

LEMPUS & 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

LEMPUS & 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'Évêque 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