

## 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...