

I. LE ROYAUME DE FRANCE ET APANAGE

La France est le pouvoir en devenir de l'Europe. En cours de modernisation, elle est encore engluée dans les guerres de religion entre catholiques d'une part et protestants et calviniste, communément appelés les Huguenots d'autre part. Sur le trône, la Dynastie des Valois, frappée par une série de décès prématurés, est en train de s'éteindre dans les fastes et la décadence d'une Cour brillante. Le roi actuel est Charles IX. Jeune et peu fait pour assumer le poids de la couronne, il laisse sa mère Catherine de Médicis et les grands seigneurs du Royaume gouverner à sa place. Chacun de ces nobles use de tous les moyens pour conserver ou obtenir une certaine emprise sur le roi, et tous développent des partis dont les heurts mettent la France à feu et à sang.

1.1) La cours des Lys (8 à 10 joueurs)

La Cour des Lys est la plus fastueuse d'Europe, et aussi une des plus divisées : toutes les factions politiques et religieuses sont représentées dans cette ambassade, et les intrigues vont bon train. Et si les Français se serrent les coudes face au reste de l'Europe, c'est encore entre eux qu'ils sont les plus impitoyables.

Rôles principaux :

Nobles de haut rang, artistes, serviteurs capables, fonctionnaires, gardes du corps, religieux

1.2) Gentilshommes Huguenots (6 à 8 joueurs)

Tandis que certains se disputent les faveurs du Roi pour servir leur désir d'indépendance religieuse, d'autres ont fait le choix de l'opposition armée. Ce groupe de rebelles en puissance Français est à la recherche d'alliés et de moyens, car comme l'on dit « Si vis pacem, para bellum... ».

Rôles principaux :

Nobles, gardes du corps, serviteurs, pasteur

1.3) Royaume de France : Solos

Des gentilshommes d'un parti ou d'un autre, qui viennent chercher à Venise la fortune et la gloire.

Rôles principaux :

Nobles, soldats, religieux.

TEMPUS FUGIT

le Masque des Siècles

II. ILES BRITANNIQUES :

Sous la tyrannique houlette de Henry VIII Tudor, l'Angleterre a connu de profondes transformations. L'église a été mise au pas, coupée de Rome et inféodée à la Couronne, le protestantisme se développe avec l'accord tacite des autorités, l'industrie balbutiante et inspirée du Tempus est fortement encouragée, entraînant l'émergence d'une classe bourgeoise qui doit tout au Tempus. Mais tous ces changements ne font pas que des heureux, et le Royaume d'Angleterre s'est coupé du reste de l'Europe. En son sein, nombres de membres de la Noblesse s'estiment spoliés, et fomentent des complots contre le roi. Ce dernier est par ailleurs gravement malade : obèse, handicapé par une vieille blessure contre laquelle le Tempus ne peut rien, Henry VIII est dans une situation précaire... Et l'Angleterre avec lui.

2.1) Royal Mediterranean Company (6 à 10 joueurs)

Si la Couronne d'Angleterre n'a pas de possession en méditerranée, cela ne l'empêche pas d'y faire commerce sous couvert de cette compagnie dont les actionnaires sont le Roi et les Lord-Captains. Des gens forts entreprenants, que, sans la commission de la compagnie, l'on serait tenté d'appeler pirates...

Rôles principaux :

Lord capitaine, marchands, serviteurs

2.2) Les Stuart (6 à 10 joueurs)

Tous catholiques, mais avant tout Ecossais ; ils viennent des Highlands, à la demande de Marie Stuart, pour trouver à Venise ce qui permettrait à leurs terres natales de demeurer indépendantes pour les siècles futurs.

Rôles principaux :

De solides nobles guerriers maniant la claymore, menés par un clerc catholique érudit

III. LE ROYAUME D'ESPAGNE

En 1605, il n'y a pas d'état plus puissant dans le monde que l'Espagne Très Catholique. Sur son empire, le soleil ne se couche jamais, et les lourds galions de la flotte des Amériques convoient des richesses incroyables vers les ports de la péninsule ibérique. En Europe, nul ne peut envisager sereinement d'affronter les redoutables Tercios Vijos de l'infanterie du roi Felipe II. Si l'on ajoute à cela l'inconditionnel soutien du vieux Charles Quint, Empereur Romain Germanique, et père de Felipe II, on comprend rapidement que l'Espagne est un géant incontournable. Mais l'empire croule sous son propre poids, ses ennemis sont innombrables, et l'intransigeance religieuse de sa classe dirigeante, ajoutée à l'omniprésence de l'Inquisition toute puissante dans le pays, lassent les populations. L'Espagne est un géant à l'assise fragile, dont toute l'Europe souhaite et aide la chute.

3.1) L'ambassade du Comte Guadalmedina Grand d'Espagne (8 à 10 joueurs)

Son nom est Alvaro de la Morca, Comte de Guadalmedina, et il est Grand D'Espagne ! Avec lui, les fiers et féroces représentants de l'Empire sur lequel le soleil ne se couche jamais. Dans leurs veines, le sang chaud et généreux des Ibères, dans leur cœur, la force que donne la foi en Dieu, et dans leur yeux, le défi pour ceux qui oseraient toucher à ce en quoi ils croient...

Rôles principaux :

Nobles, hidalgos, fonctionnaires, serviteurs, confesseurs...

3.2) Le Très Saint Ordre (4 à 6 joueurs)

L'église est riche de son monopole du Tempus Alchimique, de son ascendant légitime sur les Rois et les Princes et de sa prééminence spirituelle sur les peuples d'Europe. Mais elle a de toutes part des ennemis jaloux qui conspirent contre elle. Contre l'hérésie, contre l'Athéisme, contre la corruption et contre tous ceux qui bafouent et détournent la Parole de Dieu, il n'y a qu'un rempart : l'Inquisition !

Rôles principaux :

Prêtres, bourreaux, soldats, espions ...

3.3) Le royaume d'Espagne : Solos

Les juifs qui malgré les persécutions restent fiers espagnols, fidèles à leur foi, et incontournables dans les milieux financiers. Les Almohades, arabes conquis et convertis qui forment un pont vers l'orient, les Hidalgos sans fortune et sans terre, avec pour seuls viatiques leur nom et leur épée...

Rôles principaux :

- Marchands/religieux juifs espagnols (2-3 joueurs)
- Almohades, arabes convertis. (2-3 joueurs)
- Hidalgos...

IV. LES ETATS DU VATICAN & L'ITALIE CENTRALE

Jamais avant le pontificat interminable du Feu Alexandre VI, la papauté n'avait été si puissante, à la fois comme entité spirituelle mais également comme puissance séculaire. Tout le centre de l'Italie est soit possession du Saint Siège, soit aux mains de vassaux directs du Pape, au premier rang desquels Cesar Borgia, fils du Feu Pape et Condottiere de génie. Il n'y a plus de Pape depuis 1605, date de la mort d'Alexandre VI à Venise dans des circonstances fort troubles, mais l'autorité de l'Eglise est encore intacte, car il n'y a pas d'état mieux organisé au monde, et s'appuyant sur de plus fermes bases, notamment le monopole du Tempus Alchimique. Toutefois, cette super papauté irrite les seigneurs comme les simples gens, qui pour des raisons diverses, s'interrogent sur la place du successeur de Saint Pierre et sur celle de Dieu dans cette entité spirituelle, politique, militaire et économique incontournable...

4.1) Délégation Vaticine (8 à 12 places)

Le Pape Alexandre VI est mort depuis quelques temps, mais l'Eglise continue sa tâche, avec à sa tête un cortège de Cardinaux, Evêques, Prêtres qui forment l'administration de cette incroyable entité. Qui peut dire quels secrets, quelles intrigues et quels pouvoirs se cachent dans les bureaux et les alcôves du Vatican. Et qui peut dire quels buts ils poursuivent en envoyant cette délégation à Venise...

Rôles principaux :

Hauts dignitaires de l'Eglise, éminences grises, artistes, soldats, savants

4.2) Ordo Secretio Alchimae (3 à 5 places)

Ils sont les dépositaires du secret le mieux gardé du Monde, celui du Tempus alchimique. Ils sont gardés par l'Inquisition, reclus dans de riches domaines de l'Eglise, et manipulent littéralement des milliers de vies humaines qu'ils enferment dans des flacons. Dire qu'ils jouent à Dieu serait une hérésie, mais une chose est sûre, ils n'ont pas usurpé le nom de secret...

Rôles principaux :

Prêtres, alchimistes, espions

4.3) Troupe Condottière de César (5 à 7 places)

Ils font rêver, ces généraux couverts d'or, qui se vendent au plus offrant, prenant plaisir à la guerre sans vergogne ! Et parmi ces princes des épées, Cesar Borgia est le plus grand ! Il est le fils de Feu le Pape Alexandre VI, il a jeté la pourpre cardinalice pour vivre une vie de plaisir et de fureur. Et autour de lui, femmes, soldats, artistes, et autres jouisseurs, que la crainte d'une mauvaise réputation n'écarte pas des plaisirs qu'offre le monde, pour peu qu'on sache les prendre. Ils en ont fait leur devise : aut Caesar, aut nihil ! (ou César ou rien !)

Rôles principaux :

Nobles décadents, Condottiere, Femme fatale, marchand, artiste

V. LA CISALPINE

Depuis l'empire romain, la cisalpine est une région riche, stratégique et donc convoitée. On la distingue de l'Italie du Nord, car elle a toujours été sous l'autorité de grand état et non divisée en cités indépendantes. La Cisalpine a acquis une culture propre en combattant contre ses puissants voisins, pour assurer son indépendance. Au XVI^e siècle, beaucoup d'armées ont traversé cette région, mais la Savoie, Gène et la Ligue Grise sont toujours là. Les enjeux sont désormais politiques et militaires pour ces entités: avec l'Europe entière prête à exploser, il faut se trouver des alliés de poids pour assurer sa survie en cas de grand conflit. Et c'est bien à Venise, au concile le plus proche, qu'il faut chercher ces alliés.

5.1) Délégation de la République Génoise (9 à 12 places)

La deuxième plus grande ville marchande d'Italie, et qui est toujours restée dans l'ombre de sa jumelle haïe. Si Venise fait quoi que ce soit, on peut être sûr que Gène s'y opposera. Et les vieilles familles de « la Superbe » sont venues en force pour ce Concile...

Rôles principaux :

Diplomates, politiciens, marchands, hommes de main

5.2) Le Duc de Savoie et sa suite (4 à 8 places)

Il est Duc d'un état qui a toujours su préserver son indépendance, contre la France, contre les Italiens, contre les Suisses, contre le Saint Empire. Et maintenant, pour entrer dans le concert des grandes nations, il lui faudrait une couronne royale. C'est à Venise que Charles-Emmanuel Ier de Savoie compte la trouver...

Rôles principaux :

Diplomates, politiciens, hommes de main

5.3) La ligue Grise (4 à 5 places)

Ils sont suisses, mais n'ont pas rejoint la Ligue Helvétique, autant par fidélité au Saint Empereur que par intérêt. Et pour récompense, ils contrôlent désormais trois riches domaines Italiens : Chiavenna, Bormio, et la très stratégique Valteline. Une force mercenaire et politique non négligeable, qui ne perd jamais une occasion de rappeler qu'il faut compter avec elle...

Rôles principaux :

Soldats, diplomates

VI. ETATS DE L'ITALIE DU NORD

Depuis un siècle, toute l'Europe a le regard tourné vers l'Italie du Nord. Ce pays, très enclavé entre de hautes montagnes et des mers, est pourtant un des plus riches du monde, et aussi le berceau d'un renouveau culturel et artistique que l'on nomme la Renaissance. Plusieurs cités-états opulentes, dirigées par autant de familles rivales, se partagent ce paradis sur Terre. Mais Au XVI^e siècle, La France et L'Espagne se sont disputées des droits sur Milan, et plusieurs guerres ont secoué le fragile équilibre des pouvoirs. Désormais, l'Italie du Nord est une poudrière, ou chaque ville est une puissance économique et militaire jalouse de ses voisines, et vers qui les grands états limitrophes, France, Espagne, Papauté, Saint Empire, Confédération Helvétique et Ligue Grise concentrent leurs agents et leurs intérêts. Une poudrière qui pourrait bien faire sauter l'Europe entière.

6.1) Les Gonzague de Mantoue (5 à 7 places)

Une famille de puissants Seigneurs, maitres de la ville de Mantoue, très impliqués dans plusieurs cours européennes, dont la France et le Saint Empire, ils sont en rivalité constante avec les autres grandes villes de l'Italie du Nord. Mécènes reconnus partout en Italie la cour de Francesco II est certainement la plus brillante qui soit.

Rôles principaux :

Nobles, serviteurs, soldats, artiste

6.2) Les Médicis de Florence (8 à 12 places)

On ne présente plus Florence, et les Médicis. Rien ne se passe en politique, en religion, à la guerre ou dans les arts que les Médicis n'aient déjà fait. Le prochain pape sera Médicis, c'est certain, et cette délégation est là pour s'en assurer, mais cela n'empêche pas de régler d'autres affaires.

Rôles principaux :

Nobles, marchands, diplomate, artiste, hommes de mains

6.3) Dynastie d'Este (5 à 7 places)

Des grandes Familles Seigneuriales d'Italie, les Este sont certainement les plus puissants sur le plan militaire. Ils sont princes de la Renaissance bien sûr, amateurs d'arts et commerçants fortunés, mais toujours on devine sous leurs atours le pourpoint ou le corselet. Ils viennent à Venise pour apporter la caution des armes au parti Borgia.

Rôles principaux :

Nobles, serviteurs, soldats

6.4) Italie du Nord : Solos

Rôles principaux :

Artistes, Spadassins

VII. ITALIE DU SUD

Autrefois morcelée en petits états, les invasions, conquêtes et occupations successives ont unifié les suds de l'Italie, en un unique Royaume Napolitain, dont la couronne est désormais possession du Roi d'Espagne Felipe II. Et ce nouvel occupant, comme ses prédécesseurs Angevins et Français, n'a eu de cesse que d'installer en lieu et place des anciennes familles de la région sa propre noblesse. Si le royaume de Naples est riche, ses habitants ne profitent guère de cette manne. La misère et l'opprobre on fait des Napolitains des gens durs, et craints, car fiers et prompts à mettre la main à l'épée. Ils sont fidèles à de vieux codes de conduite avant d'être sujet d'un quelconque roi.

7.1) Famille du marquis Giuliano de Naples (4 à 5 places)

L'honorable famille Napolitaine du Marquis DiGiuliano. On les dit liés à la famille royale espagnole, mais on dit beaucoup de choses à leur sujet, et généralement à voie basse.

Rôles principaux :

«Noble», hommes de mains, faussaires

7.2) Famille du comte Di Leone de Sicile (4 à 5 places)

L'honorable famille Sicilienne du Comte Di Leone. On loue souvent leur sens des traditions, et ils peuvent remonter leur lignée jusqu'au Sénat Romain, à ce que l'on dit. Et l'on, n'oserait pas médire des Di Leone...

Rôles principaux :

«Noble», hommes de mains, faussaire, voleur

7.3) Famille du vicomte da Brucci de Calabre (4 à 5 places)

L'honorable famille Calabraise du Vicomte Da Brucci. Ne soyez pas de leurs ennemis. On ne reste jamais l'ennemi des Da Brucci très longtemps, mais l'on n'en devient pas pour autant leurs amis...

Rôles principaux :

«Noble», hommes de mains, assassins

VIII. LE SAINT EMPIRE ROMAIN GERMANIQUE & CITES ET ETATS

C'est l'entité politique la plus importante d'Europe, couvrant un territoire englobant l'Allemagne, l'Autriche, la Bohême, la Bourgogne, l'Italie du Nord, la Suisse, et bien d'autres territoires encore. Tous ces états sont sous la domination théorique de l'Empereur élu par les Grands Electeurs. Mais en vérité le Saint Empire est morcelé en une myriade d'états et de cités plus ou moins puissantes, et plus ou moins indépendantes. Le schisme religieux luthérien a provoqué une guerre où les princes, cherchant à s'émanciper de la tutelle de l'Empereur, se sont levés contre l'Empereur Charles V en embrassant la réforme. La paix d'Augsbourg, en 1555, a instauré le Cujus Regio, Ejus Religio : « tel prince, telle religion », instaurant de fait l'indépendance religieuse des seigneurs du Saint Empire. Et cette paix n'a satisfait personne... Le Saint Empereur, qui siège à Vienne en Autriche, est un homme puissant, très vieux, et respecté, mais il sent que le fondement même de sa puissance est sapé, et qu'il doit reprendre l'initiative s'il ne veut pas tout perdre.

Officiellement partie intégrante du Saint Empire Romain Germanique, le nord de l'Allemagne est essentiellement constitué de deux entités plus ou moins indépendantes : la Hanse, ligue de cités marchandes de la mer du Nord, dont l'influence économique a fait les beaux jours et la relative indépendance, mais nettement sur le déclin; et la Ligue de Schmalkalden, alliance des Princes Allemands ayant embrassé la religion Protestante, et de fait représentation politique de ces mêmes protestants, avec à leur tête le moine Martin Luther. Bien qu'officiellement en paix depuis 1555 ; la Ligue Schmalkalden est en conflit larvé avec l'Empereur et l'Eglise tout à la fois, une guerre sourde et voilée, entre espions et par orateurs interposés, chacun conscient qu'une nouvelle guerre est inévitable.

8.1) Ambassade Imperial (8 à 10 places)

Envoyés par le toujours jeune, respecté et craint Charles Quint, cette délégation est toujours à Venise en Terre d'Empire, et compte bien s'assurer du bon déroulement du Concile, et rappeler à tous, alliés comme ennemis, que les désordres récents en Europe ne sauraient être tolérés plus longtemps.

Rôles principaux :

Nobles, religieux, soldats, serviteurs

8.2) La Sainte Alliance Catholique Allemande (6 à 8 places)

La Sainte Alliance des Princes Catholique, menée par le Duc de Bavière, est venue plaider sa cause contre les protestants, soutenir le Saint Empereur, et s'assurer que si une nouvelle guerre venait à éclater en Allemagne, l'Alliance serait prête...

Rôles principaux :

Noble, soldats, confesseur

TEMPUS FUGIT

le Masque des Siècles

8.3) La Ligue Schmalkaldique (8 à 10 places)

Martin Luther a montré la corruption de l'Eglise, comment elle s'était perdue, et a montré la voie pour revenir à la vraie religion, celle de Dieu et de la Bible. On a voulu les faire taire, ils ont protesté, et le monde les connaît désormais sous ce nom, les protestants. Et nombre de Princes allemands ont rejoint la vraie religion. Certains disent par intérêt, et eux jurent que c'est par foi, mais une chose est sûre, ils ont payé d'une guerre leur liberté de religion, qu'ils comptent bien sauvegarder en venant à Venise.

Rôles principaux :

Religieux, orateurs, soldats, espions

8.4) La Hanse (4 à 6 places)

Le déclin du commerce en mer du Nord, les guerres, l'apparition du Tempus, tout ce siècle dernier a poussé au déclin des cités marchandes de la Hanse. Mais peut-être, avec des accords avec Venise ou d'autres cités italiennes, serait il possible de renverser le cours des choses. La Hanse est encore une force avec qui compter, et il semble que beaucoup de gens cherchent des alliés autour de ce Concile de Venise.

Rôles principaux :

Marchands, soldats, serviteurs

8.5) Saint Empire Romain Germanique : Solos

Nous contacter

IX. SUISSE

Véritable forme de démocratie populaire, la confédération helvétique qui allie les cantons suisses est depuis un siècle et demi un acteur important des conflits qui secouent l'Europe, et essentiellement ceux d'Italie du Nord. Car les Suisses sont la meilleure infanterie mercenaire d'Europe, et s'assurer les services d'un bataillon suisse c'est mettre une option sur la victoire dans n'importe quel conflit. Et en s'appuyant sur cette force non négligeable, les délégués des Cantons ont acquis une véritable force politique dans la région nord italienne. On notera aussi que c'est en Suisse qu'eurent lieu les premières guerres de religion, et que le pays est très divisé sur ces questions, mais que les cantons ont trouvé un relatif et précaire équilibre...

9.1) Guilde helvétique (6 à 8 places)

Si un état est emblématique de la démocratie directe, c'est bien la ligue helvétique. Ils sont aussi la meilleure infanterie mercenaire d'Europe, et enfin, ils sont profondément impliqués dans les affaires religieuses. Venise est une mine d'occasion pour les suisses, et les représentants des cantons on envoyé une solide délégation pour les représenter.

Rôles principaux :

Religieux, soldats, diplomates

TEMPUS FUGIT

le Masque des Siècles

X. VENISE

Resplendissante cité du commerce, cœur argenté du monde moderne et artère de la vie éternelle, la Serinissime est sans contexte l'une des plus importantes puissances européenne.

10.1) La Vie, l'Âme et l'Ambiance de San Giorgio Major

(plusieurs groupes de 2 à 15 places)

C'est le peuple de la ville la plus puissante d'Europe, avec ses grand bourgeois aisés, qui s'affranchissent de la mort grâce au Tempus, ses artisans qui ont fait et continuent à faire la réputation de la ville, ses petites gens qui triment, ses pauvres et ses miséreux pour qui chaque jour est un combat pour la survie. Tout cela c'est l'Âme de Venise, avec ses petites comme ses grandes histoires, et ce seront vos histoires.

Rôles principaux :

Tout ce qui fait une ville...

10.2) Le Doge de Venise et sa suite (10 à 14 places)

La Famille Gritti se maintient au pouvoir depuis plusieurs années, et elle est partie prenante dans des affaires et des intrigues dans toute l'Europe, mais c'est bien à Venise qu'elle a encore le plus à faire. Si vous pensez que le pouvoir corrompt, et que finalement tant mieux, vous êtes un Gritti.

Rôles principaux :

Doge, Spadassins, marchands, espions, serviteurs

10.3) La Famille Dandolo (6 à 8 places)

Eloignés du pouvoir depuis trop longtemps, les Dandolo sont depuis quelques années la famille qui a le vent en poupe, et ils comptent bien s'assurer du titre de Doge avant peu. Et il faut bien sûr se préparer aux grandes affaires en prenant un maximum de contacts à travers l'Europe.

Rôles principaux :

Politiciens, spadassins, marchands, serviteurs

10.4) La Famille Bararigo (4 à 6 places)

La vieille famille descendante du grand Doge Barbarigo, ils conservent une certaine gloire, même s'ils sont, selon la rumeur, sur le déclin. Une famille pleine de secrets et une maison marchande puissante avec beaucoup de représentations en Europe.

Rôles principaux :

Politiciens, spadassins, marchands, serviteurs

TEMPUS FUGIT

le Masque des Siècles

10.5) La Maison Trevisan (4 à 6 places)

Grande famille spécialisée dans le commerce du verre. Impliquée dans une querelle séculaire avec les Loredan. On les dit pro-Borgia, et fondamentalement opposés aux ingénieries Allemandes en Italie.

Rôles principaux :

Spadassins, marchands, serviteurs.

10.6) La Maison Loredan (4 à 7 places)

Grande famille spécialisée en exportation de l'Europe vers l'Orient. Proches des Médicis. Les querelles de cette famille avec les Trevisan feraient les gorges chaudes de toutes les mauvaises langues en la cité de Saint-Marc.

Rôles principaux :

Spadassins, marchands, serviteurs

10.7) La Maison Contarini (4 à 7 places)

Maison très religieuse, premiers Banquiers du Tempus à Venise, et très ancrés dans l'opposition aux Borgia, bien qu'ultra-catholiques ; certains prétendent que les Contarini trafiqueraient aussi de façon douteuse...

Rôles principaux :

Banquiers, gardes, serviteurs

10.8) L'ordre des 10 (5 à 10 places)

Si le pouvoir corrompt, alors nécessairement, ceux qui président aux destinées de la Sérénissime, dont le pouvoir est quasiment sans limites, sont corrompus dans les mêmes mesures. Il faut donc un moyen de s'assurer de leur relative honnêteté. Ce moyen, c'est le Conseil des Dix, qui exerce la haute justice dans la ville, et surveille particulièrement tous ceux qui exercent un quelconque poste. Et les agents au service du Conseil s'appellent l'Ordre des Dix. Et vous ne saurez rien d'autre si vous n'êtes pas des leurs.

Rôles principaux :

Espions, investigateurs, soldats

10.9) Grand cortège du doge (la schiavone) (5 à 10 places)

La Garde personnelle du Doge, aussi appelée Loge Slovène, associée à la fonction et non à l'homme qui l'occupe. Au-delà d'un rôle de garde du corps, ce sont aussi les agents de l'exécutif Vénitien. Tous les sales boulots sont pour eux. Ils sont censés être fidèles à la ville et non au Doge, mais avec le temps, parfois, des liens se forment...

Rôles principaux :

Soldats, officiers, agents

LEMPUS FUGIT

le Masque des Siècles

10.10) L'Académie du Tempus (6 à 10 places)

L'académie du Tempus est la seule académie laïque de tout l'Occident. Elle dispense le savoir lors de conférences passionnantes mais collecte aussi les ouvrages les plus divers concernant la question du Tempus.

Rôles principaux :

Des érudits hétéroclites (artistes, médecins, humanistes, savants, archivistes)

10.11) L'administration locale insulaire (10 à 14 places) : contactez-nous

L'île de San Giorgio Major a acquis une telle importance au sein même de la Cité de Saint-Marc, qu'elle a un statut particulier et une réelle autonomie de fonctionnement à de nombreux niveaux. Ses administrateurs sont fiers de leur pouvoir.

Rôles principaux :

Des juges, des administrateurs et des gondoliers

10.12) Le Guet (5 à 10 places)

Venise est une ville riche, très riche, qui attire les convoitises. Pour lutter contre ceux qui convoitent de façon trop concrète, la cité a instauré une milice urbaine, composé de citoyens épris de justice et soldés par la ville pour faire respecter l'ordre dans les rues et sur les canaux.

Rôles principaux :

Miliciens, officiers, agents

10.13) L'hostellerie de San Giorgio (6 à 9 places) : contactez-nous

Cette hostellerie est réputée pour son accueil, son cadre et connue pour être en sérieuse rivalité avec l'Auberge de l'Isle que certains tiennent pour plus populaire mais aussi plus chaleureuse. Ne dites jamais cela face au propriétaire de l'hostellerie car vous pourriez bien finir dans la lagune...

Rôles principaux :

Aubergiste, serveur, videur

10.14) Le clergé de San Giorgio Major (5 à 7 places)

L'Évêché de Venise possède L'île de San Giorgio, où se déroule le Concile Vénitien. Dans la ville du Tempus Scientifique, et du commerce profane, le clergé n'est pas l'entité politique la plus importante, loin de là. Mais en cette occasion unique, l'Evêque et les siens vont pouvoir se positionner sur le grand échiquier politique et spirituel. Mais organiser un Concile, c'est autant de responsabilités que de possibilités.

Rôles principaux :

Religieux, fonctionnaires, serviteurs

LEMPUS FUGIT

le Masque des Siècles

10.15) L'ambassade Ottomane (8 à 12 places)

Ce comptoir commercial de la Sublime Porte est exceptionnel à plus d'un titre. Outre qu'il s'agit du seul comptoir ottoman en Europe occidentale, il est aussi ce qui s'apparente le plus à une représentation politique permanente. Avec son ambassadeur, son « représentant culturel » et ses célèbres Janissaires assurant la sécurité.

Rôles principaux :

Nobles, diplomates, soldats, espions

10.16) Le Bureau des Affaires Temporelles (2 places) :

Nous contacter

10.17) Le Chapitre Vénitien de L'O.S.A (2 places) :

Nous contacter

10.18) Le très saint chapitre de San Giorgio Major (5 à 10 places)

L'inquisition est également à Venise, et bien plus en force qu'on ne pourrait le supposer. Songez que San Giorgio Major est terre d'église, sous l'autorité de l'Evêque, et qu'un évêque doit obéir à tout représentant du Très Saint Ordre sur les questions de droit canon ayant trait à l'hérésie et à la défense de l'Église. Voilà, vous avez compris où je veux en venir...

Rôles principaux :

Religieux, bourreaux, soldats

10.19) L'Auberge de l'Isle (6 à 9 joueurs) : contactez-nous

Cette auberge spacieuse jouit d'une excellente réputation ; elle dispose aussi d'une équipe très professionnelle et rigoureuse sur la qualité des produits. Elle est évidemment en concurrence directe avec l'hostellerie de San-Giorgo sa seule rivale. Les rixes entre les serveurs de ces deux établissements ne sont pas rares.

Rôles principaux :

Aubergiste, serveur, videur....

10.20) Le Café de San Giorgio (3 à 6 joueurs) : contactez-nous

Dans un cadre à nul autre pareil, ce café chocolaterie est un des lieux les plus chers et les plus huppés de l'île de San-Giorgio, mais c'est aussi dans cet endroit charmant et original que se nouent bien des contrats et des intrigues.

Rôles principaux :

Aubergiste, serveur, videur

10.21) Venise : Solos

Nous contacter

TEMPUS FUGIT

le Masque des Siècles

