteurs de Viktor furent utilisés dans des expériences étranges et démoniaques. Puis ces rumeurs parvinrent aux oreilles de l'Inquisition qui dépêcha sur place un petit corps expéditionnaire pour reprendre le château. Peu de gens parlent des choses inhumaines qui défendirent le château cette nuit là. La seule chose qui soit certaine, c'est que le lendemain matin, Viktor était mort et le château nettoyé.

Puis vint Arciniega. En 1660, il avait besoin d'une base arrière dans un lieu discret pour ses recherches et il acheta ce château à un prix très raisonnable car personne n'en voulait. Scientifique lui-même, il se rendit compte de la valeur réelle du laboratoire de von Markstein et acquit rapidement l'endroit afin de s'approprier ce lieu de recherche unique. Il lui fut toutefois beaucoup plus difficile de s'attirer la confiance des sorciers El Fuego locaux qui avaient été échaudés par les derniers habitants de la forteresse. La patience, l'intelligence et la diplomatie d'Arciniega finirent cependant par lui attirer leurs bonnes grâces et plusieurs d'entre eux entrèrent à son service comme serviteurs.

Organisation

La physionomie des montagnes offre peu d'endroits d'où observer ce bâtiment. Il est si haut que les détails en sont peu clairs ; d'en bas, il ressemble simplement à une vieille tour de guet. Seuls ceux qui sont assez courageux pour se rendre au pied de ses murs peuvent réellement se rendre compte de sa taille et de sa majesté.

La forteresse est composée d'une énorme tour ronde qui apparaît indistinctement au-dessus d'une cour entourée de hauts remparts qui semblent s'élever des falaises elles-mêmes. Intégrées dans les murs eux-mêmes, on trouve cinq tours de guet circulaires qui fonctionnent comme des postes de gardes avancés avec des arsenaux pour les soldats qui défendraient les murs. Ce que l'on ne voit pas, ce sont les vastes tunnels qui se trouvent sous la forteresse et qui ont été creusés par le prince fou de Castille il y a des centaines d'années. D'autres souterrains ont été ajoutés par la suite, quoique avec des méthodes moins extrêmes...

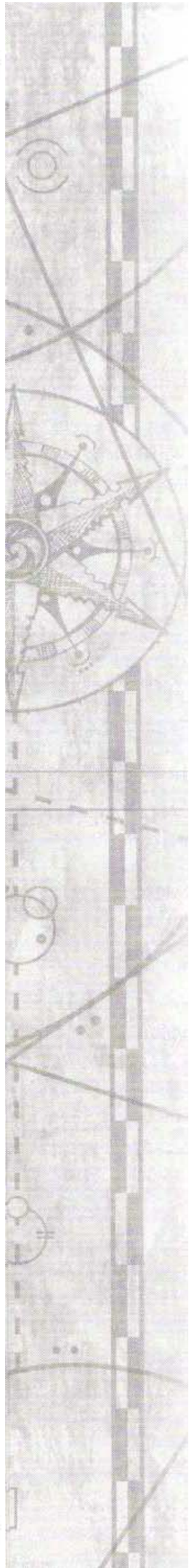
On doit au nouvel propriétaire de l'avoir transformé en laboratoire. Ce n'est plus aujourd'hui simplement l'une des forteresses les plus inexpugnables de Théah, mais également le plus grand et le mieux agencé des laboratoires de Terra. L'immensité de ce château permet ainsi à son propriétaire d'utiliser chaque salle pour une expérience particulière, tandis que les murs épais et la construction solide ne craignent pas les expériences les plus dangereuses. Seul Arciniega connaît et comprend les recherches actuellement en cours en son château. Le "personnel de maison" est tout à fait conscient des risques qu'il y a à toucher, voire à simplement regarder, des choses qui ne le concernent pas.

Avec l'aide des sorciers El Fuego Adentro indigènes, Arciniega a modifié et amélioré le système de chauffage de la forteresse de telle sorte que du magma pur peut être pompé dans certains tunnels qui servent aujourd'hui de tuyauterie. La présence proche de cette lave en fusion rend le lieu très chaud, même en hiver. Bien qu'il soit possible de fournir de la chaleur pour les pièces les plus élevées, Arciniega a besoin de températures variables pour ses diverses expériences, aussi maintient-il les pièces les plus hautes à une température très basse. De plus, contenir cette source d'énergie dans les sous-sols est sage pour une tout autre raison. Les expériences de Faustus ont démontré que la roche fondue pouvait faire de gros dommages au château et à ses habitants lorsqu'on en perdait le contrôle. Bien qu'Arciniega fasse confiance aux sorciers castillians pour maintenir le système en fonctionnement sans à-coups, il n'aime pas être dépendant d'une autre personne pour la sauvegarde de ses recherches.

La tour est la partie la plus ancienne de l'édifice. Elle s'élève à près de 50 mètres au-dessus de la cour et comprend 15 étages. Elle n'est en elle-même pas très épaisse, la raison principale étant qu'elle doit supporter sa grande hauteur. La structure est plutôt vulnérable aux vents violents à cette altitude, aussi l'architecte a-t-il conçu les trois premiers étages comme une sorte de cloche afin de fournir une base solide qu'il a ensuite consolidée grâce à une série de contreforts qui lui donnent son aspect sombre et menaçant.

la tour contient surtout des laboratoires et quelques appartements privés. Il y a également quelques "laboratoires d'invités", que les scientifiques de passage peuvent utiliser à leur guise. Ils sont assez basiques mais largement suffisants pour impressionner n'importe quel scientifique théan par leur qualité. Il en va de même des appartements privés.

Arciniega dispose de chambres dans le corps de la tour, mais la meilleure suite se trouve au sommet avec sa fantastique vue sur les sommets des montagnes. Très pragmatique, le scientifique castillien convertit parfois cette suite en laboratoire lorsque ses expériences nécessitent une température basse ou une altitude élevée. Les chambres inférieures sont bien aménagées mais impersonnelles. Toutes les pièces de la forteresse sont pour Arciniega des zones de travail potentielles. Ses laboratoires sont maintenus dans un ordre quasiment maniaque mais ses quartiers personnels sont remplis de piles de livres et de papiers dont il est le seul à comprendre l'aménagement. En dépit de cet apparent chaos, Arciniega parvient toujours à trouver exactement ce qu'il veut dans ce fouillis.



Les seules zones réellement accessibles à son personnel sont les murs et les tours de guet du château. Arciniega leur a complètement interdit la tour et les catacombes, même à ses propres gardes du corps. Il a trop d'expériences sensibles en cours pour prendre le risque qu'un idiot quelconque marche au mauvais endroit au mauvais moment. Mais la véritable raison d'une telle interdiction est qu'Arciniega reçoit également des invités très importants dont il veut garder l'identité et les travaux secrets.

Et de toute façon, les gardes se moquent bien de ne pas pouvoir accéder à ces lieux. Ils ont assez d'espace dans les tours de guet pour loger une armée, même si Arciniega n'en a pas besoin. Les gardes ont tendance à se rassembler dans tour centrale, mais passent leurs heures de service dans la tour d'entrée. Les murs sont épais mais n'ont pas été prévus pour y loger des quartiers privés. Quelques couloirs relient les tours entre elles mais elles ne disposent d'aucune meurtrière d'où l'on puisse tirer car le concepteur ne voulait pas affaiblir la maçonnerie. Les gardes patrouillent donc sur les murailles et dans les autres tours. Enfin, il serait extrêmement difficile d'escalader les murs d'enceinte qui sont aussi lisses que la peau d'une pomme. Et de toute façon, personne n'a intérêt à le faire.

les tunnels sont la partie la plus occupée du château. Arciniega a trié le volet les quelques gardes qui y sont postés pour leur compétence, leur loyauté et leur grande discrétion. Les tunnels sont creusés sous le château sans aucun ordre particulier, avec des portes et des passages secrets dans les endroits les plus absurdes. Une chaleur sèche emplit l'atmosphère et monte à mesure que l'on s'enfonce dans le sol. Il y a de nombreux niveaux sous la forteresse, mais il est difficile de savoir dans lequel on se trouve tant il y a d'escaliers, de couloirs en pente, voire de trous donnant à l'étage inférieur. On dirait presque que tout est fait pour ne pas pouvoir s'y repérer.

Au plus profond de ce dédale se trouve une gigantesque salle, d'où provient la chaleur, il s'agit d'une énorme caverne remplie de magma et où une petite île semble flotter en son centre. Il n'y a qu'une seule entrée et un petit affleurement qui mène à cette île. Tous les objets en bois s'enflamment immédiatement dès que l'on rentre dans cette pièce tant la chaleur est intense. Les sorciers El Fuego qui contrôlent les flammes et la chaleur au sein de la forteresse travaillent dans cette zone et envoient le magma dans de petits tunnels afin de chauffer le bâtiment. Ces tunnels sont techniquement assez grands pour qu'un homme puisse y ramper, mais il ne pourrait supporter la chaleur de la lave fondue.

Dramatis Personae

L'Homme sans nom



Ce domestique silencieux et calme a été créé de toutes pièces par le propriétaire précédent, Viktor von Markstein, et reste sa plus belle oeuvre. L'homme sans nom est très fort et très résistant. La chaleur fournit l'énergie qui fait battre son cœur, aussi ne peut-il pas quitter la tour. Il est fidèle à Arciniega car il n'a nulle part où aller, et il est dans son intérêt personnel que la forteresse reste intacte. Les secrets de son enlèvement ont été perdus avec la mort de son créateur. Cependant, von Markstein a tenu un journal intime détaillé qu'Arciniega garde précieusement dans le coffre-fort de sa forteresse. Le Castilian garde cet ouvrage bien caché dans un coffre dissimulé de son laboratoire le plus secret. En effet, il est peu disposé, et cela n'est rien de le dire, à partager les secrets de la création de la vie avec d'autres, en particulier lorsque pour y parvenir il faut faire usage d'artefacts syneth et que le journal en question est codé en langue thalusi. Ce livre terrifierait littéralement le cardinal Sergio Bilardo ou tout membre des

Kreuzritter qui aurait déjà vu la plaque cachée dans la chambre forte qui se trouve sous la cathédrale de Numa.

L'Homme sans nom – Homme de main

Profil

Gaillardise : 5 **Finesse** : 4 **Esprit** : 4 **Détermination** : 6 **Panache** : 3
Réputation : +10 **Arcane** : Maître de soi **Epée de Damoclès** : Obligation (envers Alvaro Arciniega) (3 PP)
Nationalité : castillien.
Langues : Castillian (L/E), Eisenor (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E).
Avantages : Dur à cuire, Grand, Réflexes éclairs, Sens aiguisés.

Métiers

Commandement : Intimidation 3, Logistique 5, Observation 4, Qui-vive, Stratégie 3, Tactique 5.
Domestique : Comptabilité 4, Discrétion 5, Etiquette 3, Majordome 5, Marchandage 3, Mode 2, Observation 4, Tâches domestiques 4, Valet 4.
Espion : Corruption 3, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 3, Filature 3, Fouille 2, Interrogatoire 3, Mémoire 5, Observation 4.

Entraînements

Athlétisme : Course de vitesse 3, Escalade 3, Jeu de jambes 3, Lancer 2.
Couteau : Attaque (Couteau) 3, Lancer (Couteau) 2, Parade (Couteau) 2.
Escrime : Attaque (Escrime) 3, Parade (Escrime) 3.

Ceandro de Vasquez, sorcier résident

Ceandro sert à la forteresse depuis cinq ans, succédant à son père qui l'a formé aux art d'El Fuego Adentro. Ceandro vit sous terre près de la chambre du magma, loin sous la forteresse. Il n'a pas besoin de rester dans la chambre en permanence car il y a au moins quatre apprentis sorciers qui prennent des quarts et l'assistent. Cependant, il ne peut pas quitter le château, au cas où quelque chose tournerait mal. Ceandro est jeune, et il souhaiterait voyager et voir le monde mais il est heureux là où il est, et Arciniega le récompense de son sacrifice en lui garantissant un excellent niveau de vie. Même s'il pouvait partir, il ne le ferait pas car il est tombé follement amoureux de l'une des gardes, Corabella Rodriguez (qui a également quelques talents Fuego). Elle semble l'apprécier également, mais n'est pas du tout amusée par ses avances. Certains des autres habitants du château s'inquiètent du fait que Ceandro pourrait mal prendre un rejet de sa part, car il vit passionnément son amour. Il aime les flammes et ne se sent vraiment vivant que lorsqu'il les contrôle. C'est un homme grand et fort avec un comportement toujours passionné qui peut parfois l'amener à des tendances proches de la folie.



Ceandro de Vasquez – héros

Profil

Gaillardise : 2 **Finesse** : 3 **Esprit** : 2 **Détermination** : 3 **Panache** : 2
Réputation : -67 **Arcane** : Impulsif **Epée de Damoclès** : Obligation (envers Alvaro Arciniega) (3 PP)

Nationalité : castillian.

Langues : Castillian (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenance : Novus Ordum Mundi ; Séduisant (Séduisant) ; Sens du spectacle.

Sorcellerie

El Fuego Adentro (Maître sang pur) : Combustion 5, Concentration 5, Extinction 5, Portée 5, Tours : allumer un feu 5, lame enflammée 5, jet de flammes 4; lucioles 3, serpent de feu 3, oiseau de feu 4.

Ecole d'escrime

Gallegos (apprenti) : Exploiter les faiblesses (Escrime) 2, Feinte (Escrime) 3, Riposte (Escrime) 1, Marquer (Escrime) 1, Voir le style 1.

Métiers

Chasseur : Connaissance des animaux 3, Déplacement silencieux 3, Guet-apens 3, Observation 3, Piéger 3, Pister 3, Survie (montagnes) 3.

Courtisan : Danse 3, Eloquence 3, Etiquette 2, Héraldique 2, Intrigant 3, Mode 2, Observation 3, Séduction 3, Sincérité 3, Trait d'esprit 2.

Entraînements

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

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

Aloïs Varnkern, capitaine de la garde

Aloïs est un type trapu moitié eisenor, moitié castillian qui occupe la fonction de capitaine des gardes de la forteresse. Il forme les nouveaux gardes et sélectionne les meilleurs d'entre

eux pour des "missions spéciales" dans les secteurs les plus sensibles de la forteresse. Il a passé une grande partie de sa vie à Altamira où il se fit une réputation de mercenaire et spadassin compétent. Bien que sa petite taille pousse ses interlocuteurs à des blagues vaseuses, ses compétences et son tempérament les dissuadent de recommencer. Il s'est battu deux ans lors de la Guerre de la Croix avant que trop de carnages et de douleurs ne l'incitent à plus de souplesse sur sa foi et la garde de son épée. Il décida alors de quitter le front et retourna à Altamira. Arciniega avait alors besoin d'un capitaine d'expérience pour son armée après que l'ancien, un "agent du NOM de longue date", ait pris sa retraite. Aloïs est un homme honorable et loyal qui apprécie sa nouvelle vie et qui garde ses sentiments pour lui, comme tout bon eisenor. Il se rend bien compte que son employeur n'est pas tout blanc, mais il n'en sait pas plus et ne fait rien pour approfondir ses doutes.

Aloïs Varnkern – Héros

Profil

Gaillardise : 4 **Finesse** : 3 **Esprit** : 5 **Détermination** : 5 **Panache** : 4
Réputation : +56 **Arcane** : Maître de soi **Epée de Damoclès** : Obligation (envers Alvaro Arciniega) (2 PP)
Nationalité : eisenor.
Langues : Castillian (L/E), Eisenor (L/E), Haut-eisenor (L/E), Vodacci (L/E).
Avantages : Accoutumance au froid, Réflexes de combat, Petit, Volonté indomptable.

Écoles d'escrime

Gallegos (maître) : Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 5, Voir le style 5.
Unabwendbar (maître) : Exploiter les faiblesses (Hache à deux mains) 5, Exalter 5, Fente en avant (Hache à deux mains) 5, Seconder 5, Voir le style 5.

Métiers

Commandement : Artillerie 2, Artillerie navale 3, Cartographie 2, Commander 4, Diplomatie 3, Galvaniser 5, Guet-apens 3, Intimidation 4, Logistique 5, Observation 4, Qui-vive 4, Stratégie 5, Tactique 5.
Courtisan : Danse 1, Eloquence 4, Etiquette 2, Héraldique 2, Intrigant 3, Mode 1, Observation 4, Sincérité 3.
Chasseur : Connaissance des animaux 3, Déplacement silencieux 5, Guet-apens 3, Observation 4, Piéger 3, Pister 5, Qui-vive 4, Survie (montagnes) 5.
Erudit : Calcul 3, Connaissance des animaux 3, Droit 4, Eloquence 4, Héraldique 2, Histoire 4, Philosophie 3, Recherches 3.
Espion : Déplacement silencieux 5, Filature 3, Fouille 2, Observation 4, Qui-vive 4, Sincérité 3.
Mercenaire : Attaque (escrime) 5, Intimidation 4, Jeu de jambes 5, Observation 4, Parade (escrime) 5, Qui-vive 4, Tactique 5.

Entraînements

Athlétisme : Course de vitesse 3, Escalade 3, Jeu de jambes 5, Lancer 4.
Cavalier : Equitation 5, Sauter en selle 4, Soins des chevaux 2.
Couteau : Attaque (Couteau) 3, Lancer (Couteau) 2, Parade (Couteau) 2.
Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5.
Pugilat : Attaque (Pugilat) 5, Claque sur l'oreille 4, Direct 3, Jeu de jambes 5, Uppercut 5.

Les gardes

Les gardes sont des hommes et des femmes principalement d'origine castilliane, dont la plupart ont été recrutés dans les montagnes environnantes et entraînés par le capitaine et les soldats les plus expérimentés. Bien qu'ils n'aient quasiment pas « vu le feu », Aloïs ne permet à aucun d'entre eux de s'endormir sur ses lauriers et les entraînements sont quasi-quotidiens. Quant à la discipline, elle est de fer, à la mode eisenore. Quiconque veut pénétrer dans la forteresse doit d'abord patienter dans la "salle d'attente", une petite maison construite dans une clairière de la forêt proche. Après une fouille complète, les invités ont les yeux bandés et sont escortés en haut de la montagne jusqu'à la forteresse. Les gardes connaissent parfaitement les difficultés et les dangers de ce trajet. Au moins cinq gardes restent en permanence à la salle d'attente. Il existe cependant une alternative à la salle d'attente grâce à un passage qui passe derrière la montagne, mais Arciniega le réserve aux personnes dont il a pu éprouver la confiance.

Les gardes des tours de guet, brutes castillíanes

Ce sont des hommes et des femmes particulièrement bien entraînés qui ne combattent que très rarement (peu d'ennemis oseraient s'en prendre à la forteresse), mais ils sont, toutefois, toujours prêts et parfaitement entraînés. Dans leur formation régimentaire, ils reçoivent tous l'entraînement basique de l'école d'escrime Gallegos, ce qui est assez rare chez une brute pour être signalé.

Niveau de menace : 3

Armes utilisées : épées (armes moyennes : 6), armes à feu (15)

ND pour être touché : 20

Avantages : La Castille, **Coriaces**

Compétences : Equitation 2, Escalade 4, Etiquette 1, Guet-apens 4, Intimidation 3, Pister 2.

Ecole d'escrime : Gallegos (Apprenti) ; Feinte 1, Exploiter les faiblesses (escrime) 1, Marquer 1, Riposte (Escrime) 2, Voir le style 1.

Sergents de la garde – hommes de main

Profil

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

Réputation : -10

Nationalité : castillian.

Langues : Castillian, Théan.

Avantages : Charge militaire – sergent.

Ecole d'escrime

Gallegos (apprenti) : Exploiter les faiblesses (Escrime) 3, Feinte (Escrime) 2, Riposte (Escrime) 2, Marquer (Escrime) 2, Voir le style 2.

Métiers

Eclaireur : Déplacement silencieux 2, Equitation 2, Escalade 4, Guet-apens 4, Observation 3, Pister 2, Qui-vive 3, Sens de l'orientation 2, Survie (montagnes) 3.

Sentinelle : Contact 1, Course de vitesse 2, Discrétion 1, Etiquette 1, Fouille 3, Intimidation 3, Observation 3, Orientation citadine (la forteresse des flammes) 3, Qui-vive 3.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 1, Course de vitesse 2, Escalade 4, Jeu de jambes 3, Lancer 2, Sauter 3.

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

Mousquet : Tirer (mousquet) 2.

Officiers de la garde – hommes de main

Profil

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

Réputation : -15

Nationalité : castillian.

Langues : Castillian, Théan.

Avantages : Charge militaire – **officier**, Dur à cuire.

Ecole d'escrime

Gallegos (apprenti) : Exploiter les faiblesses (Escrime) 3, Feinte (Escrime) 3, Riposte (Escrime) 4, Marquer (Escrime) 3, Voir le style 3.

Métiers

Eclaireur : Déplacement silencieux 3, Equitation 3, Escalade 4, Guet-apens 4, Observation 4, Pister 4, Qui-vive 4, Sens de l'orientation 3, Survie (montagnes) 3.

Sentinelle : Contact 2, Course de vitesse 2, Discrétion 4, Etiquette 3, Fouille 4, Intimidation 4, Observation 3, Orientation citadine (la forteresse des flammes) 4, Qui-vive 4.

Entraînements

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

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

Pistolet : Tirer (pistolet) 4.

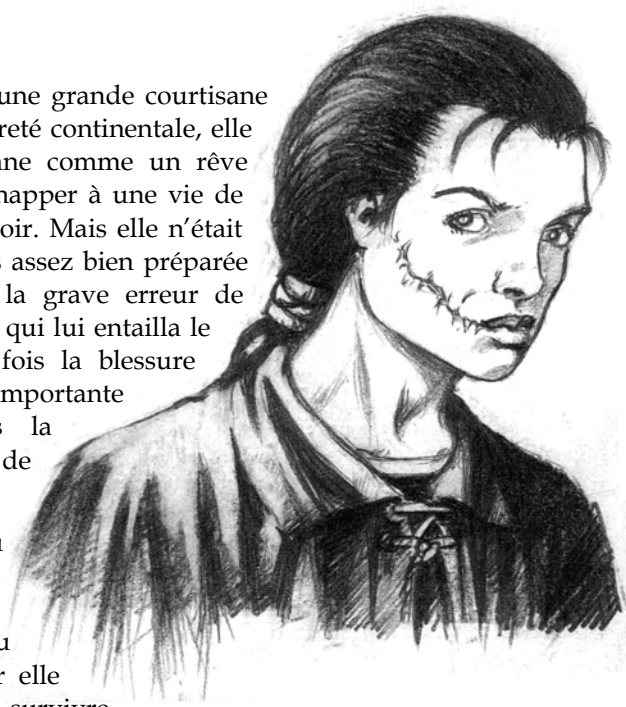
Raffaella Corazza, la collectionneuse

Au cours de ses jeunes années, Raffaella fut une grande courtisane proche de la famille Falisci. Née dans la pauvreté continentale, elle vécut la possibilité de devenir une courtisane comme un rêve devenu réalité. Elle souhaitait simplement échapper à une vie de labeur et de misère et gagner respect et pouvoir. Mais elle n'était pas aussi intelligente qu'elle le pensait ou pas assez bien préparée aux dangers des îles méridionales. Elle fit la grave erreur de repousser un membre de la famille Villanova, qui lui entailla le visage afin de lui donner une leçon. Une fois la blessure cicatrisée, il lui resta une cicatrice si laide et importante qu'aucun maquillage ne pourrait jamais la dissimuler. A partir de là, sa carrière de courtisane s'arrêta tout net.

En l'espace d'une simple année, elle passa du statut de courtisane célèbre et enviée à celui d'une jenny des plus communes dans les rues d'Altamira. Elle avait gagné la Castille, car là au moins, personne ne savait de quelle hauteur elle avait chuté. Rusée et désespérée, elle parvint à survivre sans trop de difficultés et ce sont ces traits de caractère qui attirèrent l'attention d'Arciniega.

Quand Raffaella découvrit une moissonneuse effectuant sa sale besogne, elle la battit jusqu'à ce que cette dernière lui révèle en quoi consistait son travail et réalisa alors qu'elle venait de découvrir une échappatoire à la rue qu'elle haïssait tant. Lorsque la moissonneuse violente expliqua ce qui lui était arrivé à son employeur, il dépêcha quelqu'un pour "endormir" Raffaella. Mais cette dernière s'y attendait et tendit une embuscade à son assassin, puis le força à la mener à Arciniega.

Impressionné par ses compétences et sa détermination, Arciniega lui offrit un emploi. Il avait besoin de quelqu'un pour collecter tous les échantillons de ses moissonneuses et en diriger le réseau. Raffaella était intelligente et assez inventive pour occuper un tel poste. Elle était si désespérée qu'elle accueillit cette proposition avec enchantement, cette nouvelle vie allait lui redonner décence et pouvoir. Arciniega s'assure qu'elle dispose toujours de suffisamment de fonds pour rémunérer ses moissonneuses et pour sillonner Théah afin de ramener les différents échantillons de sang sorcier à la forteresse. Elle est prête à toutes les extrémités pour protéger Arciniega et la vie qu'il lui a offerte – y compris donner la sienne, elle n'a rien à perdre d'autre...



Raffaella Corrazza – Vilaine

Profil

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

Réputation : -46 **Arcane** : Ambitieuse **Epée de Damoclès** : Exilée (2 PP)

Nationalité : vodacci.

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

Avantages : Beauté du diable, Dur à cuire, Séduisante (Séduisante), Volonté indomptable.

Note : sans sa longue cicatrice qui lui court de l'oreille droite à la bouche, elle bénéficierait de l'avantage Séduisante (Intimidante). En attendant, le "niveau" de sa beauté est redescendu à Séduisante (Séduisante). Toutefois, cela ne change strictement rien à sa Beauté du diable.

Ecoles d'escrime

Cappuntina (compagnon) : Epingler (Couteau) 4, Exploiter les faiblesses (Couteau) 4, Tir d'adresse (Couteau) 5, Tir d'instinct (Couteau) 4, Voir le style 4.

Métiers

Bateleur : Chant 1, Comédie 4, Comportementalisme 5, Danse 5, Déguisement 4, Eloquence 4, Prestidigitation 3, Séduction 5, Trait d'esprit 3.

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

Courtisane : Cancanier 3, Comédie 3, Comportementalisme 5, Danse 5, Discrétion 3, Dissimulation 5, Etiquette 5, Fouille 2, Jenny 4, Masseur 3, Mode 4, Observation 4, Poison 3, Politique 3, Séduction 5, Sincérité 4, Trait d'esprit 3.

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

Malandrin : Connaissance des bas-fonds 4, Contact 5, Débrouillardise 4, Fouille 2, Observation 4, Orientation citadine (Altamira) 3.

Jenny : Cancanier 3, Chant 1, Comportementalisme 5, Connaissance des bas-fonds 4, Danse 5, Discrétion 3, Dissimulation 5, Fouille 2, Jenny 4, Observation 4, Séduction 5.

Entraînements

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

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

Amorces de scénarii

1. Le fantôme d'Isabella parcourt toujours les remparts du château au plus noir de la nuit. Elle recherche l'âme désespérée de Faustus, espérant lui apporter finalement la paix. Son âme est torturée par les tourments de sa propre mort. Elle parle aux héros dans leurs rêves, leur indiquant le chemin qui mène à la forteresse secrète d'Arciniega. Elle espère qu'ils pourront ramener l'esprit de Faustus du royaume des morts de sorte qu'elle puisse lui pardonner et ainsi, se pardonner à elle-même. Mais Arciniega et les hommes qu'il dirige détestent les visiteurs, particulièrement ceux qui découvrent les chemins secrets qui mènent à leur repaire. Et il y a peu de chances qu'il accepte de croire que c'est un fantôme qui leur a servi de guide.
2. Une autre version de l'histoire ci-dessus verrait le remplacement d'Isabella par Celina, la jeune femme de von Markstein, dans le rôle du fantôme solitaire. Avant de mourir, von Markstein est parvenu à la ramener de la même manière que l'Homme sans nom. Et ce n'est pas l'Inquisition qui a brûlé le château et tué le scientifique. Quand il a ramené le corps de son épouse à la vie, il a ramené un corps sans âme et il réalisa alors que son épouse l'avait vraiment quitté pour l'autre monde. Puis, soit il se suicida, soit le cadavre animé de Celina le tua pour le punir de la demi-vie à laquelle il l'avait condamnée.

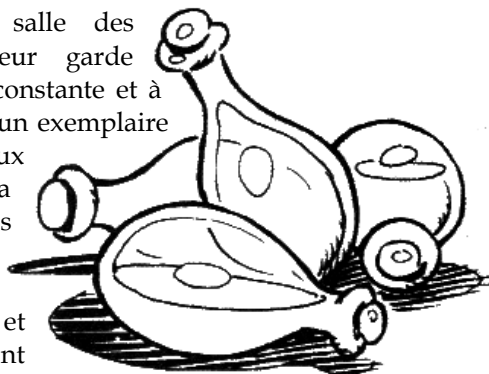
C'est donc son âme qui exige des héros qu'ils l'aident à détruire son corps afin de pouvoir trouver le repos éternel.

3. L'un des ennemis des héros gagne en secret les montagnes du rancho Gallegos. L'identité exacte de cet adversaire est laissée à la discrétion du MJ – un membre du NOM se rendant à la forteresse pour une réunion secrète, un membre du Collège Invisible, un scientifique vengeur qui veut partager ses découvertes avec Arciniega ou peut-être tuer le Castillian, voire même un membre de la société des explorateurs égaré lors de l'une de ses expéditions. En le suivant, les héros devraient en apprendre plus que ce qu'ils pensaient.
4. L'un des héros, un sorcier, se réveille avec la nausée après une rencontre amoureuse avec une jolie dame. A la différence de la plupart des rencontres avec une moissonneuse, la dame avec laquelle il a passé la nuit est étendue sans connaissance sur le plancher. Après la prise de sang, elle a trébuché en gagnant la sortie et s'est assommée dans sa chute, sombrant dans l'inconscience. Le héros pourrait être assez curieux pour se demander d'où provient cette fiole de sang qui se trouve à ses côtés. Peut-être leur révélera-t-elle le destinataire de cette fiole et les raisons pour lesquelles ce sang a été prélevé, et les joueurs pourront ensuite remonter la conspiration jusqu'à Raffaella.
5. Il y a un grand nombre de salles secrètes sous la forteresse et assez d'espace dans les catacombes pour qu'un MJ y ajoute ce qu'il souhaite. A elles seules, ces salles sont de grandes sources d'inspiration. En voici quelques exemples :

a. S'il y a un grand nombre de laboratoires dans ces lieux, il n'y en a qu'un seul qui soit gardé "très secret" par Arciniega. Il s'agit de celui où il étudie la Science du Sang. C'est le plus performant de tout Théah sur le sujet, avec des équipements d'une très grande qualité. Il contient également une autre zone où les extraits et les cordiaux peuvent être produits en série bien que jamais en grande quantité. Arciniega garde le compte-rendu de toutes ses expérimentations afin de pouvoir reproduire ses extraits lorsqu'il dispose des matières premières nécessaires. Seul deux de ses collègues ont accès à ce laboratoire, Joshua Daylen le physicien avalonien et Don Petrigai, un professeur castillian.

b. Dans une autre pièce verrouillée dont il est le seul à détenir la clef se trouve un portail Porté. Il s'agit de sa sortie de secours au cas où la forteresse tomberait entre les mains de ses ennemis. Ce portail mène directement dans les sous-sols de la demeure de son complice, le duc Auguste Danceny de Rosemonde, en Montaigne. Les deux extrémités du passage sont sous bonne garde. En effet, Arciniega se rend parfaitement compte que son éventuel plan d'évasion pourrait être utilisé par des espions pour infiltrer sa citadelle. Pour s'assurer que le duc ferait tout ce qui est humainement possible pour protéger ce portail de son côté, Arciniega lui a signifié qu'il ne lui livrerait ses extraits qu'à travers ce portail Porté. Le duc étant complètement dépendant de ces breuvages et sachant qu'Arciniega ne bluffe pas, il fera tout pour protéger sa source d'approvisionnement.

c. La petite, mais très importante, salle des breuvages est gardée par le meilleur garde d'Arciniega. Gardée à une température constante et à une hygrométrie surveillée, elle contient un exemplaire de chacun des extraits et cordiaux qu'Arciniega a réussi à créer à partir de la Science du Sang. Plusieurs de ses ingrédients, parmi les plus rares, y sont également stockés, en particulier le sang sorcier récolté par ses moissonneuses et gardé dans une armoire spécialement conçue à cet effet.



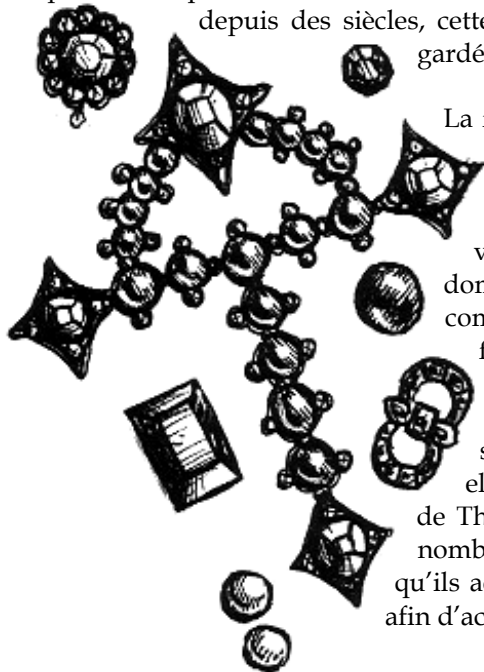
d. Seul les gardes ayant la confiance d'Arciniega savent où se trouve l'une des salles les plus secrètes de la forteresse. Seuls Arciniega et le capitaine des gardes ont vu son intérieur : une grande salle avec une grande table ovale et treize chaises. Il s'agit de l'un des lieux secrets où ont lieu les réunions du conseil intérieur du NOM. La garde de la forteresse connaît les visages des treize personnes autorisées à pénétrer dans cette salle, mais en raison de leur isolement et de leur manque de curiosité, ils ne connaissent pas leurs noms. Et d'ailleurs, en tant que serviteurs du NOM, ils ne cherchent pas à en savoir plus. Le conseil intérieur se rassemble très rarement et pas toujours dans cette salle. Mais c'est tout de même ici, dans ces hautes montagnes de la Sierra de Hierro, que des décisions changeant la face de Théah ont été prises.

La Bibliothèque secrète

Historique

La guerre du Hieros a modifié le fonctionnement de l'Eglise du Vaticine comme nul autre événement depuis la définition du Credo Vaticine par l'empereur Corantine. Suite au transfert du pouvoir au profit de la Castille, les chefs de l'Eglise de Vodacce venaient de perdre les bases de leur puissance dans une nation qui place au-dessus tout autre chose les intrigues et l'influence. Ce n'était donc qu'une question de temps avant qu'ils prennent les mesures nécessaires à la reconquête d'une partie de puissance perdue. L'une des étapes principales de cette reconquista passait par le maintien de la principale bibliothèque de la foi vaticine à Numa, où elle était implantée depuis la création de l'Eglise du Vaticine. La donation d'une grande quantité d'ouvrages croissantins confisqués fut la pierre angulaire de ce plan afin de sécuriser le futur et d'assurer la carrière des cardinaux vodaccis.

Cependant, comme la plupart des manigances politiques en Vodacce, ce sont non seulement les actes des cardinaux vodacci qui ont permis ce maintien mais également un groupe qui travaille dans l'ombre. En effet, le conseil des treize souhaitait ardemment le maintien de cette bibliothèque à Numa pour un raison toute simple, ils la contrôlaient ainsi que tous les secrets qu'elles renfermait. Dirigée par la famille Numanus depuis l'époque du Second Prophète, la Bibliothèque Vaticine renferme une Bibliothèque Secrète en son sein. Bien que de nombreuses personnes soient au courant de l'existence de cette Bibliothèque Secrète, l'Eglise réfute catégoriquement son existence et la véracité de ce fait n'est sûre que pour quelques membres de haut rang de la curie numaine et quelques érudits religieux. La Bibliothèque Secrète, pour l'Eglise, renferme tous les textes croissantins dont elle a pu s'emparer ainsi que tous les autres écrits sujets à controverse ou carrément hérétiques. Mais depuis des siècles, cette dernière renferme également un secret si bien gardé qu'il n'est connu que de quelques personnes.



La famille Numanus a maintenu sa position au sein du Novus Ordum Mundi pendant toutes ces années grâce au plus grand réseau d'informations existant de tout Théah. Une véritable toile d'agents infiltrés dans tous les domaines et strates sociales transmet rumeurs, commérages et faits avérés aux membres de la famille Numanus vivant dans la capitale vodacci, via de complexes relais. Ces informations sont ensuite stockées dans la Bibliothèque Secrète sous le nez, littéralement, de l'Eglise du Vaticine elle-même. Les grands comploteurs et politiciens de Théah savent que la famille Numanus possède de nombreuses informations sur tout et tout le monde et qu'ils acceptent de vendre, ou d'échanger ces dernières, afin d'accroître leur fortune et leur pouvoir personnel.

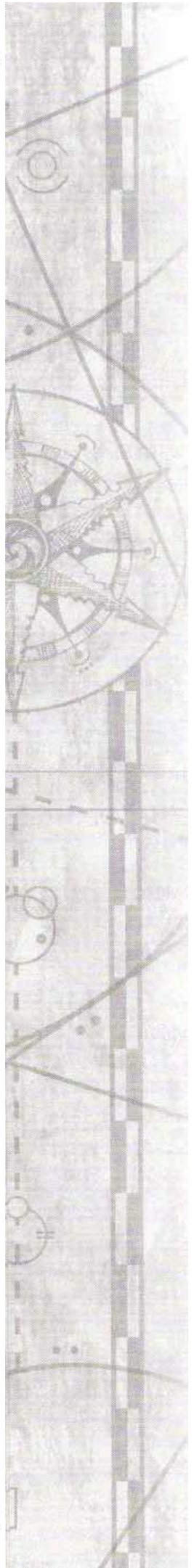
La Bibliothèque Vaticine

La Bibliothèque Vaticine en elle-même est une masse informe de bâtiments plus ou moins anciens dans le centre de Numa, centrée sur l'ancien bâtiment qui abritait l'ancien forum où se trouvait une bonne partie du gouvernement de l'Empire Numain. Les érudits de la bibliothèque qui passent la plus grande partie de leur existence entre ses murs sont les seuls à comprendre le système de rangement des ouvrages, au milieu de ce labyrinthe de couloirs, de livres entassés et de petites collections dans tous les domaines. Nombre d'entre eux ont proposé au cours des siècles de réorganiser l'intégralité de la bibliothèque selon un système cohérent, mais hormis le caractère titanesque de la tâche, compte tenu du nombre d'ouvrages concerné, d'autres érudits s'y opposent fermement pour la simple et bonne raison que cela leur retirerait toute leur influence, alors qu'ils sont les seuls à pouvoir localiser exactement un ouvrage précis.

Bien qu'ils ne soient pas ouvertement corrompus, une petite donation à l'un des plus anciens érudits est souvent utile pour localiser rapidement les ouvrages les plus obscurs et afin d'éviter des recherches laborieuses et chronophages qui peuvent prendre plusieurs semaines pour un résultat parfois infructueux. La Bibliothèque Vaticine fonctionne grâce aux donations des cardinaux de Vodacce mais également des familles les plus éminentes de cette nation, en particulier les di Numanus, qui ont toujours été les plus grands protecteurs de la bibliothèque et ainsi influencé dans leur sens la gestion financière et les accès directs à ce bâtiment. En raison de la nature de la société vodacci, une personne physique unique n'a jamais pris le contrôle de la Bibliothèque Vaticine ; elle est plutôt dirigée par un conseil d'anciens érudits de l'Eglise qui, bien que plutôt inefficace au quotidien, a l'avantage de ne fournir aucune cible facile, aux chantages comme aux critiques. Les responsabilités, comme les risques, sont donc diluées.

La raison d'être de cette bibliothèque est de détenir une copie de tous les textes de valeur de Théah, bien que les écrits cathayans et croissantins soient plutôt négligés. Il est également intéressant de noter que si la Bibliothèque Vaticine contient des livres traitant de l'Ussura et de l'Eglise orthodoxe, les auteurs sont pour la plupart des érudits occidentaux plutôt que des lettrés originaires des terres des gaius. Depuis le développement de l'imprimerie, le nombre de livres publiés chaque année à travers Théah augmente considérablement, ce qui rend de plus en plus difficile la tâche de les rassembler. La tradition qui liait également la Bibliothèque Vaticine aux différents ordres monastiques où des moines scolastiques reproduisaient les manuscrits les plus précieux en les enrichissant de magnifiques enluminures faiblit également du fait de cette modernisation. De nombreux érudits laïcs font également remarquer que le personnel de la bibliothèque est aujourd'hui plus composé de bureaucrates que de réels érudits.

L'accès à la Bibliothèque Vaticine est permis à toute personne qui peut prouver qu'elle a besoin des connaissances que renferment ses ouvrages. Généralement, il convient d'avoir une lettre de recommandation signée d'un érudit reconnu par l'Eglise ou un professeur de l'une des universités proches de l'Eglise du Vatican. Les érudits avaloniens et vendelars ne sont jamais acceptés, et ce sera le cas de toute personne travaillant ouvertement sur des sujets sensibles, hérétiques ou sujets à controverse. Il est également de tradition que les Numains puissent accéder à certaines parties de la bibliothèque et une salle de lecture publique leur est consacrée près de la *Piazza di Imparare*, qui contient beaucoup de livres classiques du culte vaticin, de l'histoire vodacci ou consacrés à l'Empire Numain. Les secteurs publics sont surveillés par un petit contingent de gardiens de l'Eglise, qui, en théorie, sont également responsables de la sécurité de l'intégralité de la Bibliothèque Vaticine, mais en pratique, ils laissent cette tâche aux différents érudits pour les secteurs interdits au public.



La Bibliothèque Secrète

La Bibliothèque Secrète se trouve sous le plancher de l'une des parties les plus anciennes de la Bibliothèque Vaticane, sous le dôme de l'antique bâtiment connu sous le nom de *Palazzo dei Pubblici*. C'est le seul lieu, en dehors de la salle de lecture publique, où l'on trouve une présence permanente de gardiens de l'Eglise, avec deux sections se relevant à des horaires variables et imprévisibles. La Bibliothèque Secrète est simplement une grande salle divisée en trois étages autour d'un atrium central. Protégée par de solides portes en bois de chêne,

la bibliothèque est l'un des exemples de conception architecturale les plus audacieuses et avancées dont était capable l'Empire Numain ; elle ferait l'objet d'une attention particulière des architectes modernes s'ils en connaissaient l'existence. Au milieu se trouve un grand planétaire en laiton montrant la rotation des différentes planètes autour de Solas, le soleil. Chacune des sphères représentant les planètes est décorée de pierres semi-précieuses, dont la variété correspond à l'un des dieux de l'ancien Panthéon numain. Tout autour, on trouve toute une série de bibliothèques en bois où des ouvrages dans toutes les langues de Terra sont parfaitement ordonnés et rangés derrière des grilles verrouillées. De petits escaliers en spirale de métal très ouvragé mènent aux étages supérieurs. Le dernier



Renato
Marchello

des trois étages est entièrement consacré aux livres croissantins, en particulier les ouvrages saisis dans l'antique bibliothèque d'Alexia par les croisés. De petits bureaux et des fauteuils en cuir sont placés autour de la salle, principalement sous les fenêtres afin que les quelques habitués puisse travailler à la lumière naturelle.

L'accès à la Bibliothèque Secrète est extrêmement restreint et la majorité des érudits travaillant dans la bibliothèque publique ne se doute même pas de son existence. Quatre des érudits les plus anciens, les doyens, qui surveillent la bibliothèque en surface, ainsi que chacun des cardinaux, disposent en permanence d'une clef de la Bibliothèque Secrète. La famille Numanus s'est réservée trois clés qui lui permettent d'y accéder discrètement, ainsi qu'aux agents du NOM qu'elle désire. En sus, il existe trois autres clefs que les doyens peuvent prêter à certains érudits réussissant à prouver qu'ils ont besoin d'accéder à la Bibliothèque Secrète pour approfondir leurs recherches. Ces clefs ne sont pas de simples objets, mais d'antiques reliques de la période la plus faste de l'ère numaine, qui n'ouvrent pas la porte lorsqu'on les tourne dans une serrure mécanique mais simplement lorsqu'on les insère dans un interstice des portes. Ce dispositif a protégé la Bibliothèque Secrète de toutes les tentatives de cambriolage perpétrées par les criminels ayant eu accidentellement connaissance de son existence.

Le secret au cœur du secret

Ce qui a de la valeur aux yeux du NOM dans la Bibliothèque Secrète n'est pas la somme des informations qu'elle contient mais plutôt un élément qui y est dissimulé. Une seconde collection d'ouvrages secrets dont même les doyens ignorent l'existence. L'accès à cette collection est réservé à la famille Numanus et à ses collaborateurs de confiance. On y entre en manipulant les petites roues de laiton qui se trouvent au pied du planétaire situé au centre de la Bibliothèque Secrète, elles permettent d'aligner les planètes. L'un de ces alignements ouvre l'accès à cette ultime collection.

Lorsque l'alignement est bon, les spectateurs ont une sensation de nausée et comme un bref voile noir devant les yeux. Alors qu'en apparence rien ne semble avoir changé, les portes ne s'ouvrent plus et s'ils inspectent les étagères, ils constateront que certains ouvrages ont disparu pour être remplacés par d'autres renfermant tous les secrets, rumeurs et commérages récoltés par le NOM sur Théah. C'est le joyau de la famille Numanus, qui lui a permis de se maintenir au pouvoir durant tous ces siècles. Toutes les informations recueillies par son réseau d'espions sont ainsi cachées dans le seul endroit où personne n'irait jamais chercher. Les Numanus seraient prêts à tout pour protéger ce bien, en particulier des opérations mortelles et rapides. Cependant, ils savent que l'Eglise du Vaticine se donnera personnellement beaucoup de mal pour protéger leur Bibliothèque Secrète, protégeant par là même le trésor des di Numanus de la majorité des criminels. Un aventurier qui chercherait à obtenir l'aide de l'un des cardinaux de l'Eglise en lui expliquant que leur Bibliothèque Secrète est utilisée pour dissimuler une bibliothèque encore plus confidentielle se verrait rire au nez. Ensuite, l'ecclésiastique appellerait l'Inquisition afin que cette dernière lui fasse avouer comment il a appris l'existence de la Bibliothèque Secrète.

Même la famille Numanus ne sait pas exactement comment sa bibliothèque fonctionne, le dispositif incorporé au planétaire ayant été découvert par une expédition numaine dans une île lointaine il y a des siècles. Ils découvrirent accidentellement son existence lorsque la simple curiosité d'un érudit de leur famille manipula le planétaire jusqu'à activer le dispositif et basculer dans la pièce parallèle. Il est probable que cette réalité alternative fonctionne sur le même principe que les Contrées Obscures, mais on y accède uniquement à partir d'un espace clos. Si une fenêtre ou une porte reste ouverte, le dispositif ne se met tout simplement pas en marche. La Bibliothèque des di Numanus a été conçue de telle sorte que la version alternative est presque identique à la vraie. Ainsi, s'il y a des modifications dans cette dernière, un membre de la famille Numanus modifie également la version familiale pour qu'elle corresponde le plus possible à la réelle. Les informations collectées par la famille Numanus sont régulièrement déplacées au sein des étagères et des copies avec des informations erronées y sont aussi disposées afin que seuls les plus anciens membres de la famille sachent exactement où trouver l'information qu'ils recherchent.

Dramatis Personae

Capitaine Lucius Schermo

Si Lucius Schermo est un ancien Gardien de l'Eglise, son affectation à la Bibliothèque Vaticine est plus récente. En effet, il y a encore un an, il était affecté à la protection rapprochée du cardinal Teodoro Ciosa. Et il y serait sans doute encore si un événement n'avait précipité les choses. Ce jour-là, le cardinal se rendait dans les bas quartiers de Numa afin de rendre visite aux plus défavorisés de ses paroissiens. C'est alors, qu'un illuminé (on apprendra plus tard qu'il s'agissait d'un protestataire) tenta de l'assassiner en faisant usage d'une arbalète à partir du toit d'une masure. Le premier carreau se ficha dans le bras du cardinal. L'assassin réarma alors son arbalète et Lucius se rapprocha du cardinal pour le protéger de son corps. Pendant ce temps-là, les autres Gardiens de l'Eglise gagnaient le bâtiment pour maîtriser le forcené. Mais ils n'y parvinrent pas à temps, la foule paniquée leur faisant barrage. Le tueur décocha donc un nouveau carreau, mais Lucius s'interposa et le trait se ficha alors dans son œil gauche, sauvant ainsi la vie du cardinal. Quant à l'extrémiste religieux, il se suicida en sautant du toit avant que les Gardiens de l'Eglise ne parviennent à se saisir de lui.



Lucius mit deux mois à se remettre de sa blessure. Bien sûr, il ne pouvait maintenant plus être affecté à la protection du cardinal, vous imaginez, un garde du corps qui n'y voit pas bien... Mais Teodoro Ciosa n'avait pas oublié son fidèle serviteur, aussi fit-il jouer toutes relations pour lui trouver un poste calme qu'il pourrait lui présenter comme une promotion. Ayant appris le décès du capitaine commandant les Gardiens de l'Eglise qui surveillent la Bibliothèque Vaticane, il proposa cette affectation à Lucius. Bien entendu, il accepta avec reconnaissance, même s'il regrettait déjà le "service actif".

En effet, il ne voyait pas la raison pour laquelle autant de Gardiens de l'Eglise étaient affectés à la surveillance de vieux bouquins, pour la plupart sans intérêt. Mais il changea rapidement d'avis lorsque les doyens en charge de la gestion de ce bâtiment lui expliquèrent que la Bibliothèque Secrète du Vatican n'était pas une légende mais une réalité et qu'elle était cachée dans le seul endroit où personne n'irait chercher : au cœur de la Bibliothèque officielle ! Lucius se rendit alors compte qu'il s'agissait d'une véritable affectation avec une vraie mission. Depuis, il essaie de motiver les Gardiens pour mettre au point un système de surveillance plus efficace, car il a l'impression que des choses étranges se passent la nuit dans la Bibliothèque...

Enfin, pour occuper son temps libre depuis qu'il est arrivé à la Bibliothèque, Lucius s'est mis en tête d'écrire un livre sur l'histoire des Gardiens de l'Eglise. Et sa détermination s'est même affûtée après avoir rencontré une jeune bibliothécaire du nom de Gilda, qui ne semble pas être rebutée par son bandeau, et qui l'aide dans ses recherches.

Capitaine Lucius Schermo – Héros

Profil

Gaillardise : 3 **Finesse** : 4 **Esprit** : 3 **Détermination** : 3 **Panache** : 2
Réputation : +17 **Arcane** : Inspiré **Epée de Damoclès** : Vœu (3 PP), **Romance** (avec Gilda) (1 PP)
Nationalité : vodacci.

Langues : Castillien (L/E), Eisenor, Théan (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Académie militaire, Ange gardien, Appartenance (Gardiens de l'Eglise), Borgne, Grand, Protecteur (le cardinal Teodoro Ciosa).

Ecoles d'escrime

Epées de Salomon (apprenti) : Charge au bouclier 3, Désarmer (Escrime) 2, Exploiter les faiblesses (Escrime) 2, Emprisonner (Pavois) 2, Voir le style 5.

Escuela Pater Noster (apprenti) : Céder la place (Escrime) 2, Désarmer (Escrime) 2, Exploiter les faiblesses (Escrime) 2, Vénération du Prophète (Escrime) 3, Voir le style 5.

Rossini (maître) : Coup puissant (Arme d'hast) 5, Désarmer (Arme d'hast) 5, Exploiter les faiblesses (Arme d'hast) 5, Emprisonner (Arme d'hast) 5, Voir le style 5.

Métiers

Chroniqueur : Comportementalisme 4, Contact (Numa) 2, Création littéraire 2, Discrétion 5, Eloquence 3, Etiquette 4, Histoire 2, Observation 4, Politique 1, Recherches 2, Sincérité 1.

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

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

Garde du corps : Attaque (Combat de rue) 3, Comportementalisme 4, Discrétion 5, Fouille 4, Guet-apens 5, Interposition 5, Intimidation 3, Observation 4, Orientation citadine (Numa/Cité du Vatican) 4/2, Qui-vive 5.

Sentinelle : Attaque (Arme d'hast) 5, Contact (Numa) 2, Course de vitesse 3, Discrétion 5, Etiquette 4, Fouille 4, Intimidation 3, Langage des signes 2, Observation 4, Orientation citadine (Numa/Cité du Vatican) 4/2, Qui-vive 4.

Entraînements

Arme d'hast : Attaque (Arme d'hast) 5, Parade (Arme d'hast) 4, Réception de charge 3.

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

Bouclier : Attaque (Bouclier) 3, Parade (Bouclier) 3.

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

Lutte : Casser un membre 3, Coup de tête 2, Prise 4, Se dégager 3.

Sergent Tomas Camicia Rossa

De son vrai nom Tomas Camicia di Numanus, cet homme a été envoyé par Marcus Aurelian di Numanus afin d'infiltrer les Gardiens de l'Eglise en charge de la surveillance de la Bibliothèque Secrète. Fort de cette mission, il mit près de dix ans à gravir les échelons pour devenir le second du capitaine des Gardiens. Il y a un an, il provoqua un accident (la chute d'une bibliothèque) pour se débarrasser du capitaine et prendre sa place. En effet, à ce poste, il pourrait organiser à loisir le fonctionnement des Gardiens pour qu'il ne gêne pas les visites nocturnes de la famille Numanus et de ses invités à la Bibliothèque Secrète.



Malheureusement, son plan ne s'est pas déroulé sans accroc... Un pistonné s'empara de la place qu'il convoitait... Lucius Schermo – un héros ! – prit les fonctions de capitaine des Gardiens de l'Eglise sur la décision expresse du cardinal Teodoro Ciosa ! Mais Tomas ne fut que contrarié par un tel ordre, déjà il échaufaudait de nouveaux plans pour se débarrasser de ce gêneur.

Puis il rencontra physiquement ce capitaine. Et là, tout bascula, Tomas tomba éperdument amoureux du beau, grand et intègre capitaine Schermo... En effet, Tomas préfère les hommes. Depuis, il est partagé entre son devoir filial et l'amour qu'il porte à son nouveau chef.

Sergent Tomas Camicia Rossa, alias Tomas Camicia di Numanus – Vilain

Profil

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

Réputation : +08 **Arcane** : Brillant **Epée de Damoclès** : Amour non partagé (le capitaine Schermo) (3 PP), Taupe (2 PP), Véritable identité (Tomas Camicia di Numanus) (3 PP)

Nationalité : vodacci.

Langues : Castillien, Théan (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenance (Gardiens de l'Eglise), Appartenance (NOM).

Ecoles d'escrime

Provolone (compagnon) : Cavatione (Escrime) 4, Désarmer (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Riposte (Escrime) 4, Voir le style 4.

Rossini (apprenti) : Coup puissant (Arme d'hast) 2, Désarmer (Arme d'hast) 3, Exploiter les faiblesses (Arme d'hast) 2, Emprisonner (Arme d'hast) 2, Voir le style 4.

Métiers

Cambrioleur : Architecture 2, Connaissance des bas-fonds 2, Connaissance des pièges 3, Crochetage 3, Déplacement silencieux 5, Fouille 4, Langage des signes 2, Observation 4, Qui-vive 5.

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

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

Sentinelle : Attaque (Arme d'hast) 4, Contact 2, Course de vitesse 3, Discrétion 3, Etiquette 3, Fouille 3, Intimidation 2, Observation 3, Orientation citadine (Numa) 2, Qui-vive 4.

Entraînements

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

Arme d'hast : Attaque (Arme d'hast) 4, Parade (Arme d'hast) 3.

Athlétisme : Course de vitesse 3, Escalade 2, Jeu de jambes 4, Lancer 1 Roulé-boulé 2, Sauter 3.

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

Lutte : Casser un membre 2, Prise 3, Se dégager 2.

Doyen Jacomo di Bernouilli

Iacomo est un cousin du prince Gespucci di Bernouilli. Il a renoncé dès son plus jeune âge aux plaisirs de la vie noble pour rejoindre les rigueurs de la vie monacale. Travaillant comme scribe dans une abbaye proche de Numa, il démontra rapidement de grands talents de moine copiste et d'enlumineur qui lui valurent de se voir proposer un poste à la Bibliothèque Vaticane. C'est avec un empressement digne de sa jeunesse qu'il rejoignit immédiatement les rangs des érudits en charge de la gestion de tous ces trésors.

Les décennies se succédant, il accéda petit à petit à des responsabilités grandissantes pour finalement apprendre l'existence de la Bibliothèque Secrète et devenir l'un des doyens en charge de sa surveillance et détenteur de l'une des quatre clefs y donnant accès. Il vit alors dans ces nouveaux ouvrages un moyen d'étancher sa soif de connaissances.

Insomniaque, il passa alors un temps fou dans ce nouveau repaire. A tel point qu'il finit par se rendre compte d'allées et venues étranges aux alentours de la Bibliothèque Secrète. Une fois en particulier, alors qu'il s'était endormi au troisième étage de la Bibliothèque Secrète, un malaise étrange le saisit. Lorsqu'il voulut se relever, il entendit des éclats de voix en provenance du planétaire. Il approcha alors discrètement du bord du balcon pour voir ce qui se passait en contrebas.

Là, il vit deux membres de la famille Numanus en train de compulser un ouvrage et discourir sur certains événements se produisant en Inismore. Puis ils rangèrent le livre, tournèrent les petites roues de laiton au pied du planétaire et Iacomo s'évanouit. Lorsqu'il se réveilla, il se précipita sur l'ouvrage que consultait les deux hommes pour s'apercevoir que le livre n'avait rien à voir avec leur discussion...

Depuis, il cherche à reproduire l'expérience qui l'a fait tomber dans l'inconscience pour accéder à cette bibliothèque cachée dans la Bibliothèque Secrète. De plus, il commence à devenir paranoïaque, se demandant, parmi les rares qui peuvent accéder à la Bibliothèque Secrète, qui connaît l'existence de cet autre secret, et en qui il peut avoir confiance...

D'autant que Gespucci lui a demandé récemment de rechercher des informations sur la cartographie ancienne de Jesalute dans la Bibliothèque Secrète. Comment son cousin a-t-il su qu'il avait accès à la Bibliothèque Secrète ? Est-il au courant de la seconde bibliothèque ? Tout ce dont il est sûr, c'est que Gespucci lui a assuré que c'est grâce à un coup de main de la famille Bernouilli qu'il a pu devenir doyen et que cela mérite bien quelques menus services...

Doyen Iacomo di Bernouilli – Héros

Profil

Gaillardise : 1 **Finesse :** 3 **Esprit :** 5 **Détermination :** 4 **Panache :** 2

Réputation : +35 **Arcane :** Curieux **Epée de Damoclès :** Obligation (envers le prince Bernouilli) (3 PP), Obnubilé (accéder de nouveau à la Bibliothèque des Numanus) (3 PP), Vœux d'acolyte (2 PP)

Nationalité : vodacci.

Langues mortes : Acragan (L/E), Alto-Oguz (L/E), Cymrique (L/E), Haut Eisenor (L/E), Théan (L/E), Teodoran (L/E).

Langues vivantes : Aldiz-baraji (L/E), Atlar-baraji (L/E), Avalonien (L/E), Castillian (L/E), Eisenor (L/E), Han-Hua (L/E), Jadur-baraji (L/E), Kurta-baraji (L/E), Montaginois (L/E), Ruzgar-baraji (L/E), Tikaret-baraji (L/E), Tikat-baraji (L/E), Tirala-baraji (L/E), Ussuran (L/E), Vendelar, (L/E), Vodacci (L/E), Yilan-baraji (L/E).

Avantages : Âge et sagesse (Vieux), Appartenance (les Doyens de la Bibliothèque Vaticine), Artefact syrneth (l'une des clef de la Bibliothèque Secrète du Vaticine), Arthrite, Cloître, Emérite (Recherches), Etincelle de génie (Histoire), Linguiste, Maître linguiste, Membre du clergé, Rythme de sommeil singulier, Saint Patron (Saint Jérôme), Université, Volonté indomptable.

Notes : en raison de son accès à la Bibliothèque Vaticine et à la Bibliothèque Secrète du Vaticine, ainsi que ses grandes connaissances, on considère que Iacomo sait tout sur tous les sujets "classiques" (Histoire, Géographie, Culture, etc.) touchant aux nations occidentales et croissantines sans effectuer de jets de dés. Ses connaissances sont beaucoup plus "légères" sur le Cathay, l'Archipel de Minuit et les autres terres non découvertes.

Métiers

Artiste : Chant 2, Création littéraire 5, Dessin 4, Enluminures 5.

Erudit (Maître) : Astronomie 5, Calcul 5, Connaissance des animaux 5, Connaissance des herbes 5, Connaissance des Syrneth 5, Droit 5, Eloquence 5, Héraldique 5, Histoire 5, Mathématiques fondamentales 5, Numismatique 5, Occultisme 5, Philosophie, Recherches, Sciences de la nature 5, Théologie 5.

Moine : Calligraphie 5, Chant 2, Composés 2, Création littéraire 5, Majordome 2, Philosophie 5, Premiers secours 2, Recherches 6, Tâches domestiques 2, Théologie 5.

Entraînements

Cavalier : Equitation 2, Soins des chevaux 2.

Amorces de scénarii

1. Bien qu'il soit peu réaliste de penser qu'une simple aventure permette aux héros de découvrir le secret de la Bibliothèque Vaticane, si le NOM est un adversaire récurrent des personnages, ils pourraient découvrir des éléments menant à sa découverte. Le chemin le plus évident passe par la famille di Numanus elle-même, ou par leur ambitieux chef de famille, Marcus Aurelian. Une autre solution serait qu'ils découvrent accidentellement le début d'une piste qui les mènera à cette découverte. Enfin, ils pourraient faire la connaissance du doyen Iacomo di Bernouilli.
2. Le groupe de héros pourrait vaincre un vilain important ou intercepter une expédition transportant l'une des trois clefs de la famille Numanus. Bien qu'elle ressemble à une clef de laiton toute simple, il y a quelque chose en elle qui attire l'attention des joueurs et les incite à la garder, ce qui justifie ensuite l'enquête des héros à son sujet. Certaines des organisations de Théah pourraient ensuite les aider dans leurs recherches, comme l'Eglise elle-même qui pourrait reconnaître des motifs typiquement numains ou la société des explorateurs qui pourrait noter des ressemblance entre cet objet et certains autres façonnés par les Syrneth. Cela pourrait donc potentiellement les mener à la Bibliothèque Vaticane de Numa pour découvrir plus d'informations à son sujet, mais s'ils la montrent alors à certains érudits, ils pourraient obtenir des réponses qu'ils n'auraient pas souhaité découvrir. Il est en effet probable que l'Eglise cherche à savoir comment les héros se sont procuré cette clef. Et si le NOM apprend qu'ils détiennent cet objet, il pourrait bien avoir des réactions encore plus violentes...
3. L'Eglise, ou la famille Numanus, pourrait également utiliser les héros à ses propres fins pour défendre le secret de la Bibliothèque. Si les joueurs parviennent à attirer l'attention de l'une ou l'autre de ces organisations, ils pourraient très bien être recrutés pour une telle mission. Admettons que l'un des érudits dérobe un livre de la Bibliothèque Secrète et quitte la ville, l'organisation voudra alors que les héros récupèrent l'ouvrage et s'occupent de l'érudit rebelle. Si l'Eglise peut se passer de la violence, il est probable qu'elle n'y renonce pas dans ce cas précis car les cardinaux voudront que ce secret reste bien gardé. Si les personnages arrangent cette situation, ils seront richement récompensés et auront gagnés beaucoup d'influence au sein de l'Eglise. Mais s'ils sont curieux, ils voudront peut-être savoir ce qui a pu provoquer de telles réactions au sein de l'Eglise. Cela les amènera alors à un conflit avec leurs anciens employeurs et peut-être même à s'allier avec l'érudit en fuite ou une autre organisation secrète.
4. Pour finir, l'une des sociétés secrètes majeures pourrait suspecter que l'Eglise du Vatican cacherait une mine d'informations. Il est certain que la Rose et la Croix disposent d'une collection importante de textes croissantins datant de l'époque des croisades et qu'ils se doutent que l'Eglise dispose d'au moins autant d'ouvrages de cette période qu'eux. Les relations que les Kreuzritter ont dans les rangs élevés de l'Eglise pourraient également leur apprendre qu'il existe une Bibliothèque Secrète où ils en apprendraient sans doute plus sur la façon dont le Pacte a été passé avec les Visiteurs.
5. Finalement, le capitaine Schermo déclare sa flamme à Gilda et cela précipite les événements. Le sergent Rossa assassine le couple et tue un autre gardien, Luigi Lorenzanni, en semant des indices faisant croire que ce garde avait une liaison avec la jolie bibliothécaire et qu'il n'aurait pas supporté d'être éconduit par sa belle. Les doyens annoncent alors rapidement que tout est résolu après qu'ils aient découvert une lettre d'aveu sur le lieu du "suicide" du gardien. Mais le cardinal a des doutes sur la véracité de cette affirmation. Il charge donc les héros de démêler l'écheveau alors que notre assassin de sergent va être nommé capitaine des gardes pour avoir résolu brillamment cette enquête...³

³ Toute ressemblance avec des faits réels s'étant déroulés le 04 mai 1998 au Vatican au sein de la fraternité des gardes suisses est volontaire. ©

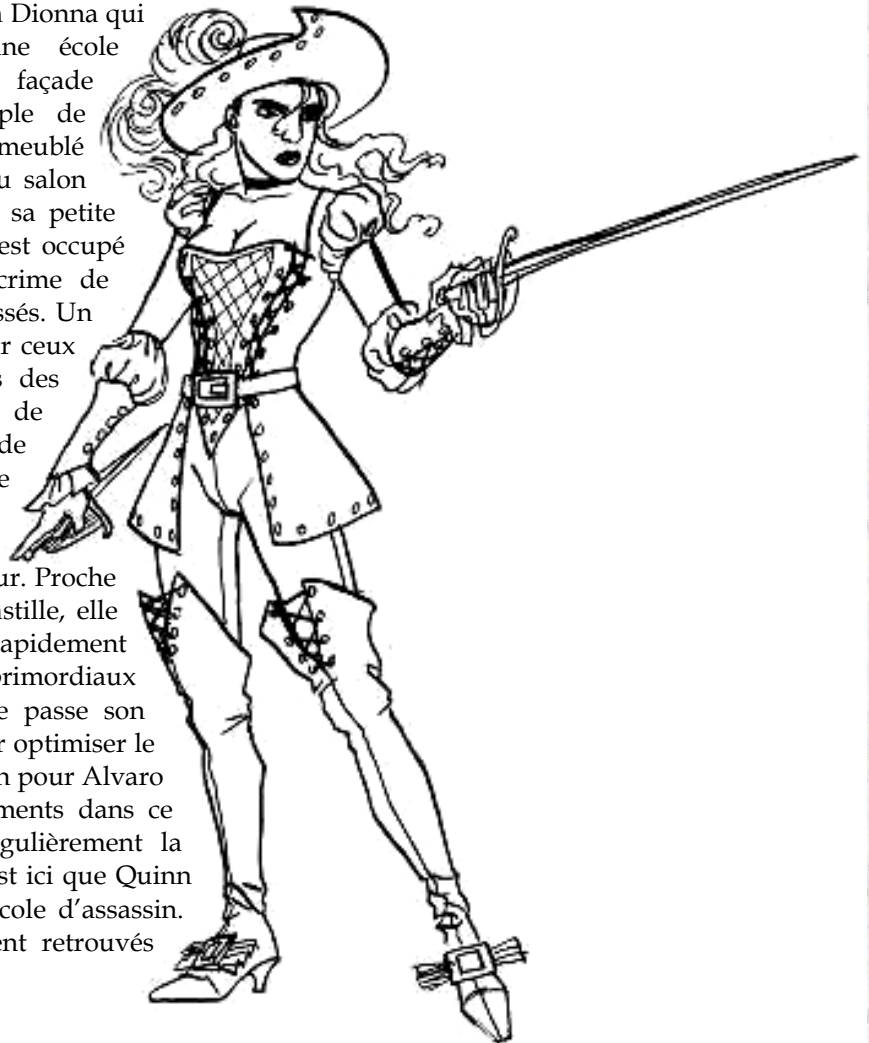
Autres lieux importants

La maison des neuf clefs

Le Chapitre de la Rose et de la Croix à Pau ne semble pas être l'endroit idéal pour établir une base du NOM mais c'est cependant le cas. En effet, Hugues Sicée de Sicée dirigeait ce chapitre et son nouveau poste ne l'empêche pas de continuer. D'habitude, le grand maître s'installe dans la maison de Crieux, mais Hugues a argué de fait qu'il souhaitait rester à Pau et que, par respect pour Aristide Devereux, il ne pouvait prendre sa place à Crieux. La véritable raison est surtout qu'il a passé près d'une décennie à accumuler des ressources et à développer son réseau à partir de la Maison des Neuf Clefs et ne souhaite pas recommencer à zéro dans une autre ville. Bien que Hugues dirige avec efficacité l'Ordre de la Rose et de la Croix, il doit rester discret sur sa véritable allégeance car cette société secrète prendrait très mal son appartenance au NOM. Il s'est assuré que les personnes les plus importantes de la Maison lui soient fidèles et soient plutôt "flexibles" dans les missions qu'il pourrait avoir à leur confier. Dans quelques cas extrêmes, Hugues a dû utiliser ses chevaliers pour perpétrer un acte criminel ou immoral, il dut ensuite leur prouver que cet acte était absolument nécessaire, même si ce n'était pas vraiment le cas. Le principal avantage de la Maison des Neuf Clefs ne repose donc pas sur ses habitants, mais plutôt sur sa position primordiale au cœur du noyau diplomatique de la Montaigne, à partir de laquelle les agents du NOM travaillent dans le Labyrinthe pour recueillir des informations et travailler à atteindre les objectifs du Conseil.

Le Salon de Laldomina Rosse

Il s'agit de la base de l'Espectro Acero à Dionna qui semble en apparence n'être qu'une école d'escrime pour gentilshommes. La façade antique du bâtiment est un exemple de l'architecture numaine et l'intérieur est meublé de manière somptueuse. En dehors du salon de réception pour les membres et de sa petite bibliothèque, la majorité du bâtiment est occupé par des salles d'entraînement à l'escrime de conception classique, aux murs lambrissés. Un large choix d'armes est disponible pour ceux qui souhaitent s'entraîner, y compris des armes exotiques en provenance de l'Empire du Croissant ou de l'Archipel de Minuit. C'est à partir de cette base que l'Espectro forme ses nouvelles recrues et les envoie à travers le monde pour exécuter les contrats du Conseil Intérieur. Proche de Numa et de la frontière avec la Castille, elle est idéalement placée pour envoyer rapidement des assassins dans ces deux secteurs primordiaux pour le NOM. Si Quinn en personne passe son temps à aller de repaire en repaire pour optimiser le fonctionnement du NOM, ou en mission pour Alvaro de Arciniega, il possède des appartements dans ce bâtiment afin de venir surveiller régulièrement la formation des nouveaux membres. C'est ici que Quinn choisit ceux à qui il enseignera son Ecole d'assassin. Ceux qui échouent sont habituellement retrouvés morts dans les ruelles de Dionna.



The Palace of the West Bridge

Le parlement de Luthon est aujourd'hui le nouveau terrain de jeu de nombreux membres du Conseil, dont de nombreux agents travaillent dans ses alcôves et ses salles de réunion. Autrefois, ce bâtiment abritait l'une des principales familles montagnoises de la capitale, qui l'abandonna à l'indépendance de l'île pour regagner la sécurité de sa patrie. Du fait de sa taille et de son style grandiose, il était peu pratique pour les Avaloniens et certains pensaient qu'il devait être détruit en tant que rappel constant de l'occupation de leur pays. Au lieu de cela, on lui trouva une autre utilité en en faisant le lieu de réunion du parlement, l'organe politique qui gouverne en liaison avec le roi d'Avalon. La salle de bal a été convertie en chambre parlementaire en y installant des bancs, et les pièces qui encadraient la cour centrale furent facilement transformées en bureaux. On raconte que la plupart des affaires politiques se règlent dans ces officines plutôt que dans la chambre parlementaire elle-même. L'émergence d'une nouvelle classe d'hommes d'affaires et de politiciens en Avalon a entraîné un lobbying croissant au sein du parlement, tendance que le NOM exploite depuis ces dernières années.

Universidad de Arciniega

Bien qu'Alvaro de Arciniega ne soit plus présent en personne dans cette université, c'est toujours l'un des centres universitaires les plus importants du Conseil. Alvaro, comme Iselo avant lui, s'y est créé un véritable réseau d'érudits et de bureaucrates qui oeuvrent plus ou moins consciemment pour le NOM. Ainsi, malgré le harcèlement de l'Inquisition, elle est restée l'université la plus à la pointe de la recherche de toute la Castille. On y trouve également de nombreux membres du Collège Invisible.

En coulisse

Introduire le NOM dans votre jeu est plutôt difficile. Le Conseil des Treize n'est pas là pour servir de chair à canon ou de "Vilain de la semaine". Ils sont dangereux, machiavéliques et bien protégés par des couches et des couches de complots. Les personnages joueurs ne peuvent pas simplement leur "rentre dedans", ou ils trouveront rapidement la mort, toutefois ils peuvent parfois trouver un bon angle pour porter une attaque. Le NOM ne doit généralement être qu'une ombre cachée derrière les personnages, que les héros ne rencontreront jamais directement. Masqué par les subterfuges, il faudra beaucoup de temps à un groupe de joueurs pour découvrir certains des éléments fondamentaux de cette organisation. Ainsi, comment se servir dans le jeu d'une organisation si secrète qu'il est même difficile de faire découvrir son existence aux joueurs?

Ne l'utilisez jamais pour une seule aventure

En général, le NOM est si complexe et si important qu'il devrait être réservé pour une campagne. Cependant, il y a beaucoup d'informations dans cet e-book que vous voudrez peut-être utiliser même si vous ne voulez pas faire du NOM l'élément central d'une campagne. Heureusement, il y a moyen de le faire sans utiliser toute la puissance du NOM contre les personnages. Une option possible est de confronter les héros à l'un des membres du Conseil. Ce n'est pas parce que Villanova est membre du NOM que tout ce qu'il manigance est dans l'intérêt de celui-ci. Chaque membre du NOM a ses propres plans dont la société secrète n'a que faire ; aucun d'eux ne travaille exclusivement pour l'organisation. En fait, chacun pense qu'il utilise les autres pour ses propres objectifs. Ainsi, les héros peuvent contrecarrer les plans de Giovanni di Villanova (ou périr dans leur échec) sans franchir la ligne qui les amènerait à affronter le NOM. Cependant, en affrontant Villanova, ils peuvent avoir l'impression qu'il bénéficie de nombreux alliés qui semblent ne rien avoir à voir avec lui. Cette piste pourra être suivie ensuite. Cela peut constituer le moyen de prolonger une simple aventure en une véritable campagne basée sur le NOM.

La politique du NOM en elle-même est bien trop complexe pour être utilisée dans une seule courte aventure. Bien que vous puissiez employer des personnages qui orbitent autour de cette organisation, vous devriez employer une société secrète de vilains autre que le NOM, comme les Tabards Noirs, dans vos aventures *one-shot*. Le NOM (et même un membre du Conseil des Treize) n'est pas là pour être vaincu et détruit, et certainement pas en une seule petite aventure. C'est plutôt une puissante force dont les héros parviennent parfois à contrecarrer les plans, mais de là à la détruire, il faudrait des années de lutte âpre. Détruire trop aisément le NOM créerait sans doute une déception énorme aussi bien chez les joueurs que chez vous, MJ. Vous pouvez trouver un bel exemple d'une telle opposition dans la série TV "Angel" avec les PNJ Wolfram et Hart. Dans une campagne centrée sur le NOM, le plus important, c'est que les héros détruisent les complots de l'organisation, même si ce faisant ils n'infligent qu'un léger horion à cette entité à la puissance, à l'influence et aux moyens presque sans limites.

Gardez le rideau baissé et permettez-leur de jeter un œil derrière

Ainsi, le NOM sera mieux employé dans une longue campagne. Même son existence doit demeurer secrète, tant pour les joueurs que pour les personnages. Cependant, cela ne signifie pas que vous ne pouvez pas l'utiliser tant que les héros n'en ont pas entendu parler. Dans une campagne de longue haleine, vous pouvez faire en sorte que des choses terribles se passent en arrière-plan des aventures des PJ, voire dans leur background personnel, mais dont ils ne prendront conscience que des années plus tard. Quand les personnages débutent leurs aventures, ils pourraient connaître certains des PNJ de cet e-book. Rien ne s'oppose à ce qu'ils aient des liens relationnels avec ces derniers sans connaître leur appartenance au NOM. Toutefois, vous ne devriez pas utiliser des membres du Conseil des Treize à ce moment-là, plutôt des agents à leur service. Ainsi, ils ne contrecarreront pas les plans de vilains très puissants dès leurs premières aventures. Ne commettez pas non plus l'erreur de croire que parce que les PJ s'opposent à quelques complots du NOM, ils vont attirer immédiatement l'attention du Conseil des Treize. Le NOM a à sa disposition un grand nombre d'espions et d'hommes de main, dont beaucoup sont dangereux et pleins de ressources ; ce sont ces derniers qui seront envoyés, dans un premier temps, pour régler le compte des héros.

Si les héros se sortent bien de leurs affrontements avec les agents du NOM (qu'ils connaissent ou non l'affiliation de leurs ennemis) et se montrent capables de s'adapter à toutes les situations, alors l'organisation elle-même risque de s'intéresser à eux, mais il lui faudra encore quelque temps pour décider s'ils sont des ennemis ou des recrues potentielles (un peu comme dans le cas de Nolan Chaucer actuellement). Si le NOM se rend compte que les personnages ont juste eu de la chance, ils seront détruits. Cependant, cela ne signifie pas qu'on les fera assassiner, mais plutôt que le NOM usera de son influence pour détruire la crédibilité et les ressources des héros, c'est bien plus efficace. Après tout, le meurtre d'un héros soulève toujours des questions, et le NOM est bien au-delà des réactions primaires comme la vengeance. De plus, il est important de se rappeler que le NOM a tout son temps. C'est une organisation particulièrement patiente et qui n'agit que lorsqu'elle est sûre de sa victoire. Le Conseil des Treize ressemble ainsi au S.P.E.C.T.R.E. et autres vilains des films de James Bond, à la seule différence qu'ils ne commettent pas d'erreurs.

A ce stade, les héros ne connaîtront toujours pas l'existence du NOM. Les méchants qu'ils affronteront ne révéleront rien à son sujet, car qui le ferait trouverait la mort avant la fin de la journée. Toute personne travaillant pour le NOM ne divulguera rien sur l'organisation, à moins d'être torturée (et les héros ne s'abaisseront pas à un tel comportement, n'est-ce pas ☺ ?). Ainsi, ils ne divulgueront pas cette information, et les joueurs ne pourront pas la demander puisqu'ils ne connaissent pas l'existence de la société secrète. Si vous voulez vous montrer particulièrement vicieux, vous pouvez même faire en sorte que le vilain ne connaisse pas l'existence du NOM. Il est juste là pour remplir sa mission, en effet le NOM emploie de nombreux seconds couteaux qui ne connaissent pas son existence. Dans ce cas, il ne connaît rien de cette organisation, mais il doit certainement avoir quelques doutes. N'hésitez pas à faire intervenir des agents du NOM longtemps, très longtemps, après que les joueurs aient contrecarré les plans de cette organisation. Le NOM est extrêmement subtil et patient, nous le répéterons jamais assez.

Faites entrevoir la conspiration

Cela peut sembler sans intérêt. Après tout, si les joueurs ne connaissent pas l'existence du NOM, pourquoi le leur révéler ? la réponse est évidente lorsque vos personnages approchent de la fin de leur campagne, car cela vous permettra de rebondir dans des



*Maître
Zoris Brak*

directions inédites. Imaginez les regards ahuris de vos joueurs lorsque vous leur révélez que l'homme qu'ils ont affronté il y a quelques années au début de leur campagne faisait partie de l'organisation qu'ils affrontent aujourd'hui de face, ou qu'un PNJ qui semblait mineur est en réalité un membre du Conseil des Treize qui les surveillait depuis le début de leurs aventures, voire qui était leur employeur avant de devenir leur ennemi (un peu comme à Shadowrun avec Mr. Johnson qui n'est jamais vraiment ce qu'il prétend). Tout dans votre campagne prend alors une nouvelle signification quand ils se rendent compte que vous vous êtes joué d'eux. En qui peuvent-ils avoir confiance ? Depuis combien de temps, le NOM les surveille-t-il ? Leur première

rencontre était-elle une coïncidence ? L'un des autres joueurs ne travaillerait-il pas pour cette société secrète ? Autant de questions qui vont définitivement et de manière pérenne modifier l'ambiance autour de votre table de jeu.

Si vous cherchez des exemples de ce type de révélations, revoyez des séries telles que "Alias" ou "Babylon 5". Toutes deux ont compliqué l'intrigue principale par des intrigues secondaires qui s'étalent sur plusieurs saisons avant leur résolution. Ainsi, les spectateurs sont stupéfiés par la façon dont les événements qui se passent au petit écran sont liés à des événements parfois anodins des saisons précédentes.⁴ En particulier dans "Babylon 5", certains dialogues et intrigues ne prendront sens que bien plus tard dans la série. Tout comme les auteurs de série TV, vous devez avoir au moins un ou deux coups d'avance sur les joueurs afin qu'ils aient l'impression d'être mêlés à quelque chose d'important. Laissez des pistes inexploitées qui resurgiront une, deux, voire dix aventures plus tard. Développez la trame de votre intrigue sur plusieurs années et dizaines de séances. Redonnez de l'importance à des événements insignifiants s'étant produit plusieurs séances de jeu auparavant.⁵

⁴ NdT : de même, les séries franco-belge "XIII" ou "Largo Winch" fonctionnent sur le même principe, des événements sans importance sont distillés au fur et à mesure des albums pour trouver leur intérêt plus tard dans la série.

⁵ NdT : pour cela, les comptes-rendus de parties sont très importants, ils permettent au MJ de savoir ce qui s'est passé durant toute la campagne à laquelle sont mêlés ses joueurs, en particulier s'il maîtrise simultanément plusieurs tables.

Par exemple, imaginons qu'un personnage maltraite une jenny ou repousse ses avances. Le joueur pense alors que l'incident est clos et l'oublie rapidement. Cependant, la dame en question a un soupirant affilié au NOM, le personnage pourrait alors s'attirer de graves ennuis. Quand le NOM s'en prendra à eux, ils seront en bon droit de se demander quels terribles actes ils ont bien pu commettre pour susciter autant de hargne à leur rencontre. Rares sont ceux qui penseront que le rejet de cette femme est à l'origine de leurs déboires. Pour corser les choses, l'amoureux peut s'attaquer à eux, en leur faisant croire que c'est par vengeance personnelle, alors qu'en réalité le NOM lui a demandé d'agir ainsi pour couvrir son existence.

Vous pouvez également faire en sorte que le NOM ne soit pas centré sur une seule personne, ou que les héros attire l'attention de cette organisation par accident. Par exemple, les héros contrecarrent les plans d'un groupe d'esclavagistes, les esclaves sont libérés et la cargaison du navire est confisquée. Or, supposons qu'une fraction de cette cargaison appartienne au NOM, rien d'important ou d'illégal, juste quelques ballots de tissu. Cela peut paraître bien innocent... jusqu'à ce que vous fassiez découvrir aux joueurs que ce tissu devait servir à rémunérer un marchand d'une manière plus discrète qu'une liasse de guilders. Comme le paiement n'a pas eu lieu, la confiscation accidentelle de la cargaison entraîne toute une série de problèmes entre le NOM et le négociant. A qui la faute ? Pourquoi les personnages ont-ils agi ainsi ? Se doutent-ils de quelque chose ? Autant de questions que se poseront les chefs du NOM.

Si tout cela vous semble compliqué, ne vous inquiétez pas. Un MJ peut tout à fait modifier des parties de ses histoires au fur et à mesure de l'avancée de la campagne. La rétrospection est une chose merveilleuse, vous pouvez tout à fait modifier certains événements après l'aventure si cela reste compatible avec ce qui s'est réellement passé. Disons que vous mettiez dans les pattes des héros un PNJ pirate. Vous vous attendez à ce que les PJ l'éliminent rapidement. Cependant, il parvient à s'échapper et vous décidez de l'employer à nouveau. Vous pensez de nouveau qu'ils en viendront facilement à bout, mais encore une fois nos héros le laissent échapper. Cela renforce l'importance de ce PNJ d'abord secondaire et vous fournit un agent idéal pour le NOM. Lorsque les joueurs parviendront finalement à le mettre hors d'état de nuire, ils découvriront probablement sa véritable allégeance et en seront stupéfiés. Ils croiront que vous avez eu cette idée depuis l'origine de la campagne, et non quelques jours avant la dernière session de jeu. Soudain, tout ce que vous avez placé sur leur route prend une importance énorme et ils commencent à s'inquiéter de tout et de rien. L'ambiance paranoïaque typique d'une campagne centrée sur le NOM s'installe donc...

Laissez les entrer dans le terrier du lapin

Toutefois, il se peut que vos héros finissent par découvrir l'existence du NOM. Que feront-ils alors ? Heureusement, les joueurs n'ont pas besoin de tout découvrir d'un seul coup. La première chose qu'ils sont susceptibles d'apprendre est le nom de l'organisation qu'ils affrontent. Mais il faudra que plusieurs PNJ trouvent la mort avant qu'ils ne découvrent cette simple information, afin de souligner son importance. Les personnages se rendront alors compte que cette société secrète est prête à tout pour protéger le plus humble de ses secrets.⁶

A ce point de votre campagne, ne faites pas encore du NOM le centre de l'intrigue. Au lieu de cela, laissez des indices leur permettant de découvrir la profondeur de la conspiration. Ils doivent tout d'abord croire que le NOM est une organisation récente. Utilisez la seule information à leur disposition (le nom, et probablement le symbole, du Novus Ordum Mundi) pour leur faire découvrir l'ampleur de la société secrète, semez-le au fil de leur aventure, voire, faites en sorte qu'ils se souviennent l'avoir déjà vu au cours d'aventures précédentes. D'un coup, une foule d'événements disparates se retrouvent liés. Ensuite, reliez les noms de leurs vieux ennemis à cette organisation. Ces raccords ne seront pas directs au début, ce seront des preuves indirectes qui leur permettront de supposer que tel ou tel PNJ est allié au NOM, et qu'il est donc plus que probable qu'il s'agisse d'un ennemi.

⁶ NdT : là encore, la série BD "XIII" fournit un excellent modèle de conspiration, et les séries TV "Prison Break" ou "X-Files" vous fournissent des exemples d'organisations prêtes à tout pour protéger leurs secrets.

Cela devrait alors les amener à se poser deux questions essentielles, quelle est l'importance de cette conspiration, et jusqu'où va-t-elle ? Ils doivent en venir à se demander combien de personnes connaissent son existence et combien travaillent pour elle. Tous leurs vieux ennemis en font-ils partie, ou simplement ceux qu'ils ont découverts ? L'importance de cette conspiration devrait réveiller leur paranoïa. Leur premier réflexe pourrait être d'informer les autorités. Toutefois, vous devriez les laisser comprendre, via des preuves indirectes, que certains de leurs amis sont peut-être également membres de ce groupe, y compris parmi les forces de l'ordre. Là, ils commenceront vraiment à prendre peur. À qui peuvent-ils en parler ? Qui sont vraiment leurs alliés ? Le NOM se doute-t-il qu'ils « savent », ou pire encore, en saurait-il plus qu'eux sur ce qu'ils savent ?

Il y a de nombreuses méthodes pour augmenter la paranoïa des joueurs, mais il convient de le faire avec subtilité. La clef de celle-ci est dans les détails. Ne pas orienter les joueurs avec des preuves énormes, il convient plutôt de parsemer leur quotidien de petits indices qui pourraient paraître insignifiants pour quelqu'un de non averti, et enfin, ne jamais écarter leurs conclusions paranoïdes. Les joueurs commenceront alors à se demander jusqu'où vous êtes prêt à pousser le complot, augmentant encore leur paranoïa. Toutefois, gardez-vous d'en faire trop. Un ennemi que les personnages ne voient jamais peut devenir frustrant et provoquer des actes désespérés de la part des joueurs. Ils pourraient tenter des choses idiotes comme assassiner tous leurs suspects⁷. N'oubliez pas qu'une atmosphère pesante est comme un baril de poudre, elle peut exploser à tout moment. Ainsi, afin de faire redescendre la pression, fournissez au joueur quelqu'un chose à affronter et qu'ils pourront vaincre.

Les adversaires qu'ils affrontent devraient voir leur puissance augmenter progressivement, en passant de la marionnette, à l'agent d'importance pour finir par un membre du Conseil. Mais encore une fois, cela doit prendre du temps. Commencez par des marionnettes effrayées qui préféreront se suicider plutôt que de révéler les informations en leur possession. Les joueurs n'apprendront pas grand-chose de leur part, mais au moins, ils élimineront de sales types. Quand ils auront eut mailles à partir avec plusieurs hommes de paille de ce genre, laissez les découvrir l'identité d'un agent appartenant au NOM, et développer quelques aventures où il apparaîtra et culmineront avec sa capture et son interrogatoire. Puis, ils pourront découvrir l'identité de leur véritable adversaire (après beaucoup de boucs émissaires) et mettre finalement un visage sur leur nemesis. Une fois qu'ils l'auront identifié, les personnages vont pouvoir tenter de préparer leur plan de bataille pour mettre un terme aux agissements du vilain, même s'il paraît intouchable. Ils chercheront à provoquer de sa part une erreur qui le perdra. D'abord, ils devront découvrir l'identité de ses complices afin d'éliminer l'organisation dans son ensemble. Si vous manœuvrez de façon adroite, même s'ils parvenaient à détruire l'intégralité du Conseil des Treize, ils devraient sortir d'une telle campagne en se demandant qui tirait les ficelles derrière eux... Comme un goût d'inachevé.

Travailler pour l'ennemi

L'autre solution pour faire intervenir le NOM dans vos parties est de faire des joueurs des agents de cette organisation, mais sans qu'ils le sachent, naturellement. Les joueurs ont une fâcheuse tendance à penser que les secrets sont superficiels. La plupart supposera qu'ils savent tout d'Alvaro de Arciniega parce qu'ils savent qu'il s'agit en réalité du chef du Collège Invisible. Rare sont ceux qui supposeront qu'il puisse travailler pour une autre société secrète, et encore moins pour une organisation de vilains. Si vous parvenez à convaincre les joueurs qu'ils ont découvert tous ses secrets (ou ceux d'une autre PNJ), ils lui feront confiance, et dès qu'ils lui feront confiance, ils sont à vous. Généralement, les joueurs font preuve d'une certaine innocence envers les sociétés secrètes qui les acceptent et leur font aveuglement confiance.

⁷ NdT : "Tuez les tous, Theus reconnaîtra les siens..."

Vous pouvez utiliser ce fait, ainsi que d'autres méthodes pour amener les héros à voir les PNJ de la manière que vous souhaitez, mais n'utilisez pas cela de façon abusive, sinon cela risque de devenir contre-productif. "Quoi ? Il donne de l'argent aux pauvres et aide les vieilles dames à traverser la rue ? C'est bizarre, sus au méchant !" Si les joueurs doivent enquêter pour découvrir "les qualités cachées" d'un PNJ, ils y croiront d'avantage, pensant avoir percé ses secrets. Ils estiment souvent que les secrets sont vrais, sinon pourquoi les garder secrets ? Il faut bien se rappeler qu'à un certain degré, vous devez duper et manœuvrer les joueurs aussi bien que les PNJ du NOM manipulent les personnages. Vous n'avez pas besoin de recourir au mensonge, une petite dose d'intox et de fausses pistes suffit largement. Tout repose sur la confiance, vous devez gagner celle des joueurs pour les mener dans l'obscurité. Cependant, vous ne devez pas décevoir leur attente d'une belle histoire. Si vous les manipulez uniquement pour leur dire à quel point ils sont stupides, vous aurez mérité votre sort. D'une façon ou d'une autre, ils vous traiteront de salopard une fois l'aventure terminée et qu'ils se seront fait mener par le bout du nez. Mais la seule chose qui compte, c'est s'ils vous le disent en souriant ou en maugréant.

Utiliser les joueurs comme agents du NOM "à l'insu de leur plein gré" peut être une excellente manière de les entraîner dans l'aventure et de leur faire découvrir graduellement les plans du NOM. Tant qu'ils travaillent pour cette organisation, ils sont jugés selon leur utilité. Les PJ ont tendance à aimer le travail bien fait (même si de manière parfois non conventionnelle) aussi le NOM voudra-t-il les garder à son service tant qu'ils feront des marionnettes efficaces. Il est difficile de trouver de bons agents, et le NOM a besoin de tous ceux qu'il peut recruter. Très rapidement, les joueurs sont susceptibles de s'avérer utiles aux maîtres du NOM. Ce qui fera que leurs employeurs ne voudront plus d'eux, c'est lorsqu'ils ne feront plus preuve d'assez de discrétion dans leurs agissements. Le NOM apprécie les hommes efficaces ET silencieux. La subtilité et la finesse sont la marque d'un bon agent. Si les personnages des joueurs réussissent bien leurs missions, très peu le font avec suffisamment de discrétion. En tant que MJ, vous devez préparer deux intrigues parallèles dans votre campagne. La première est la chaîne d'aventures dans lesquelles les jette leur employeur (en fait un membre important du NOM)⁸ ; la seconde, leur intégration progressive au NOM. Si la première peut se dérouler comme une succession d'aventures classiques, la seconde est déterminée par la façon dont les joueurs abordent leurs différentes missions. Après chaque aventure, notez secrètement chaque héros de manière individuelle en fonction de son implication dans l'aventure. Vous devez déterminer à quel point ils ont participé à son bon aboutissement, et la qualité de leur contribution en prenant en compte la subtilité et la discrétion dont ils ont fait preuve. Attribuez des points supplémentaires en fonction des ressources qu'ils ont utilisées pour y parvenir (relations, fortune personnelle, usage d'artefact, etc.). Chaque fois qu'un héros est bien noté, ils se rapprocheront un peu plus des maîtres du NOM en s'attirant leur confiance. Toutefois, il convient de bien se rappeler que ces derniers n'accorderont pas leur blanc-seing sur la foi d'une seule mission heureuse. Les joueurs doivent s'avérer constamment utiles pour qu'ils gravissent un niveau dans l'échelle hiérarchique des subordonnés du NOM.

Être des leurs ou être réellement des leurs ?

Si les joueurs le souhaitent, vous pouvez leur permettre de devenir de véritables agents du NOM. Comme précédemment, ils devront d'abord prouver leur utilité. Ainsi, sans le savoir, ils devront impressionner les dirigeants de cette société secrète ou découvrir son existence et demander à la rejoindre. Pour la première option, se reporter au paragraphe précédent, quant à la deuxième, elle entraînera à coup sûr une mort immédiate et douloureuse. Qu'importe la méchanceté et la compétence dont le joueur saura faire preuve, il ne peut simplement entrer dans une taverne et demander à rejoindre le NOM.

⁸ NdT : le Marquis Baudouin Armand Montmorency de Saint Julien est un bon exemple. Ce petit vieux sympathique pourrait faire un protecteur idéal pour des joueurs un peu crédules. D'autant qu'un certain nombre des aventures (*Les Statues du Maître*, *Histoires de Fesses* ou *Un Souffle de Glace*) mises en ligne par ma pomme sur le SDEN le font intervenir et qu'une aventure finale lui est intégralement consacrée : *la Croix de l'Ouest*, parue dans le supplément *Le Collège Invisible*.

Le NOM préfère garder autant de gens que possible dans l'ignorance de son existence, ainsi, les personnages devront s'avérer très spéciaux pour qu'on leur révèle la nature de l'organisation pour laquelle ils travaillent. Si les joueurs se révèlent trop délicats, ils devront découvrir la véritable nature du NOM par eux-mêmes (sûrement plus longtemps après). Ainsi, seul un groupe plutôt impitoyable se verra simplifier les choses. Cependant, être juste mauvais ne suffit pas. Le NOM n'est pas par nature une organisation mauvaise. Il serait égoïste de penser que ses membres ne souhaitent que gagner du pouvoir. En réalité, ils savent ce qu'ils veulent, et sont prêts à avoir recours à tous les moyens nécessaires pour y parvenir. Des agents du NOM aideront une jeune femme à échapper à une agression ou tueront l'agresseur pour la violer eux-mêmes si cela peut servir leur cause, le mal n'est pas une fin en soi, mais si la cause le nécessite... Toutefois, ces considérations morales mises à part, les agents mauvais sont plus prometteurs car ils peuvent être utilisés pour un plus grand nombre de missions. Ils n'ont pas besoin d'être manipulés pour accomplir de mauvaises actions, il suffit de la leur donner et d'attendre qu'ils effectuent leur travail. Toutefois, ces agents ont tendance à être moins dignes de confiance, à ne pas savoir tenir leur langue, et n'hésitent pas à voler, voire à tenter de faire chanter leurs propres maîtres. Aussi le NOM tend-il à utiliser quelques techniques simples pour les garder dans le "droit chemin".

Si le groupe se montre digne d'une position plus importante dans la hiérarchie du NOM, ils seront testés, pas pour leurs capacités (à ce moment, elles sont déjà établies) mais pour leur moralité et leur fidélité. Ces épreuves seront travesties en aventures classiques, comme une mission standard confiée par leur protecteur. Elles n'impliqueront au départ que des sujets simples. Peut-on avoir confiance en eux pour qu'ils acheminent une lettre sans lire son contenu ? Donneront-ils l'intégralité d'une somme d'argent qui leur a été confiée à son destinataire ? Pourront-ils résister à la splendide et avenante fille de leur protecteur qui vient de leur en confier la garde ? Ensuite viendront les questions essentielles sur leur capacité à rejoindre le NOM : seront-ils capables de tuer n'importe qui sur ordre du NOM ? A ce moment là, la société secrète saura si elle peut réellement leur faire confiance ou pas.

Une autre excellente manière de s'assurer de la fidélité de ses employés est de les faire chanter. S'il s'agit d'une bonne méthode pour les faire travailler pour l'organisation à court terme, c'est toutefois imprudent sur le long terme. Les gens contraints de travailler pour le NOM ne font pas de bons agents car leurs objectifs ne sont pas les mêmes que ceux de la société secrète. Cependant, le NOM n'hésite à constituer des dossiers sur toutes les personnes qu'il emploie. Ainsi, si un agent menace de révéler l'existence du NOM à la face du monde, ses supérieurs peuvent faire de même quant à son dossier. L'agent découvre alors qu'il est réellement piégé, augmentant alors de façon significative la confiance de ses supérieurs quant à son obéissance et sa fidélité. Après tout, les deux parties ont maintenant des informations à révéler sur l'autre et l'agent sait que le NOM pourrait le faire chanter pour qu'il travaille pour lui mais préfère le payer (grassement) à la place. Le NOM emploie donc occasionnellement le chantage, mais pas aussi souvent qu'on pourrait le penser. Bien entendu, ce comportement courtois ne s'applique que pour les agents qui sont utiles au NOM. Quant à ceux qui tentent de faire chanter les maîtres du NOM en personne, on retrouve généralement leur cadavre flottant dans les canaux de Dionna au lever du soleil.

Cela nous amène donc à la deuxième manière la plus populaire pour garder son personnel obéissant, la peur. Le NOM s'assure que tous ses agents, en dehors du Conseil des Treize, ont une sainte trouille de ce que la société secrète pourrait leur infliger s'il venait à la trahir. Ils n'ont pas besoin de leur rappeler ce qu'ils risquent en cas d'échec car ces punitions sont évidentes et fréquentes. Il n'y a pas besoin de les garder effrayés vingt-quatre heures sur vingt-quatre, mais l'angoisse doit suffire à ce qu'ils restent dévoués. Ainsi, le NOM reste très franc dans ses rapports avec son personnel, il paye très bien et fait tout ce qu'il peut pour aider ses agents lorsqu'ils en ont besoin. Par voie de conséquence, les hommes du NOM savent qu'ils peuvent compter sur leur organisation et font donc tout pour l'aider en retour.

Cependant, ils savent également parfaitement qu'ils auront de gros ennuis dans le cas contraire. Les méthodes pour garder cette peur vivace sont nombreuses et variées, et impliquent toujours la mort et une certaine forme de douleur. Les plus communes sont de s'assurer que les agents sont présents lorsque les ennemis de la société sont torturés ou mis à mort (afin d'éprouver leur loyauté) ou d'envoyer l'homme de main tuer des personnes qu'il connaît, et qui sont (volontairement ou non) également des obstacles à la bonne exécution des plans du NOM. Cependant, il y a pléthore d'autres techniques pour inspirer la crainte, et la plupart sont très subtiles. Les menaces contre la famille sont populaires et n'ont pas besoin d'être manifestes. Si un agent se rend régulièrement chez une maîtresse secrète et que celle-ci lui dit qu'elle a l'impression d'être surveillée, l'agent sentira une sueur glacée lui couler le long de la colonne vertébrale. Voir la frayeur des autres peut également être une motivation importante. Si un duelliste expérimenté ou un noble puissant semblent terrifiés par le NOM, il y a fort à parier qu'ils communiqueront très facilement à l'agent leur effroi. Après tout, si un duelliste aussi talentueux ou un noble aussi puissant ne se sent pas en sécurité, quelle chance, lui, un simple agent, a-t-il ? Ajoutez-y une dernière touche et vous aurez compris que la peur est un élément essentiel de l'obéissance et de la fidélité des troupes du NOM : certains assassins de haut niveau du NOM ne sont là que pour effrayer les autres, pour inspirer la peur aux autres agents de rang inférieur.

Si le groupe de personnages tente de devenir des chefs, le NOM peut utiliser le principe de la carotte par l'adhésion à société, que cela soit vrai ou pas. Un employé motivé est un employé zélé et de nombreux scélérats de bas niveau travaillent en pensant, à tort, qu'ils occupent des positions élevées dans la hiérarchie de la société secrète. Le seul défaut de cette méthode, c'est que le NOM ne peut pas promouvoir tout le monde afin de garder l'attrait de ces promotions pour ses troupes. L'organisation contourne ce problème en embauchant des brutes "jetables" qu'elle met sous les ordres du scélérat. De cette manière, ces idiots croient avoir obtenu beaucoup, mais n'ont, en réalité, que frôlé les abords du NOM. Parfois, les agents d'exécution deviennent mécontents lorsqu'ils se rendent compte qu'ils n'obtiendront que très peu de chose de l'organisation. Alors le NOM les promeut à un grade supérieur dans un autre domaine d'opérations. Ils font leurs adieux à leurs camarades et partent prendre leurs nouvelles fonctions, qui se trouvent généralement au fond d'un canal, ou de la mer entre Théah et l'archipel de Minuit.

*Marie
Montmorency de
Saint-Julien*



En permettant aux joueurs de devenir membre du NOM, souvenez-vous également que vous pouvez ne pas les traiter tous sur un pied d'égalité. Vous n'êtes pas obligé de les promouvoir à l'échelon supérieur en même temps. Certains peuvent se révéler meilleurs que d'autres, et avanceront donc plus vite dans la hiérarchie. Si l'un des personnages prouve sa valeur avant les autres, vous n'avez pas besoin d'attendre que les autres fassent de même avant de le faire progresser au sein du NOM. Il est également inutile de dire au reste du groupe que l'un d'entre eux avance plus rapidement que les autres. Le NOM n'est pas une organisation juste, il choisit toujours les meilleurs. En fait, le personnage qui se révélera le plus doué risque même de se voir confier la mission de surveiller les autres. Si les héros sont tous droits et à la moralité irréprochable, ils ne se verront jamais proposer de rejoindre le NOM. Cependant, si l'un d'entre eux démontre des faiblesses morales, associées à de grandes compétences, le NOM pourrait tenter de le recruter. S'il accepte, il lui sera confié la mission de surveiller le groupe de l'intérieur et de saboter ou de favoriser leurs plans suivant leur intérêt pour le NOM. L'organisation ne lui demandera pas de tuer l'un de ses camarades, à moins que les choses ne tournent mal. Alors, il devra laisser des indices pour accuser quelqu'un d'autre et faire disparaître tous les témoins de son acte odieux. Il peut également se voir confier la tâche de corrompre petit à petit le reste du groupe afin d'en faire de nouvelles recrues pour le NOM.

Tombez le masque

Un jeu où les joueurs sont les pions inconscients du NOM risque de ne pas être drôle très longtemps. Après tout, s'ils ne découvrent jamais les intrigues dont ils sont les pantins, le seul amusement du MJ sera de sourire d'un air narquois lorsque les événements se joueront des héros. Cela peut être amusant un moment, mais la campagne doit se poursuivre. Si les personnages sont manipulés par un traître, il pourrait devenir intéressant qu'ils découvrent sa véritable allégeance. Cela peut être leur protecteur ou même (comme indiqué au chapitre ci-avant) l'un des membres du groupe. Ils peuvent découvrir que certaines de leurs missions n'ont pas un effet aussi bénin qu'ils le pensaient. Ou ils peuvent simplement devenir soupçonneux (les joueurs ont une forte tendance à ce genre de comportement) et décider d'enquêter sur leur protecteur. S'ils peuvent être facilement manipulés et faire parfois des choses idiotes, ne sous-estimez pas les initiatives intelligentes de vos joueurs qui pourraient les amener à duper le NOM d'une manière très efficace.

Découvrir les plans du NOM est très délicat. Les agents de haut vol ne les révéleront pas sur un caprice, en particulier à des gens qu'ils manipulent. Agir de la sorte pourrait juste leur amener des ennuis et transformer des pions utiles en ennemis dangereux. Après tout, de bons agents feraient également des adversaires redoutables, encore plus s'ils réalisent qu'ils ont été trompés. Toutefois, les joueurs peuvent commencer à découvrir certains éléments au fil de leurs missions pour le NOM. Vous pouvez le leur permettre en fonction de leurs agissements. Peut-être apprendront-ils la vérité sur l'un de leurs adversaires décédés en livrant un colis au domestique gardant la maison de leur victime. Peut-être que le "vilain marchand" qu'ils ont tué était un homme bon qui se consacrait à aider l'orphelinat voisin... Ces premiers indices n'ont pas besoin d'être des preuves en béton, juste assez pour inciter les joueurs à se poser des questions. Ils peuvent également participer à des missions aux objectifs qu'ils pourront juger suspects, comme récupérer des preuves pour faire chanter quelqu'un. Quelle que soit la cible, cela peut être une opération qui tourne mal et devrait commencer à leur donner de gros soupçons. Une société ou un protecteur prêts à recourir au chantage, même pour des raisons censément louables, ne peuvent pas être aussi altruistes qu'ils le prétendent.

Plus tard, ils peuvent commencer à enquêter plus soigneusement et subtilement. Ils pourraient ainsi découvrir qu'en ayant retardé la livraison de tissus, le prix de ce bien s'est effondré sur un marché étranger. Peut-être que l'un de leurs contacts est trop souvent aperçu à proximité de cadavres suspects et récents. Après quelques temps, leurs soupçons risquent de s'amplifier au point de devenir flagrants. Ils pourraient commencer à lire les lettres qu'ils doivent transporter ou feuilleter les rapports que leur protecteur transmet à l'un de ses correspondants.

Par la suite, vous atteindrez forcément le point où les joueurs se rendront compte que le NOM est une société de vilains. Ainsi, qu'allez-vous faire maintenant que vos joueurs sont capables de détruire l'une des sociétés secrètes les plus puissantes de Théah ? Si vous avez bien préparé le terrain, les réponses devraient être évidentes. Le groupe peut être prêt à se livrer à une véritable guerre secrète, ou travaillera déjà au profit du NOM. Plus probablement, ils feront un peu des deux. A partir de là, ils peuvent choisir de s'opposer à cette organisation clandestine et de démasquer les membres du Conseil des Treize. Le jeu peut alors passer à un niveau supérieur, les joueurs cherchant à obtenir l'aide de puissants seigneurs pour les aider. Ils ne devraient pas pouvoir détruire le NOM, mais ils devraient tout de même réussir à démasquer un ou plusieurs des membres du Conseil et contrecarrer plusieurs de leurs grands plans. Cela passera par l'obtention de preuves tangibles leur permettant d'obtenir l'aide de nobles puissants et d'autres PNJ. Cependant, ils devront rester circonspects dans leur recherche d'alliés, car ils ne seront jamais certains que leur nouvel ami ne fait pas lui-même partie du NOM...

D'une manière générale, il y a une chose qu'il ne faut jamais perdre de vue avec le NOM. Souvenez-vous toujours qu'ils sont subtils et patients, au moins autant qu'ils sont intelligents et retors. Ils font des erreurs, mais ils prennent leur temps et préparent toujours le terrain avant d'avancer leurs pions. Si puissants qu'ils soient, vous devez laisser quelques failles dans leur armure car un vilain invulnérable n'est drôle pour personne. Leur principale faiblesse est la nature éclatée de la société. Le pouvoir du Conseil des Treize repose en fait sur la puissance individuelle de chacun de ses membres. Ils sont prêts à tout pour augmenter leur pouvoir personnel au sein de ce Conseil et utilisent une bonne partie de leur force dans ce but. Utilisez donc bien le Conseil comme un groupe d'individus aux intérêts divergents, et pas comme une entité aux visages masqués.

Cela signifie (par exemple) qu'au moment où les héros veulent affronter leur protecteur, Alvaro de Arciniega, ils peuvent prendre contact avec Villanova pour obtenir une aide clandestine. La question qu'ils devraient toutefois se poser est : Villanova veut-il vraiment écarter Arciniega, ou travaille-t-il, encore plus discrètement, avec le savant castillien pour écraser le groupe de héros ? Il n'y a qu'une seule façon de le découvrir, et c'est là que l'aventure commence...

Nouvelles règles

Nouvelle métier : Galérien

Catégories : Métiers de la Mer et Métiers de la Maraude

Description : voilà bien un métier qui est pratiqué involontairement. Que vous ayez été capturé puis enchaîné à un banc de nage ou puni par la loi et condamné aux galères, vous avez passé un certain nombre d'années à ramer et à tirer l'aviron. Ce sont des années difficiles mais qui forgent un homme, un peu comme le bagne.

Compétences de base : Canotage, Dissimulation, Qui-vive.

Compétences avancées : Attaque (Armes improvisées), Connaissance de la mer, Connaissance des nœuds, Coup de tête, Débrouillardise, Jeu de jambes, Lancer (Armes improvisées), Observation.



Assassin

Catégories : métiers des armes et métiers de la maraude

Description : les assassins sont des tueurs à gages, des professionnels consciencieux et d'excellents combattants. Ils sont experts dans le maniement d'une grande variété d'armes et leur niveau d'entraînement se situe bien au-delà de la majorité des gardes, soldats, brigands et autres tueurs à la manqué. Ils sont très habiles, également, à l'utilisation des poisons et à la construction des pièges. Ces talents leurs permettent de se louer au plus offrant et il arrive qu'un assassin soit engagé par deux partis opposés pour éliminer les deux chefs adverses respectifs. Sur Théah, l'assassin est une arme très efficace en cas de conflit, utilisée indistinctement par les grandes familles nobles, l'église des Prophètes ou les sociétés secrètes.

Compétences de base : Déplacement silencieux, Guet-apens, Observation, Piéger, Poison.

Compétences avancées : Attaque (Couteau), Attaque (Escrime), Comportementalisme, Déguisement, Dissimulation, Escalade, Filature, Parade (Couteau), Parade (Escrime), Qui-vive, Tirer (Arbalète).

Nouveaux avantages : Appartenance : NOM (2, 5 ou 20 PP)

Vous êtes membre du Novus Ordum Mundi, cette organisation qui vise à prendre le contrôle des institutions dirigeantes de tout Théah. Mais les membres du NOM ne savent pas tout sur tout. Cette société fonctionne sur le secret et le cloisonnement, aussi en fonction du nombre de PP que vous aurez investi dans cet avantage, vous serez plus ou moins proche du Conseil des Treize.

Pion du NOM (2 PP)

Vous ne connaissez même pas le nom de l'organisation pour laquelle vous travaillez. Vous êtes aux ordres d'un protecteur (qui lui fait partie intégrante du NOM) ou recevez vos missions par l'intermédiaire de personnes différentes. Quoi qu'il en soit, même si vous ne le savez pas, vous faites partie de cette organisation et celle-ci peut vous venir en aide si cela ne l'engage pas trop. Des coups de main de type prêt financier, protection contre un adversaire, passage à tabac d'un concurrent peuvent vous être accordés par vos employeurs secrets.

Agent dans le secret (5 PP)

Vous connaissez l'existence du NOM, son symbole, ses grands objectifs et quelques membres d'importance mineure. Vous commencez à être un rouage plus important pour l'organisation, toutefois, elle n'hésitera pas à vous éliminer si cela fait progresser ses plans. La société secrète pourvoit à tous vos besoins financiers quotidiens et vous rémunère en fonction des missions que vous accomplissez à son profit. Vous bénéficiez également d'un Protecteur qui est un allié confirmé du NOM. Bien entendu, celui-ci peut vous venir en aide si le besoin s'en fait sentir, mais à la seule condition que cela ne perturbe pas les machinations de la société secrète.

Allié confirmé (20 PP, interdit aux héros)

Vous avez fait vos preuves en de multiples occasions, de sorte que vous ne pouvez plus être un héros après un comportement aussi vil. Le NOM peut vous confier n'importe quelle mission car il sait que vous l'accomplirez. En contrepartie, vous profitez à plein de cette institution secrète et bénéficiez d'une place de choix dans les organes dirigeants d'une nation, d'une guilde ou d'une autre société secrète (à voir avec le MJ).

Enfin, vous êtes directement affilié à l'un des membres du Conseil des Treize, même si vous ne le savez peut-être pas (un peu comme Renato Marchello avec Serk von Markstrom). Bien entendu, vous profitez de ses largesses et voyez votre pouvoir croître en même temps que lui. A l'inverse, s'il venait à être évincé, il vous faudrait faire usage de trésors de diplomatie, de manipulations et de chantages pour vous attirer les bonnes grâces d'un autre chef du NOM. Par ailleurs, vous pouvez très bien avoir été remarqué par Quinn et avoir suivi son enseignement d'assassin.

Membre du Conseil des Treize (strictement réservé aux quelques PNJ décrits au début de cet ouvrage)

Le conseil intérieur ne compte que treize sièges et ceux qui les détiennent ne changent que très rarement. Tous bénéficient d'une puissance énorme, d'un réseau de relations et d'espions très développé et de ressources financières sans commune mesure. Autant dire que les places sont difficiles à prendre et ne se libèrent que très rarement.

Borgne (1 PP)

Vous avez perdu un œil dans un terrible événement ou suite à une maladie. Une fois remis de votre blessure, vous vous êtes rendu compte que vous étiez capable de viser vos adversaires avec une plus grande efficacité. Ainsi, vous bénéficiez d'un dé lancé non gardé (+1g0) sur tous vos jets d'attaque avec une arme de distance lançant des projectiles (armes à feu, arcs, arbalètes, frondes ou sarbacanes). Par contre, vous recevez deux augmentations de malus sur tous vos jets d'Observation et de Qui-vive faisant appel au sens de la vue ainsi qu'à chaque fois que vous devez rester en équilibre (sur une corde, sur le toit d'un carrosse, etc.).

Haute noblesse vodacci : famille di Numanus

Les personnages appartenant à la famille Numanus reçoivent gratuitement l'avantage Université. Toutefois, ils reçoivent systématiquement l'Epée de Damoclès Obligation (3 PP) (envers la famille) reflétant le fait qu'ils doivent faire tout leur possible pour protéger les connaissances auxquelles ils ont accès et qui garantissent la pérennité de leur famille. Ils peuvent également acquérir l'avantage Appartenance : NOM pour 2 PP de moins, ce qui fait, au minimum, que tous les membres de la famille Numanus sont au moins des *pions du NOM*. Enfin, leurs terres s'étendent sur la région de Numa et ses environs, mais sont d'une taille bien inférieure à celle des autres puissantes familles vodacci, ce qui fait que leurs revenus fonciers sont inférieurs de 25% à ce qu'ils pourraient être.



Siège au parlement (7 PP, 5 PP pour les nobles)

Vous êtes l'une des rares personnes à détenir un siège au parlement d'Avalon. A ce titre, vous êtes en mesure de participer au développement de la législation d'Avalon et de préparer l'avenir de votre nation. Vous pouvez participer aux réunions du parlement et disposer d'un vote lors des réunions. Vous pouvez également déposer vous-même de nouveaux projets de loi. Vous recevez également 1d10 (explosif) x 10 guilders par mois en "soutien financier" ("Qui a dit Pot-de-vin ? Il ne s'agit pas du tout de cela, c'est simplement du lobbying..."). Suivant votre statut social, vous êtes membre de la chambre des lords (pour les nobles) ou de la basse chambre (pour la roture). Les sièges sont remis en jeu par tiers tous les ans (la durée d'occupation d'un siège normale est donc de trois années). Ces sièges s'obtiennent par cooptation des gens de la même classe et de la même ville que vous. Cela veut dire par exemple, que les nobles de Cerrwidden Dun choisissent l'un des leurs pour les représenter au parlement, et les bourgeois de cette ville font de même pour celui qui les représentera à la basse chambre. Autant dire que complots et manigances sont la règle pour s'emparer de ces sièges convoités. Chacune des deux chambres dispose de quatre-vingt-dix-neuf sièges représentant chacun une région d'Avalon.

Nouvelle École d'escrime : Quinn

Description : ce style de combat a été développé par Quinn, un spécialiste de l'assassinat travaillant au sein du N.O.M. Cette société secrète ne disposant que de faibles effectifs, il est bien entendu que cette école n'est enseignée qu'à un très petit nombre de personnes. Au jour d'aujourd'hui, Quinn, le maître assassin ne l'aurait enseignée qu'à une petite dizaine d'élèves.

Les spadassins de l'Ecole Quinn maîtrisent parfaitement l'art de passer inaperçus. Ils savent parfaitement se fondre dans l'ombre ou dans une foule. De plus, toutes leurs techniques de combat sont basées sur l'effet de surprise.

La principale faiblesse de ce style réside justement en cet avantage ; en effet, si le spadassin de l'école Quinn ne parvient pas à surprendre son adversaire, il sera une proie facile pour un duelliste confirmé.

Métiers et entraînements : Assassin, Couteau.

Compétences de spadassin : Coup puissant (Couteau), Feinte (Couteau), Exploiter les faiblesses (Couteau), Fente en avant (Couteau), Voir le style.

Armes de prédilection : dague, miséricorde, poignard ou sgain dubh

Apprenti : les apprentis de l'Ecole Quinn apprennent tout d'abord à faire de leur couteau une arme particulièrement meurtrière, en particulier lorsqu'ils agissent par surprise. Aussi bénéficient-ils d'un bonus de +1g0 aux dommages qu'ils infligent avec une telle arme (donc 2g2). Ces dommages passent même à +1g1 s'ils font suite à une attaque surprise (en réussissant un jet de déplacement silencieux). D'ailleurs, ils bénéficient également d'une augmentation gratuite sur leurs jets de déplacement silencieux.

Compagnon : les compagnons de l'Ecole Quinn apprennent maintenant à utiliser leur couteau de façon particulièrement rapide et efficace, un coup, une blessure grave. Ils bénéficient de deux augmentations gratuites à tous leurs jets d'attaques effectués à l'aide de couteaux. De plus, ils ont affiné leurs techniques de déplacement dans l'ombre, aussi bénéficient-ils maintenant de deux augmentations gratuites sur leurs jets de déplacement silencieux (à la place d'une).

Maître : les maîtres de l'Ecole Quinn apprennent à infliger une attaque fulgurante et presque toujours mortelle. Ils tuent leur cible en un coup avant de disparaître dans l'ombre. Lorsqu'il passe à l'attaque, un spadassin Quinn peut dépenser deux dés d'Héroïsme pour infliger automatiquement une blessure grave, en sus des dommages normaux. De plus, si la victime est surprise, il peut dépenser un dé d'héroïsme par blessure grave qu'il souhaite infliger (pas de limitation en dehors de la réserve de dés d'Héroïsme du MJ).

Nouvelle Épée de Damoclès : Sensible

Un sujet particulier vous met toujours en rogne, que ce soit une cicatrice, un léger bégaiement, votre enfance paysanne, votre manque d'éducation, etc. Quelle qu'en soit la raison, évoquer un tel sujet en votre présence vous fait entrer dans une colère noire... une remarque du style "C'est quoi cette tache de naissance dans ton cou ?" ou un regard trop appuyé sur votre bec-de-lièvre et vous vous énervez contre le malotru. Plus vous investirez de PP dans cette épée de Damoclès, plus votre "petit problème" sera visible ou connu et plus vos accès de colère seront violents. Associé à un arcane de type rancunier, cela peut produire des étincelles...

Nouvel archétype

Bibliothécaire de la Bibliothèque du Vatican

Traits

Gaillardise : 2

Finesse : 2

Esprit : 3

Détermination : 3

Panache : 2

Langues

Accent d'Arène Candide,
Alto-Oguz (L/E),
Castillian (L/E), Eisenor
(L/E), Haut-Eisenor
(L/E), Montaginois (L/E),
Théan (L/E), Tikaret-
baraji (L/E), Vodacci
(L/E).



Avantages

Age et sagesse (Vieux) ; Appartenance : Novus Ordo Mundi (Pion du NOM) ; Cloîtré ; Linguiste ; Rythme de sommeil singulier ; Université.

Arcane : Couard

Métiers

Avoué : Création Littéraire 2, Droit 1, Eloquence 1, Etiquette 1, Observation 1, Politique 1, Recherches 2, Sincérité 3.

Erudit : Calcul 2, Droit 1, Eloquence 1, Histoire 3, Philosophie 2, Recherches 4, Théologie 2.

Espion : Corruption 1, Déplacement silencieux 1, Dissimulation 1, Filature 2, Fouille 1, Observation 1, Sincérité 3.

Estudiant : Calcul 2, Contact 1, Débrouillardise 1, Droit 1, Histoire 3, Orientation citadine (Numa) 2, Philosophie 2, Recherches 4, Théologie 2.

Moine : Calligraphie 2, Création littéraire 2, Philosophie 2, Recherches 4, Tâches domestiques 1, Théologie 2.

Entraînements

Couteau : Attaque (Couteau) 2, Parade (Couteau) 1.

Revenus : 90 guilders de pécule / 30 guilders par mois

Il Grande Gioco

"Scandaleux !"

la voix d'Alvaro de Arciniega résonne dans la salle aux murs de pierres. Face à lui se trouve Serk von Markstrom, qui était en plein discours et qui fixe maintenant le chef du Conseil d'un regard brillant. Un petit sourire se dessine alors au coin de la bouche de Giovanni di Villanova alors qu'il porte son gobelet de vin à ses lèvres.

"Comment osez-vous porter de telles accusations sans preuves devant le Conseil. J'ai tué des hommes pour moins que cela." Poursuit Alvaro visiblement en colère. A ses côtés, sa fille observe l'échange avec intérêt.

Ne voulant pas céder, l'amiral croise ses bras sur sa poitrine et réplique, "alors, réglons cela en hommes d'honneur et prouvez que je me trompe."

Derrière son gobelet, Villanova manque de s'étouffer en entendant cela.



Le jour suivant, à Dionna

Serk von Markstrom relève sa lame, la lumière extérieure accroche l'acier de son arme et il sourit. D'un mouvement de poignet, il se fend en avant, réveillant la douleur de sa blessure à la cuisse. Étranglant un cri, il laisse tomber son épée et commence à masser sa blessure à travers son bandage. Entendant un bruit, il lève le regard et aperçoit une silhouette dans l'embrasure de la porte.

"Ah, Linnae, juste à l'heure. Je me suis blessé à l'entraînement. Mais ma chance semble revenir puisque tu as pu venir aujourd'hui," dit-il d'une voix pince-sans-rire.

Le maître duelliste s'avance dans la salle de telle sorte que son visage soit éclairé. "Un événement malheureux mon ami, toutefois, je ne suis venu t'apporter une bonne nouvelle, je ne pourrai affronter Alvaro en ton nom."

L'Eisenor stoppe net le massage de sa cuisse, alors que toute couleur semble avoir quitté son visage. Dans un murmure rauque, il jette : "Quoi ?"

"Alvaro est membre de la Guilde des Spadassins, son enregistrement en tant que tel dans les livres de la maison de la guilde d'Altamira le prouve, et les lois de la guilde des spadassins m'interdisent d'accepter une commission à l'encontre d'une autre spadassin de la guilde," répond Linnae Knute d'une voix sans émotion.

"Mais notre accord..."

Un éclair de douleur traverse le regard de l'homme, "J'aimerais pouvoir, mais je ne peux entreprendre mes propres règles aussi facilement. Ma position n'est pas facile." Sa voix s'éteint. "Je te souhaite la bonne fortune et de nombreuses victoires en duel, mon ami."

Serk von Markstrom ne répond rien, mais il s'appuie sur son épée pour se redresser et gagne le pas de la porte. Une fois au niveau de Knute, il semble faire une pause pour ajouter quelque chose mais il referme la bouche et disparaît dans les rues de Dionna.

Maintenant seul, Knute baisse la tête et déclare d'une voix résignée : "J'espère que je pourrai un jour payer la dette que je te dois, mon ami."

Un borgne sort alors des ombres de la pièce voisine, son bon œil fixant le grand maître spadassin. "En effet, mon bon ami, en effet."

Linnae se retourne alors vers le nouvel arrivant. "Pourquoi ?"

"Pourquoi quoi ?" lui répond du tac au tac Giovanni.

"Pourquoi ne veux-tu pas que j'affronte Alvaro ? Je croyais que tu détestais Arciniega presque autant que Serk."

Le Nodacci élançé grimace alors à la manière d'un prédateur, "Ah, je comprends. Mais pourquoi se contenter d'une épine, quand tu peux obtenir la rose entière ?"



Deux semaines plus tard, dans la Cité du Vaticane

Dans le caveau de sa résidence, le cardinal Esteban Verdugo est à genoux en train de prier silencieusement. Il est consigné chez lui depuis des mois, sur ordre du Conseil du Hieros qui n'était pas d'accord avec ses agissements. Bien entendu, sa disgrâce actuelle ne peut être que le fait des païens et des traîtres, aussi se rend-t-il tous les jours dans ce caveau pour prier Theus de lui donner la force de poursuivre son œuvre. Des pas discrets dans l'escalier interrompent ses pensées.

"Je t'ai dit que je ne voulais pas être dérangé."

Son assistant se tient à une distance respectueuse et se frotte nerveusement les mains. Finalement, il rassemble le peu de volonté qu'il possède et se met à parler. "Mes excuses, votre excellence, mais un homme souhaiterait vous rencontrer."

Verdugo se redresse et se tourne vers lui. "Je n'ai aucun rendez-vous de prévu ce jour et le Hieros, dans sa grande bienveillance, ne me permet de recevoir des invités."

"Je sais cela, votre excellence, mais il a insisté."

"Renvoie-le alors."

L'homme déglutit avec difficulté. "J'ai bien essayé, mais il refuse de partir. Il a dit que vous apprécieriez sa visite."

Avec un soupir, Verdugo se relève, lisse ses longues robes et prend la petite croix des Prophètes qu'il serrerait entre ses mains pour la porter à sa bouche et la baiser. Dans un souffle, il chuchote, "Theus compatissant, pourquoi tourmentes-tu ainsi ton humble serviteur avec tous ces incapables et ces faquins."

Maintenant, un sourire forcé vissé sur le visage, le cardinal monte les marches qui le mènent à son assistant en pleine révérence. "Où est-il ?"

"Dans votre salle de peinture, votre excellence."

D'un geste dédaigneux de la main, Verdugo congédie son domestique puis sort de la chapelle, tourne à droite et poursuit en direction de ses appartements privés.

"Je ne sais pas ce que vous voulez, mais..."

Au vu de l'identité de l'homme assis dans son fauteuil de cuir, près de sa cheminée, en train de lire l'un de ses livres, le cardinal s'arrête en plein milieu de sa phrase, le souffle coupé. Le visiteur repose soigneusement le livre sur la table basse, retire ses petits verres de lecture et se caresse le menton.

"Mon très cher Esteban, j'ai désolé d'apprendre l'incident malheureux qui vous a opposé au roi. S'il vous plaît, asseyez-vous, j'ai une proposition à vous faire..." annonce Alvaro de Arciniega d'un ton péremptoire et suffisant.

Crédits

Auteurs : Mark Stanton "Saintclair" Woodward et Andrew Peregrine

Matériel additionnel : Ray Yand et Les Simpson

Règles : Nikolas Kyriazopoulos Panagiotopoulos et Floyd Wesel

Responsable de la gamme : Mark Stanton "Saintclair" Woodward

Traducteur : Gérard "Geronimo" Vincent

Matériel additionnel de la VF : Geoffrey Picard (pour le marquis Baudouin Arnaud Montmorency de St-Julien, tiré de l'excellent scénario *La Croix de l'Ouest* paru dans le supplément *Le Collège Invisible*, et modifié par Geronimo), Sébastien "Fils de Lugh" Gourdon (pour Anne-Laure Dupertuis) et Gérard "Geronimo" Vincent (pour le reste). Ces ajouts sont faciles à repérer, ils sont écrits en bleu.

Correcteur : Alain "Karkared" Curato.

Relecteurs : Alain "Karkared" Curato, Vincent "Vermeil" Lefrançois.

Note du correcteur : Hughes Sicée de Sicée est devenu Hugues, un nom plus "franco-français".

Illustrations : Jonathan Hunt (*Alvaro Soldano de Arciniega, Giovanni di Villanova, Aleksi Pavtlov Markov v'Novgorov, Esteban Verdugo*), Cris Dornaus (*Boli Kollsson, Merin Zumer, Reune Vengasdotter, Nolan Chaucer, Auguste Danceny de Rosemonde, Cristina Lorente de Cisneros, Devoren Rivinora, Joris Brak*), Evi Spanou (*Monica Allais de Crieux, Hugues Sicée de Sicée*), Amok (*Serk von Markstrom, Marcus Aurelian di Numanus, Lady Jane Killmaroon, Eman Istrasis, Quinn, Aloïs Varnken, Iacomo di Bernouilli*), Henning Ludvigsen (*Tomas Camicia di Rossa, Lucius di Schermo*), Sébastien "Doom" Harnais (*Augustin Riché de Pourcy*), April Lee (*le galérien*), Emmanuel Michalak (*Baudouin Arnaud Montmorency de St-Julien, Raffaella Corrazza, Marie Montmorency de St-Julien*) et Kevin Wasden pour les illustrations de scènes diverses.

Créateurs des "Secrets de la Septième Mer" : John Wick, Jennifer Wick and Kevin Wilson

7th Sea, Swashbuckling Adventures, Les Secrets de la Septième Mer, Avalon, Castille, Eisen, Highlands Marches, Inismore, Montaigne, Ussura, Vodacce, Vendel, Vestenmannavnjär, Knights of the Rose and the Cross, Invisible College, Rilasciare, Novus Ordum Mundi, Vaticine Church of the Prophets, Explorer's Society, die Kreuzritter, El Vago et toutes les autres marques dérivées sont © et ™ de Alderac Entertainment Group, Inc. & Asmodée/Siroz. Tous droits réservés.

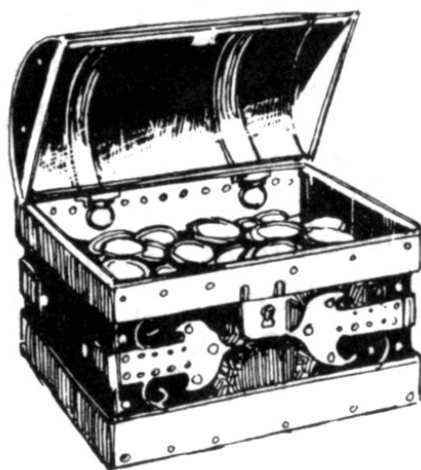
French's Musketeers E-book Six.



Official
eBook



La Guilde des Marchands



Disponible avant la fin du mois de novembre 2008.

par Geronimo.

