

La Société des Aventuriers de Luthon et du Louvaine



Official
eBook

Book Nine of the French Musketeers.



The Adventurer's Society of Luthon and Lovaine



Table des Matières

NdT (Notes du traducteur)	3	Cecil Edwards	37
"Enter, Sir."	4	Jack McNitt	39
Naissance d'une Société	4	Syed Rastogi	44
La Société à travers l'Histoire	6	Charity McNitt	46
Actualités	8	La cité de Luthon (en 1658 et 1670)	48
Relations diplomatiques	9	Bref historique	49
Avec les différentes nations	9	Des débuts difficiles : naissance de Luthon	49
Avalon	9	Création du parlement : la croissance	49
Castille	9	L'Eglise Réformée d'Avalon : l'apogée	50
Cathay	9	Le Grand Incendie : le déclin	51
Eisen	9	Ecusson de la ville	51
Empire du Croissant	10	Fêtes et événements	51
Ligue de Vendel	10	Luthon en 1658	53
Montaigne	10	Quartiers	54
Ussura	11	Royal Palace	54
Vestenmannavnjar	11	Quartiers intra-muros	54
Vodacce	11	Quartiers industriels	56
Avec les autres organisations	11	Quartiers malfamés	58
Chevaliers de la Rose et de la Croix	11	Beaux quartiers	59
Collège Invisible	12	Luthon en 1670	60
Die Kreuzritter	12	Organisations	61
Filles de Sophie	12	Chevaliers de la Rose et de la Croix	61
Los Vagos	12	Collège Invisible	61
Lyre de Seigle	12	Die Kreuzritter	61
Novus Ordum Mundi	13	Filles de Sophie	62
Opus Theus	13	Novus Ordum Mundi	62
Rilasciare	13	Rilasciare	62
Société des Explorateurs	13	Société des Explorateurs	62
Organisation et buts	14	Nouvelles règles	63
Quartier général des Aventuriers	14	Nouveaux avantages	63
Droits et devoirs	15	Appartenance : La Société des Aventuriers	63
Véritables objectifs	15	de Luthon et du Lovaine	63
The Foundation	16	Appartenance : The Bloody Pen	64
Comment utiliser la Société des		Appartenance : la garde de Luthon	64
Aventuriers	17	Nouvelles épées de Damoclès	65
Dramatis Personae	18	Rêve brisé	65
Robert Lapham	18	Victime de la vindicte d'une organisation	65
Standish Beckwith	20	Nouvelle école de courtisan	65
Nigel Bester	23	Courtisan sidhe	65
Alyce Garloise de Camlann	25	Nouvelle autre école	68
Jacob Hargreaves	27	Capitaine d'expédition	68
Stanton Clarke	30	Nouveaux métiers	71
Wesley Hiram Johns IV	33	Armateur	71

Conférencier	71	Scène 5 : trop mortelle, cette bande de potes !	82
Contrebandier	72	Acte II : de cadavre en cadavre	84
Explorateur	72	Scène 1 : et une nouvelle victime	84
Nouvelles compétences	73	Scène 2 : sur les basques de l'assassin	85
Géographie	73	Scène 3 : témoignage de première bourre	86
Linguistique	73	Acte III : retour à la case départ	88
Précision concernant les spécialités de certaines compétences	73	Scène 1 : les poules caquetantes	88
Amorces de Scénarii	74	Scène 2 : le témoin en culottes courtes	88
Race to the Firewall	74	Scène 3 : le silence du boucher	89
Infiltration	74	Scène 4 : l'enterrement	90
Protection rapprochée	74	Acte IV : dire la vérité libère la conscience...	91
De Charybde en Scylla	74	Scène 1 : les confessions de Gladys...	91
Des bâtons dans les roues	75	Scène 2 : ...celles d'Anthony,...	91
Chantage au jumeau	75	Scène 3 : ...et celles de Damian !	92
Expédition pour l'Amerind	75	Scène 4 : Confrontation avec le sanglier	93
Scénario : Les héros ne gagnent pas toujours à la fin...	77	Conclusion	93
Notes liminaires	77	Récompenses	94
Préambule	77	Le Générique	95
Introduction : une vieille amie	78	Les Rôles Principaux	95
Acte I : la bonne société de Luthon	79	Les Seconds Rôles	102
Scène 1 : une soirée chez le maire	79	Les Figurants	111
Scène 2 : un veuf éploré	80	Le calendrier des événements	112
Scène 3 : sheriff, fais-moi peur	81	Et pendant c'temps là...	114
Scène 4 : même un cadavre peut parler	82	Archétype : Capitaine d'expédition	115
		Crédits	116

NdT (Notes du traducteur)



omme pour les précédents ebooks (vous avez dû vous en rendre compte maintenant ☺), j'ai ajouté quelques éléments à la version anglo-saxonne, ils sont toujours écrits en bleu afin que vous puissiez décider par vous-même de les garder ou non.

Ensuite, si j'ai décidé de traduire rapidement cet ebook, c'est que j'avais besoin de certains éléments le constituant pour écrire le nouvel opus de ma campagne (le scénario qui se trouve à la fin de cet ebook). Et comme j'avais aussi besoin de la description de la ville de Luthon, je l'ai également créée.

Par ailleurs, lorsque j'utilise une majuscule avec le mot Explorateur, c'est pour signifier que je parle d'un membre de la fameuse Société des Explorateurs, et pas d'un quelconque voyageur.

Enfin, comme H2-O m'a autorisé à utiliser ses illustrations et que celle d'un capitaine occidental avec son garde du corps arabe correspondait énormément à Jack McNitt et Syed Rastogi, j'ai pris quelques libertés avec la VO pour adapter ces personnages à ses illustrations. Cela a été d'autant plus facile que la faux montée sur le moignon du Jack de l'illustration ressemble beaucoup à la faux de Reis, qui n'est autre que son oncle... De même pour Syed, il m'a suffi de le "muscler" un peu physiquement pour qu'il colle à l'image.



Années de jeu : 1670 pour l'ebook, 1658 pour le scénario

“Enter, Sir.”

Fondée en 1353, la Société des Aventuriers de Luthon est à la fois un club de gentilshommes et une organisation finançant les hommes et les femmes qui veulent explorer les régions les plus exotiques du Théah. Si bien des gens ne voient qu’avec mépris ce projet affiché, considérant la Société des Aventuriers comme une version mineure de la Société des Explorateurs, ses membres insistent avec fierté sur les différences qui les séparent. Le seul fait que la Société des Aventuriers de Luthon soit bien plus ancienne que les Explorateurs suffit à donner du poids à leurs arguments. Tout comme leurs rivaux plus célèbres, et une myriade de clubs similaires à travers Théah, la Société des Aventuriers est un point de ralliement pour des gens de tous horizons souhaitant partager leurs expériences et connaissances dans un cadre confortable et hors du commun.

Lorsque la Société fut créée, l’Avalon était uni derrière son Roi. Le Parlement avait été créé au siècle précédent et permettait d’obtenir un pouvoir réel. Rassemblement d’une bonne partie de la noblesse, le Parlement était en mesure d’orienter les décisions du roi et, avec subtilité, il pouvait même s’opposer à sa volonté pour le bien du royaume. Ces nouvelles responsabilités impliquaient une gloire et un prestige enivrants pour de jeunes nobles avides de pouvoir. Des groupes et des partis politiques se créèrent au sein du parlement. Plusieurs d’entre eux soutenaient les proclamations du roi et sa politique en faveur de la couronne. D’autres, plus radicaux, cherchèrent à imposer leurs propres vues et objectifs au sein du parlement. Un tel discours aurait évidemment été considéré comme une trahison envers la couronne. Le simple fait de se réunir pour débattre de telles idées aurait pu s’avérer dangereux, à moins que ces alliés politiques ne se réunissent sous un autre prétexte. La nécessité du secret conduisit donc ces nobles à créer un lieu et un contexte social au sein duquel ils pourraient manigancer sans paraître suspects.

Naissance d’une Société

En Septimus 1353, Lord Ainsley Johns fut approché par sept jeunes gens qui souhaitaient le voir parrainer une expédition dans les monts Drachenberg. Bien que l’objectif réel de cette expédition ait peu d’intérêt pour Johns, le chef de ce groupe, Timothy Lessup, était amoureux de sa nièce. Ainsley estimait que Lessup n’était pas digne de la jeune femme et fut plus qu’heureux de financer son départ. Ainsley se servit de cette expédition pour justifier une fête d’adieu réunissant ses alliés au Parlement. L’événement fut un grand succès tant au niveau de la collecte de fonds pour l’expédition que pour le véritable objectif de Johns consistant à coordonner leurs efforts au Parlement. En Nonus de cette même année, Johns décida d’utiliser son mécénat comme “couverture sociale” de son programme politique et de ses manigances. Il utilisa une partie de sa fortune personnelle pour acheter un presbytère de la ville de Luthon où ses alliés pourraient se réunir entre les sessions du Parlement, sans attirer les soupçons. Il fit de cet endroit sa résidence personnelle lors de ses séjours à Luthon et envoya ensuite des invitations à nombre de nobles afin qu’ils rejoignent cette nouvelle association.

La première réunion de “*the Noble and Learned Adventurer’s Society of Luthon and Lovaine*”¹ eut lieu le 3 Decimus 1353. Lord Ainsley Johns, comte de Breneth présidait avec quatre membres de confiance du Parlement. Lord James Smith, comte de Fenshire, Lord Martin Hall, baron de Percis, Lord Sean Parrish, comte de Cardican et Lord Simon Wray, comte de Carleon devinrent ainsi les fondateurs de la Société. Ils rédigèrent une charte qui détaillait les objectifs publics de l’organisation et chaque membre fut chargé de trouver des candidats convenables permettant d’accroître leur nombre. Les fondateurs convinrent d’avoir recours à un double recrutement, à la fois des membres du Parlement, comme eux, et des gens du peuple, souhaitant découvrir Théah.

¹ NdT : la Société des Aventuriers nobles et savants de Luthon et du Lovaine.

Ils n'eurent pas beaucoup d'efforts à fournir car de nombreuses personnes intéressées ne tardèrent pas à solliciter l'honneur de rejoindre la Société des Aventuriers. Des érudits et des scientifiques avides de soutien et de financement se tournèrent également vers cette Société afin de trouver des mécènes fiables. Lord Johns accepta tous ceux qui se présentèrent à sa porte au cours des six premiers mois. À la demande de Smith et Parrish, la Société accepta même plusieurs de leurs rivaux royalistes au sein du Parlement afin de masquer le véritable but du club. Des activités sociales comme des chasses au renard furent alors organisées afin de divertir les mécènes. En outre, les érudits lancèrent des conférences afin de divertir et éduquer les membres de la Société des Aventuriers.

Le succès de l'expédition de Lessup apporta ensuite une renommée immédiate à cette organisation naissante. En tant que fils d'un simple chevalier, Lessup était mal considéré par la noblesse, aussi profita-t-il de cette expédition pour apprendre de ses compagnons de voyage et leur enseigner ce que lui savait. Ses camarades, animés des mêmes sentiments et dotés de compétences scientifiques ou artistiques, partageaient ses idées et son envie de découvrir la vie au-delà des frontières de l'Avalon. La première expédition financée par The Adventurer's Society of Luthon revint avec des opuscules complets décrivant leur voyage, des peintures de la chaîne des Drachenberg et du reste de l'Eisen, des échantillons de la flore et même la hure d'un grand sanglier que Lessup avait tué alors qu'il ravageait leur campement. Les conférences que Lessup et ses hommes donnèrent ensuite sur ces étranges terres d'Eisen furent rapidement considérées comme des divertissements de qualité par l'élite sociale de Luthon.



Afin de capitaliser sur la popularité de l'expédition, Johns organisa rapidement un second voyage pour Lessup et ses hommes sur la côte nord de l'Ussura. Ils avaient pour consigne de revenir avec les contes et les légendes des peuples isolés dans cette région ainsi que des informations sur la géographie de l'Ussura. Malheureusement, l'expédition tomba sur un hiver particulièrement rigoureux et Lessup fut tué dans une avalanche. À la fin de l'expédition, seuls quatre aventuriers rentrèrent à Luthon.

Toutefois, l'intérêt pour leurs aventures ne se démentit pas et fut tout aussi important que pour l'expédition en Eisen. Après une série de conférences, les quatre survivants décidèrent de former chacun une équipe d'explorateurs afin d'étendre l'influence de la Société des Aventuriers. Bien que les quatre équipes réussirent toutes leurs voyages, il se trouva qu'un homme profita beaucoup de leur renommée. Sir Christopher Camfield, chevalier de la

Couronne, était trop jeune pour accompagner le roi lorsque celui-ci partit en croisade, aussi décida-t-il de mettre toute sa volonté à explorer Théah.

Les méthodes d'exploration de Sir Christopher devinrent bientôt l'exemple à suivre pour réussir une expédition. Il rencontrait les autochtones et vivait le plus possible avec eux afin d'en apprendre plus sur son environnement, environnement pour lequel ses hommes étaient toujours spécialement formés. Ses expéditions étaient toujours menées en respectant un objectif prioritaire : démontrer toutes les qualités des Avaloniens et ce qu'il avaient à offrir. Le deuxième objectif de Camfield était de revenir en Avalon avec des descriptions précises et des anecdotes fiables sur les peuples qu'il avait rencontrés à l'étranger. Les ouvrages sur les terres lointaines comme la Vodacce étaient rares à la fin du XIII^{ème} siècle, et Sir Christopher était le bienvenu partout où il se rendait, comme s'il était chez lui, à l'aise au sein de toutes les cultures. Il poursuivit ses voyages pendant dix-sept ans avant de se retirer de son rôle de capitaine d'expédition, mais il continua à donner des conférences sur ses voyages, jusqu'à sa mort en 1384.

Bien que la Société poursuivait son objectif secret et continua à servir de couverture pour les plans politiques des cinq fondateurs, il leur devint évident que, selon toute vraisemblance, elle leur survivrait. Les Lords Parrish et Johns établirent alors une sorte de contrat par lequel ces cinq fondateurs originaux feraient partie d'un cercle restreint appelé "The Foundation" (la Fondation). Tout comme ils désignaient leurs successeurs au Parlement en fonction de leurs objectifs communs, ils feraient de même pour leur place au sein de la Fondation et de nouveaux membres influents aux visées communes seraient recrutés pour les remplacer, à l'exception du siège de Lord Johns. Le contrat stipule en effet que le siège du créateur de la Fondation est transmis à son héritier à sa mort. Le patriarche de la famille Johns est ainsi le chef de la Fondation depuis lors. Actuellement, ce poste est occupé par Lord Wesley Johns IV, 23^{ème} Comte de Breneth.



La Société à travers l'Histoire

En 1402, on apprenait à Luthon qu'un marin castillien nommé Cristobal Gallegos allait tenter un tour du monde grâce au soutien financier du *Rex Castillium* et à l'appui moral de l'Église Vaticine. Afin de ne pas être devancés par un Castillien, les fondateurs de la Société des Aventuriers réunirent leurs meilleures équipes d'expédition afin de battre Gallegos à son propre jeu et de réussir ce périple avant lui. De plus, ils envoyèrent secrètement Lady Louise Dudley infiltrer l'équipage de Gallegos avec pour instruction de ralentir son voyage à la moindre occasion. Comme l'histoire l'a montré, personne ne les revit.

Pendant la première partie du XV^{ème} siècle, la Société des Aventuriers se trouva confrontée à la difficulté d'organiser des voyages tandis que la Peste Blanche ravageait le continent, aussi concentra-t-elle ses expéditions sur les parties les plus extrêmes du monde connu, en particulier le fin fond de l'Ussura. Les voyages vers le Mur de Feu, les tentatives pour rejoindre le Cathay et les expéditions dans l'Archipel de Minuit étaient très en vogue à cette époque, mais les occasions ne furent pas pleinement exploitées en raison de la maladie qui frappa la noblesse avalonienne et atteignit également les membres de la Société. A la place, les ressources financières de la noblesse furent surtout consacrées à la chasse et à la guerre, en particulier sous le règne de David III. Au cours des deux cents années suivantes, les luttes politiques intestines au sein d'Avalon limitèrent les expéditions entreprises et firent régresser la Société au rang d'un simple club de gentilshommes où les membres du Parlement se rendaient pour discuter, fumer et boire ensemble.

En 1498, l'Église du Vaticine dépêcha une commission d'enquête afin d'examiner les activités de la Société des Aventuriers. En particulier, le fait de rechercher des connaissances et d'explorer le monde était-il un désir contre-nature, et, donc, hérétique. La Fondation, voulant éviter cette incursion dans ses affaires secrètes, choisit d'envoyer le plus éloquent de ses membres en Castille afin d'affronter directement leurs accusateurs, chose sans précédent dans l'Avalon d'alors. Le 5 Quintus 1499, Lord Egan, comte de Carroll, obtint une audience au près du Hiérophante Joaquin II. Il axa son discours sur un argument simple : "Nous n'avons recueilli aucune connaissance ou savoir qu'un Avalonien ne pourrait acquérir en nous imitant. Notre intention consiste surtout à connaître les joies et les douleurs de nos semblables et découvrir la beauté des terres qu'ils habitent." Son discours passionné impressionna si grandement le Concile du Hieros que ce dernier décida d'abandonner les accusations portées à l'encontre de la Société, mais l'Église ne soutint jamais leurs activités.

En 1520, après plusieurs années de recherche, Albert MacCormick fut invité à rejoindre à la Fondation. Albert était l'arrière-grand-père du fondateur de la Société des Explorateurs, Cameron MacCormick. Bien que ce recrutement soit banal à l'époque, il fut lourd de conséquences. En 1527, Albert prit une décision fondée sur sa loyauté à la Couronne qui devait affecter Théah jusqu'à nos jours.

MacCormick découvrit que l'un des membres de la Fondation participait activement à un complot visant à assassiner Richard Lovaine. Albert dénonça ce complot et Lord Devin Johns fut exécuté pour trahison. Le frère de Devin, Stephen, parvint à conserver la propriété de sa famille après que les membres restants de la Fondation aient rallié le parti du jeune homme. Deux mois plus tard, Albert MacCormick décédait des blessures subies lors d'une partie de chasse avec la Société des Aventuriers.

Lorsque le Hiérophante chercha un érudit capable de suivre les pas des Prophètes en 1585, il envoya une demande d'assistance à la Société des Aventuriers. Un débat passionné anima alors l'organisation afin de choisir ceux d'entre eux qui seraient dignes d'une si sainte tâche.

Les capitaines d'expédition de la Société se trouvèrent rapidement divisés par leurs penchants religieux entre Vaticins et Protestataires. Ces derniers, menés par un membre de la Fondation, Sir Robert Vauxhall, souhaitaient que l'offre soit purement et simplement rejetée. Quant aux Vaticins, ils se disputaient l'honneur de diriger cette expédition.

Le débat fit rage pendant deux semaines, jusqu'à ce qu'il soit décidé de porter la décision au vote de l'ensemble des membres. C'est avec une seule voix d'avance que la décision de refuser l'offre de l'Église fut prise. Aucun membre de la Société des Aventuriers de Luthon et du Lovaine ne devait accepter de poursuivre la quête voulue par l'Église du Vaticine. Lord Stephen Johns II proposa alors aux nonces vaticins une audacieuse alternative en leur suggérant le nom de Cameron McCormick, un Vaticin partageant ses croyances avec lequel il s'était lié d'amitié à Carleon.²

S'étant aliéné la plus puissante organisation de Théah, la Société des Aventuriers tourna alors ses yeux en direction de l'ouest pour le reste du siècle. Les expéditions dans l'Archipel de Minuit redevinrent à la mode. Les campagnes menées auprès des tribus indigènes et l'analyse de la faune locale attirèrent un grand nombre de nobles de Luthon. Les chasses exotiques dans l'Archipel se révélèrent très populaires compte tenu de la sécurité relative offerte par les voyages à bord des nouveaux et grands navires avaloniens. Cependant, ces excursions ne se passèrent pas toujours sans encombre. En 1597, Lord Stephen Johns II et Andrew MacCormick périrent dans un accident de chasse sur une île contrôlée par la Montaigne et appelée l'Île de la Bête. Bien que cet événement ne fût qu'un incident dans l'histoire de la Société des Aventuriers, il fut déterminant pour la fondation de la Société des Explorateurs.



² Reportez-vous au supplément *Explorer's Society* pour plus de renseignements sur ce qu'il advint de McCormick à l'issue de cette proposition.

Actualités

L'arrivée au pouvoir d'Elaine et décision de déplacer le gouvernement à Carleon ont encore fait baisser la popularité de la Société des Aventuriers ces dernières années. Sans plus de nécessité pour les parlementaires de se rendre à Luthon pour siéger, le nombre de mécènes de la Société a chuté. Cette dernière a dû se tourner vers les riches marchands de Luthon, qui avaient principalement bâti leur fortune sur le transport maritime. Ce fut une décision sage pour la survie de l'organisation, d'autant que ces armateurs possèdent une flotte importante et de grandes ressources financières. Toutefois, le retour du Glamour dans les îles a réveillé l'attrait de la population pour les légendes et l'héroïsme. Dans une certaine mesure, la Société des Aventuriers fut capable de profiter cette soif de rêves. Cette organisation donne ainsi régulièrement des conférences dans les grandes villes des Trois Royaumes.

Ces dernières années, la Société a fait en sorte de combler les divergences entre les différentes nations de Théah. Elle partage ouvertement ses découvertes avec d'autres clubs mondains aux objectifs similaires, en particulier en Montaigne, en Vendel et en Vodacce. A une époque, il existait également une organisation du même type en Eisen. Toutefois, elle disparut définitivement au cours de la Guerre de la Croix, tandis que les fonds des mécènes potentiels partaient vers le soutien des armées puis la reconstruction de la nation. La Société essaie de garder de bonnes relations diplomatiques avec toutes les nations et de nombreuses organisations afin de pouvoir organiser ses expéditions le plus sereinement possible. En affichant ouvertement son respect des différences et des différentes nations, elle s'assure d'être bien accueillie dans la plupart des régions du monde.

Lady Alyce Garloise de Camlann fait tout son possible pour faire connaître l'organisation à travers Théah en envoyant des érudits effectuer des tournées de conférences dans chaque pays. Ces conférences sont offertes aux pays qui ont autorisé les expéditions de la Société des Aventuriers sur leur sol. Par ce biais, elle pense pouvoir obliger les dirigeants du monde à se montrer plus compréhensif envers les autres nations, moins renfermés, plus tolérants.

Enfin, *the Adventurer's Society of Luthon* finance deux expéditions concurrentes qui ont réussi à attirer l'attention de la population dans le sud de l'Avalon. Deux de ses capitaines d'expédition les plus en vue ont décidé de se départager en se lançant dans une course les opposant l'un l'autre. L'objectif est d'atteindre le Mur de Feu par voie de terre et d'être le premier à revenir au siège de la Société à Luthon. Cecil Edwards et Jack McNitt préparent leurs équipes et bon nombre des nobles montagnais exilés dans cette nation se sont déplacés pour assister au départ imminent et parier sur le vainqueur, ou même, sur le premier à mourir.



Relations diplomatiques

Avec les différentes nations

Avalon

Avalon est le foyer, la patrie de la Société. Avec ses principaux membres siégeant au sein du gouvernement, la Société des Aventuriers est protégée par la Couronne. Les activités de l'organisation sont une source de fierté populaire nationale, et à Luthon tout particulièrement. Les conférenciers de la Société sont les bienvenus dans les Highlands, car ils permettent de découvrir des terres éloignées de manière aisée. Ils sont traités comme des invités d'honneur à travers les Marches et sont souvent assiégés de demandes de conférences sur les nations étrangères qu'ils ont visitées par les différents clans qu'ils rencontrent. L'Inismore et O'Bannon sont un peu moins convaincus, mais ils apprécient les avantages que leur offre la Société. Deux érudits de la Société se sont établis à Tara à la fois pour étudier la culture du peuple inish et en tant que conseillers auprès du gouvernement quant aux autres cultures de Théah. Moins ostentatoire que les Explorateurs, la Société des Aventuriers a su néanmoins se faire une place dans le cœur de cette nation.

Castille

La Castille est l'une des destinations favorites des expéditions de la Société. Ils apprécient la nourriture, la culture et la nature amicale de ses habitants. En outre, les paysages méditerranéens offrent des vues magnifiques pour les peintres de la Société qui cherchent à rendre la beauté des pays qu'ils parcourent. La Selva de Fendes permet d'entreprendre des expéditions plus aventureuses dans l'un des rares lieux pratiquement inexplorés du continent. Les représentants du gouvernement sont toutefois des alliés potentiellement dangereux. Lorsqu'un membre de la Société traite avec des fonctionnaires civils, il peut généralement s'attendre à un geste amical. Toutefois, les réprimandes cléricales d'autrefois font que cette relation est toujours un peu tendue et précaire. Elle peut basculer à tout instant et l'expédition se retrouver confrontée à un groupe d'inquisiteurs. Actuellement, la Société prend des dispositions pour mettre en route une tournée de conférences à travers le pays sur la culture et les artefacts ussurans. Or, la religion orthodoxe ayant été décrétée hérétique par l'Église du Vaticine, la Société sait qu'elle prend un gros risque. [Elle parie toutefois sur le retour de l'ouverture d'esprit castilliane avec l'influence grandissante du jeune et cultivé Rex Castillium.](#)

Cathay

En 1514, une expédition montée par la Société des Aventuriers quitta le port de Dionna à destination du Cathay, faisant fi des ultimatums de l'Église du Vaticine. Trois ans plus tard, le navire entra dans le port de Porto Spatia, en Vodacce. Or, une épidémie de Peste Blanche ravageait alors la cité. L'équipage fut infecté en dépit du peu de temps qu'il passa dans le port. Trois semaines plus tard, un galion castillan aperçut le navire à la dérive sur l'océan. Lorsqu'ils y trouvèrent alors les cadavres infectés des marins, les Castillans préférèrent alors saborder le navire. Depuis lors, la Société des Aventuriers n'a pas réussi à monter une nouvelle expédition à destination du Cathay en raison d'une multitude d'incidents et d'accidents nautiques.

Eisen

L'Eisen fut le premier pays où se rendit la Société. En dépit de la destruction dont il a été victime, ce pays est encore l'une des destinations favorites de la Société. Des expéditions se rendent toujours dans le labyrinthe que forme la chaîne des monts Drachenberg. Un groupe d'érudits s'est également installé dans le Königreich de Wische et espère résoudre le mystère

des Waisen. La Société prévoyait également d'installer une antenne à Freiburg mais les ravages de la Guerre de la Croix ont été tels que cette installation a été suspendue. Le bâtiment a été mis au service de la ville et servit d'hôpital pendant la guerre et d'entrepôt de nourriture pour les réfugiés aujourd'hui. De même, la Société des Aventuriers utilise une partie de ses fonds pour soutenir plusieurs œuvres de bienfaisance à travers tout l'Eisen.

Empire du Croissant

La Société a fait de grands progrès dans ses relations avec l'Empire du Croissant. Bien qu'ils ne soient pas encore ouvertement acceptés dans le Sultanat, ses membres sont accueillis amicalement par de nombreuses tribus. Le mérite en revient à l'expédition dirigée par Jack McNitt qui se rendit dans ce pays il y a treize ans. A force d'insister auprès des membres de son expédition sur l'adoption des tenues locales et le respect des coutumes autochtones, il gagna un profond respect des tribus qu'il rencontra. Quant aux autres, elles sont beaucoup moins ouvertes aux expéditions et plusieurs groupes ont découvert à leurs dépens que les bandits nomades se moquent des allégeances ou des origines de leurs cibles, tant que leur pillage rapporte. Enfin, même si aucun lien formel n'a été établi avec le gouvernement, Syed Rastogi, l'éclaireur et chef de camp de McNitt, a exprimé sa volonté de mettre les connaissances recueillies par la Société à la disposition de ses compatriotes. Il a demandé la permission de reproduire certaines parties des ouvrages de la Société afin d'en faire don à son peuple.

Ligue de Vendel

Si la population vendelare est toujours heureuse d'accéder aux connaissances de la Société, la nation en elle-même est plutôt en mauvais termes avec la Société. La considération dont la Société fait preuve envers le Vestenmannavnjar est un point de tension important avec les marchands qui dirigent la Vendel. Comme le mécénat de la Société des Aventuriers est aujourd'hui essentiellement issu de la classe marchande de Luthon, la Ligue de Vendel considère la Société comme un rival dans ses efforts pour s'imposer auprès de la classe mercantile d'Avalon. Toute requête effectuée auprès du gouvernement vendelar se transforme ainsi rapidement en une négociation ardue, même si les objectifs scientifiques de la Société semblent honnêtes, les Vendelars leur refusent toute gratuité et exigent d'être payés pour les laisser circuler librement dans leur pays. En outre, la Vendel a créé sa propre version de la Société des Aventuriers. Après une première approche de bonne foi et dans l'espoir de collaborer, la délégation avalonienne quitta la Vendel avec dégoût et rentra chez elle. La version vendelare de leur Société ne semblait être qu'une parodie destinée à les offenser.

Montaigne

Avant la Révolution, la Société considérait la noblesse de Montaigne comme un rival. Les nobles de ce pays méprisaient souvent la Société en raison des origines mixtes de ses membres, ce qui conduisit l'aristocratie de ce pays à vouloir dépasser les actes de la Société à seule fin de démontrer la supériorité de leur caste. Bien entendu, la Société des Aventuriers répliqua et les défis furent de plus en plus osés entre les deux partis. Ensuite, en tant que nation, ce pays n'était pas d'un grand intérêt pour la Société en raison de l'occupation importante qu'il avait fait subir à l'Avalon, les deux cultures sont très proches. La récente révolution qui a ébranlé ce pays a cependant capté l'attention des érudits et des politiciens de la Société. Lord Johns a ainsi dépêché une dizaine de spécialistes de la politique afin d'étudier cette nouvelle forme de gouvernement. Il a mis toutes les ressources nécessaires pour que ses hommes en sachent plus sur le fonctionnement de cette nouvelle gouvernance que les dirigeants montaginois eux-mêmes. [Cet intérêt n'a pas diminué avec la Restauration, car Montegue a ensuite développé un gouvernement mixte entre l'époque de la royauté et celle de la Révolution. La Société s'interroge sur le devenir de cette bizarrerie politique.](#)

Ussura

Ce fut une grande chance pour la Société des Aventuriers que la deuxième expédition à destination de l'Ussura soit dirigée par un homme respectueux et poli. Il fit preuve de tolérance à l'égard de Matushka et sut respecter le bien-fondé du respect de la population à l'égard de la Vieille dame. Même si elle n'a pas autant besoin des Aventuriers que des Explorateurs, Matushka voit la Société comme une organisation cherchant à comprendre les liens qui unissent les hommes à la nature et à la terre, et cela l'amuse. Jack McNitt a récemment passé une année en Ussura afin de comprendre l'âme des habitants de ce pays et cela a empli Matushka de fierté. Lady Alyce Garloise de Camlann avait également insisté auprès de Jack McNitt pour qu'il emporte avec lui nombre d'objets vodaccis afin qu'il organise une exposition à Pavtlow mais il refusa de les embarquer à son bord en prétextant que leur poids allait ralentir son navire.

Vestenmannavnjar

Pour le moment, l'Avalon estime beaucoup le Vestenmannavnjar. Les contes et la mythologie de cette nation sont en parfaite harmonie avec les aspects légendaires du Glamour. A l'instar de leur comportement à l'égard des Explorateurs, les Vestens sont heureux qu'une organisation extérieure à leur nation soit prête à écouter, consigner et raconter leurs histoires avec respect. En outre, les Vestens savent que la Société des Aventuriers n'est pas dans les meilleurs termes avec la Ligue de Vendel, ce qui accroît encore leur estime. De plus, les dernières expéditions vers les terres vestens comprennent toujours des membres disposés à partager leurs propres légendes avec les skaldes, en particulier des bardes. Tant que les expéditions se contenteront d'observer les objets sacrés sans les déranger, de ne pas reproduire certaines runes, et de ne pas inciter la population vesten à rejoindre les rangs des Vendelars, ils seront bien tolérés.

Vodacce

Traiter avec les dirigeants de la Vodacce est toujours un défi pour la Société. Chaque expédition sur les anciens sites numains doit faire face à une grande résistance. Les groupes de la Société des Aventuriers qui étaient envoyés là-bas devaient affronter des menaces, des tentatives d'intimidation ou de manipulation, tous élaborés dans le but de servir les intérêts des différents participants au Grand Jeu vodacci. La Société a donc presque renoncé à organiser des expéditions publiques à destination de cette nation. Au contraire, elles sont devenues les plus discrètes possibles. Des groupes plus petits sont envoyés infiltrer d'autres entreprises à destination de cette nation, en particulier des voyages commerciaux, afin d'apprendre tout ce qu'ils peuvent sur ce pays. Des informations de seconde main sont également recueillies auprès des voyageurs. Plutôt que d'essayer de battre les princes à leur propre jeu, la Société a décidé de cacher le fait qu'elle jouait le jeu de tout le monde.

Avec les autres organisations

Chevaliers de la Rose et de la Croix

Le 5 Octavus 1615, deux membres de la Fondation se présentèrent au quartier général de la Société des Aventuriers de Luthon en portant le sceau des Chevaliers de la Rose et de la Croix. Comme il s'agissait de membres de la noblesse et du Parlement, des débats houleux agitérent le quartier général de Luthon, comme ce fut le cas ailleurs sur Théah. Par déférence pour l'influence de ces deux membres, les Chevaliers acceptèrent le fait qu'ils taisent ce qu'ils savaient sur la Société des Aventuriers. En retour, comme un signe de respect pour leurs anciens dirigeants, aucun membre de la société des Aventuriers ne leur demanda quoi que ce soit sur les Roses et Croix. La Société des Aventuriers a croisé la route des Chevaliers à plusieurs reprises, en sauvant des Chevaliers blessés ou perdus dans le désert et, parfois, ce furent des Rose et Croix qui intervinrent au profit d'un membre de la Société dans une situation similaire.

Collège Invisible

Si la Société des Aventuriers considère les Explorateurs comme des frères, alors le Collège Invisible pourrait être leur mentor, en particulier pour les membres travaillant dans les grandes universités de Théah. La Société est tout à fait consciente que certaines des inventions développées par le Collège ont rendu leurs expéditions plus sûres et plus faciles au fil des ans. Comme ils savent que bon nombre des membres de cette organisation travaillent dans les écoles de Théah, les chefs d'expéditions sont formés pour reconnaître les signaux de détresse du Collège Invisible et y répondre si possible. Aucune rétribution n'a jamais été réclamée pour ces sauvetages, mais le Collège a envoyé, à deux reprises, certains de ses membres sauver des Aventuriers prisonniers de l'Inquisition. En outre, au quartier général de Luthon, les membres de la Société des Aventuriers ont récemment découvert un paquet contenant deux combinaisons permettant d'entreprendre des explorations sous-marines, accompagnées de leur manuel d'utilisation et un ensemble de meubles pliants. L'identité du donateur est inconnue.

Die Kreuzritter

La Société des Aventuriers est consciente que les Kreuzritter sont une organisation religieuse toujours en activité puisqu'ils ont vu les Chevaliers à la Croix Noire patrouiller les rues de Zafara. Ils savent que ces hommes sont les descendants de l'organisation qui a été détruite à Tannen. La Société ne se doute toutefois pas qu'elle possède des informations accablantes qui pourraient mettre en péril les Kreuzritter. En effet, après la bataille de Tannen, des Aventuriers se sont rendus au cimetière des Croix Noires afin d'enregistrer les noms et le nombre de Chevaliers morts ce jour-là. Cette information est classée sous la rubrique "Bataille de Tannen" dans leurs archives. En Sextus 1668, une autre expédition s'est rendue à Tannen pour collecter des informations sur le cimetière, ignorant que la Société les détenait déjà. Si jamais un Aventurier croisait ces deux prises de renseignements, il découvrirait une augmentation considérable du nombre de tombes. En dehors de cette information, les Aventuriers ne se doutent absolument pas que les Kreuzritter sont toujours une organisation active sur Théah.

Filles de Sophie

Les Aventuriers sont très proches de découvrir l'existence de cette organisation. Ils ont des dossiers, et même des peintures d'au moins six portails menant à Bryn Bresail dans leurs coffres, et pourtant ils ne réalisent pas qu'ils détiennent toutes ces informations. Il suffirait qu'une personne ayant de bonnes connaissances des Sidhes s'assoit et lise les journaux de la bibliothèque pour que l'organisation des Filles de Sophie dans son ensemble lui soit révélée. La Société a même dans ses rangs un homme disposant de ces connaissances. Il se trouve seulement qu'il n'a aucune envie de s'y intéresser. Pour le moment, en tout cas...

Los Vagos

Les Aventuriers voient Los Vagos comme un élément culturel incontournable de la vie du peuple castillien. Ils assimilent El Vago à un justicier obligé de rester anonyme pour rendre la justice dans une société totalitaire. Ils font un parallèle entre les actions du Vagabond et la figure historique et légendaire de Robin Goodfellow en Avalon. Aussi, une équipe travaille-t-elle sur ce phénomène, sur son origine et sur la nécessité pour certains individus de se déguiser pour pouvoir rendre la justice sans craindre de représailles à l'encontre de leurs proches. Ce faisant, ils ont plusieurs fois été sauvés des griffes de l'Inquisition par le Vagabond et ont une politique (non officielle) de renvoi d'ascenseur à l'encontre des hommes se réclamant de Los Vagos.

Lyre de Seigle

Les Aventuriers assimilent la Lyre de Seigle à Los Vagos, aux Frères de la Croix et à Robin Goodfellow : des hommes avançant masqués pour rendre la justice et sauver les victimes d'un

système totalitaire. Tout comme pour Los Vagos, ils étudient leur rôle de loin en Montaigne, et de plus près en Avalon, base arrière privilégiée de cette organisation compte tenu des origines d'Adrian Fletchyr et du nombre important de réfugiés montagnais que la Lyre de Seigle a aidés à gagner les îles d'émeraude.

Novus Ordum Mundi

Les Aventuriers ignorent l'existence du Novus Ordum Mundi, ce qui n'est réciproque. Le NOM, grâce à Merin Zumer et Lady Jane Killmarvon se doute que cette organisation aux buts si humanistes cache quelque chose, comme tous les groupes qu'il a réussi à infiltrer. D'autant que le nombre important de parlementaires qui en sont membres ou en ont fait partie les conforte dans leur opinion. Aussi, Merin Zumer a-t-elle envoyé l'un de ses agents infiltrer cette organisation pour découvrir quelles sont ses réelles motivations.

Opus Theus

L'Opus Theus représente tout ce que la Société des Aventuriers abhorre au sein de l'Eglise du Vaticine : l'extrémisme, le repli sur soi, la peur de l'autre. Ils ne connaissent pas son existence, mais ils les affronteraient sans coup férir s'ils venaient à le découvrir. De son côté, l'Opus Theus a d'autres chats à fouetter qu'un petit club de gentilshommes avaloniens en perte de vitesse.

Rilasciare

La Société des Aventuriers traite avec chaque cellule de la Rilasciare comme s'il s'agissait d'entités distinctes. Ils n'ont pas conscience qu'une organisation mondiale articule leurs actions dans les coulisses. Les points communs entre ces différentes cellules sont attribués à des militants mercenaires itinérants vendant leurs services à ces agitateurs. La Société de la Libre Pensée qui dirigea un temps Charousse est ainsi considérée comme une organisation distincte et homogène dirigée par Maximilien de Charousse.

Société des Explorateurs

Les Explorateurs sont considérés par la plupart des pays comme des rivaux respectueux de la Société des Aventuriers. Les deux organisations prétendent être supérieures à l'autre en matière d'expédition et d'exploration. Mais cela est vrai pour chacune d'elles. Tandis que les Explorateurs ont intensifié leurs recherches sur les artefacts syneths, les Aventuriers se sont concentrés sur le monde actuel. De toutes les organisations de Théah, seuls les membres de la Société pensent que les Explorateurs sont meilleurs. Les Aventuriers recrutent activement bon nombre de leurs membres dans les universités par le biais des conférences qu'ils donnent dans le monde entier, alors que les Explorateurs se vantent de posséder leurs propres centres de formations et bases à travers tout Théah. Toutefois, sur le terrain, les rivalités cessent rapidement. Les deux partis reconnaissent que les activités des Explorateurs dans les ruines syneths sont un travail très dangereux. Tandis que les subtilités de l'échange culturel sont très délicates et peuvent varier d'une heure à l'autre, demandant une grande concentration. De plus, comme les deux organisations se croisent régulièrement en opération, il est devenu banal pour leurs membres de partager leurs abris ainsi que les lieux de recherches et les ressources lorsqu'ils en ont la possibilité. Plusieurs expéditions des Aventuriers ont été secourues par un navire Explorateur et vice versa. Ainsi, la Société des Explorateurs voit plutôt les Aventuriers comme des frères animés du même esprit, même si leurs objectifs sont différents.



Organisation et buts

Quartier général des Aventuriers



La Société des Aventuriers est officiellement basée dans les bâtiments historiques où elle fut fondée, à deux pâtés de maison de l'ancien Parlement de Luthon. Au fil des ans, les dirigeants ont acheté les autres bâtiments du bloc qu'ils ont prolongés par deux entrepôts donnant sur les quais afin de répondre aux besoins accrus de l'organisation. Les autres bâtiments servent à entreposer des objets et des trophées découverts par les expéditions successives, mais on y trouve aussi des logements pour les membres et le personnel ainsi que des bureaux pour les érudits et les comptables qui travaillent au profit des expéditions en cours. L'édifice le plus important est sans doute la "*Records Library*" (la Bibliothèque des Journaux). Au retour de chaque expédition, depuis le premier voyage de Thomas Lessup, le capitaine qui dirigeait le groupe y dépose son journal d'expédition. Les copies, et dans de nombreux cas, les écrits originaux, sont stockés dans la bibliothèque et rangés, d'abord par nations, puis selon les différents aspects de chaque culture. En outre, les points les plus importants sont compilés dans des digests permettant aux érudits d'effectuer des recherches rapides dans ce matériel didactique. Ces documents peuvent être considérés comme les

descriptions sociologiques des différentes nations les plus complètes de Théah. D'ailleurs, la Société a rassemblé ces informations dans une série d'encyclopédies, une pour chaque nation. Ces compendiums rassemblent de brèves descriptions de chaque événement et activité que la Société a enregistrés depuis sa création, ainsi que les références des journaux où l'on peut trouver l'intégralité du texte d'origine. Une équipe de vingt-trois bibliothécaires coopère pour maintenir en bon état ce système d'information.

Droits et devoirs

On peut classer les membres de la Société des Aventuriers de Luthon et du Lovaine en deux groupes bien distincts.

Le premier comprend ceux qui ont fait la réputation du club, les fameux Aventuriers, qui parcourent le monde pour en ramener les saveurs et les couleurs en Avalon.

Le second regroupe les nobles et les riches bourgeois qui financent ces expéditions et bénéficient d'un peu de la gloire et de l'honneur qui reviennent aux bourlingueurs.*

La Société des Aventuriers s'est fixé un objectif ambitieux : éduquer les foules. Elle cherche à élever l'éducation des Avaloniens, à développer leur intelligence et leur ouverture d'esprit en leur faisant découvrir le monde par le biais de conférences, de livres et de peintures qui donnent envie de connaître plus amplement ces contrées éloignées. Pour cela, les Aventuriers sillonnent Avalon et, depuis l'union des trois îles d'Émeraude, le reste des Trois Royaumes pour donner des conférences et monter des expositions avec les tableaux et objets ramenés par les différentes expéditions.

Les capitaines d'expédition, entre deux explorations, sont priés de participer activement et de faire partager leurs expériences aux foules. Certains, comme Jack McNitt ou Cecil Edwards, sont de véritables stars. Cet esprit de partage contraste ainsi beaucoup avec les autres organisations que connaissent les Théahs, comme la Société des Explorateurs, les Chevaliers de la Rose et de la Croix ou le mystérieux Collège Invisible.

Enfin, les membres actifs parcourant le monde peuvent, après quelques expéditions réussies, demander les conseils et profiter de l'expérience des capitaines d'expéditions plus anciens, leur permettant après quelques temps de bénéficier à leur tour du financement d'un mécène qui saura leur faire confiance. Après tout, si un ancien capitaine expérimenté recommande un candidat, c'est qu'il est capable de mener une expédition à bien.

Véritables objectifs

Presque toutes les organisations de Théah cachent quelque chose et la Société des Aventuriers de Luthon et du Lovaine ne fait pas exception. Ce secret n'est connu que de quelques initiés, la majorité des membres de la Société l'ignore. La Société des Aventuriers n'a pas été créée pour explorer le monde et se documenter sur les différentes cultures de Théah. Elle a été créée afin de fournir un lieu où l'on puisse se réunir à l'abri des regards indiscrets. Les cinq fondateurs ont organisé la Société de telle manière qu'ils puissent se réunir pour discuter de politique sans attirer l'attention ni être accusés de haute trahison. Aujourd'hui, c'est toujours la priorité des dirigeants de la Société. "The Foundation" utilise la Société et ses connaissances sur le monde pour orienter l'opinion du peuple d'Avalon – et de Théah – afin de faire pencher la balance du côté de l'administration plutôt que de la monarchie. Ainsi, l'objectif de cette organisation, depuis sa création, est de renverser la monarchie avalonienne de manière pacifique.



The Foundation

Nommé ainsi en l'honneur des cinq membres fondateurs et de leur objectif commun, "The Foundation" (la Fondation) dirige toujours la Société des Aventuriers et oriente discrètement et astucieusement les débats du Parlement d'Avalon. En 1353, Ainsley Johns, Parrish, Hall, Wray, et Smith se réunirent dans le sous-sol du siège de la Société à Luthon et lancèrent leur plan visant à entraîner l'une des plus lentes et des plus pacifiques évolutions politiques de l'histoire de Théah. En tant que membres du Parlement, ils réalisèrent que, quelle que soit l'importance des connaissances et de la sagesse d'un roi, elle était bien faible comparée à celle d'un groupe d'hommes instruits. Les cinq lords passèrent un pacte afin de convaincre Théah d'abandonner le système de la monarchie traditionnelle au profit d'un régime parlementaire.

Ces Lords adoptèrent le nom de "Foundation" afin de représenter au mieux leur volonté de jeter les fondations d'une société nouvelle pour le monde. Dès le début, il leur parut évident que ce changement radical ne pouvait s'effectuer par la violence mais passait par l'éducation des masses. Les premières expéditions avaient pour réelle mission de rechercher des gens aux objectifs similaires ainsi que des cultures basées sur leur conception d'un gouvernement plus égalitaire. Comme le volume des informations sur le monde augmentait de manière exponentielle, la Fondation commença à révéler ses connaissances au grand public. Les conférences furent écrites de manière à démontrer et mettre en évidence de façon subtile les erreurs commises par les monarques. Au fil des siècles, les nouveaux membres de "The Foundation" furent choisis en fonction de leurs orientations politiques en faveur d'un régime parlementaire plutôt qu'à cause de leur lien familial avec les membres en place.

La seule exception est la famille Johns, dont un membre appartient toujours à "The Foundation". Ainsley Johns prépara son fils à reprendre son poste au sein du Parlement et de la Société. Depuis lors, chacun des héritiers du comté de Breneth a été spécialement formé à la manipuler la population afin d'imposer les idées de leur groupe secret. Certains furent plus habiles que d'autres, mais la fidélité à la cause de la famille fut si absolue, que même les princes de Vodacce l'envieraient. Bien que leur cause n'avança pas toujours de manière régulière, la famille Johns a maintenu le cap des objectifs originaux d'Ainsley. La plupart de ses descendants ont compris que cette cause est plus grande que n'importe quelle quête de pouvoir personnel. L'actuel comte de Breneth, Wesley Johns IV, n'est toutefois pas de ce bois et a d'importantes ambitions personnelles.

Wesley a observé attentivement la mise en œuvre de la politique de la société des libres penseurs de Charousse. Il fut fasciné par la rapidité de leur succès après qu'ils aient eu recours à une violente révolution. Il continua à suivre avec attention tout leur parcours politique jusqu'à leur chute. Il a également envoyé spécialement quelques hommes étudier le fonctionnement politique de cette nouvelle entité afin d'en tirer des enseignements [et d'éviter de reproduire les erreurs qui les conduisirent à l'échec et au retour de la monarchie](#). Il se rend toutefois parfaitement compte que la reine Elaine ne peut être comparée à l'Empereur Léon en termes d'oppression, mais pour Wesley, la volonté populaire de destituer le tyran montaginois est la preuve que le moment est proche où l'Avalon pourra enfin devenir un régime parlementaire.

La Fondation actuelle est l'outil que Wesley compte utiliser pour surmonter cet obstacle. La population avalonienne est aujourd'hui bien éduquée et devrait être capable d'accepter un changement de régime. Son principal problème vient surtout de la popularité de la reine. Wesley a peu de chances de la discréditer et réfléchit à des plans pour lui faire quitter, ou perdre, le trône. Stanton Clarke est peut-être la solution avec ses relations interlopes dans le milieu du crime. Alyce Garloise de Camlann peut prétendre au trône en cas de disparition de la reine et pourra compter sur le soutien du Parlement si Wesley en constate la nécessité. Wesley a des lettres de son grand-père suggérant que Jacob Hargreaves a des relations avec les Sidhes, le genre de relations qui pourraient être utilisées pour convaincre la Cour de Lumière d'accepter et de soutenir les changements qu'il envisage. Nigel Bester est la pièce maîtresse du plan de Wesley. Nigel a été manipulé afin qu'il obtienne une position d'influence et puisse prendre le contrôle du Parlement. Il est populaire, charismatique, et

complètement sous l'influence de Wesley, un homme qui pourrait permettre de lancer une révolte contre la populaire reine d'Avalon et combler le fossé qui permettrait à son fils aîné élevé dans la tradition de la famille Johns, Harold Wesley, de devenir le nouveau dirigeant de la nation.



Comment utiliser la Société des Aventuriers

La Société des Aventuriers peut être utilisée comme un groupe de vilains, un rival amical, ou une organisation que vos personnages joueurs pourraient intégrer. En tant qu'organisation de vilains, la Société renferme un cercle restreint de personnes qui veulent renverser leur gouvernement. L'organisation a développé des plans à très long terme qui peuvent se mettre en branle plus activement durant votre campagne. Wesley Johns, Jacob Hargreaves et Nigel Bester sont tous utilisables directement comme adversaires machiavéliques ou alliés aux buts douteux. Les joueurs ne devraient jamais être confiants quant à leurs objectifs et aux méthodes qu'ils sont prêts à employer. Ces hommes sont tenus en haute estime par la population d'Avalon, ce qui devrait compenser la plupart des soupçons à leur rencontre.

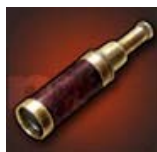
Si vous vous en servez comme de rivaux pour d'autres organisations, la Société des Aventuriers est une concurrente directe de la Société des Explorateurs qui cherche à explorer des lieux exotiques. Il s'agit d'une rivalité amicale entre ces deux organisations ([on pourrait ainsi considérer que ces deux groupes possèdent l'Épée de Damoclès Rivalité pour refléter cette opposition amicale](#)) qui devrait entraîner une "saine concurrence" entre les joueurs et les Aventuriers. En outre, compte tenu des objectifs de la Fondation, la Rilasciare peut également être un concurrent parfait de la Société des Aventuriers. [Enfin, leur volonté de découvrir les secrets des différentes sociétés et cultures qu'ils approchent permet d'en faire un adversaire direct de la plupart des autres sociétés secrètes – que ce soit les Filles de Sophie et leurs portails, Los Vagos et les hommes qui se cachent sous le masque du Vagabond, ou même des organisations plus publiques comme les Chevaliers d'Elaine \(dont les objectifs sont forcément aux antipodes\) ou le Comité de Salut Public.](#)

Enfin, un personnage aux objectifs sociaux et ouvert sur son environnement humain et culturel pourrait vouloir voyager en compagnie de la Société des Aventuriers. Comme la majorité des membres n'est pas au courant des buts réels de la Société, ses objectifs affichés de découverte du monde pourraient attirer bon nombre de personnages joueurs souhaitant explorer Théah sans vouloir trop approfondir les mystères synneths. En outre, la Société peut servir d'accroche pour des aventures tournant autour de l'exploration du continent de l'Ouest³ ou des intrigues parlementaires. L'appartenance à cette organisation offre une grande variété d'options pour les personnages, indépendamment de leurs raisons de se trouver en Avalon.



³ NdT : On parle là d'Amerind, l'équivalent du continent nord-américain de notre monde, qui se situe au-delà de l'Archipel de Minuit et est évoqué dans les Chevaliers de la Rose et de la Croix et développé dans l'une des nouvelles de *Rapier's Edge*.

Dramatis Personae



Robert Lapham

"Master of the Society"

"On se sert de la femelle de la perdrix pour prendre le mâle. Cela s'appelle chasser à la chanterelle."



Historique

Surnommé affectueusement "Old Bob" par les plus jeunes membres, Robert Lapham est le plus ancien membre actif de la Société, même si à l'âge de soixante-treize ans, il a finalement renoncé aux expéditions aventureuses. Ce veuf remplit désormais ses journées en siégeant comme *"Master of the Society"* (Maître de la Société). Ses fonctions comprennent la surveillance des activités quotidiennes du personnel, l'approbation des menus proposés par le chef cuisinier, diriger les cérémonies et toutes les autres choses qui requièrent son attention. Il passe le plus clair de son temps à étudier les dernières nouvelles ou à discuter de politique avec les autres membres tout en appréciant un bon cigare ou un bon verre de vin. Lapham est le plus fervent royaliste dans la société, ce qui le place en adversaire direct de bon nombre des autres membres. Cependant, Old Bob a toujours su calmer les désaccords dans les débats grâce à une attitude amicale. Il sera plus offensif si un membre débute un débat politique en tête à tête avec lui.

En son temps, Lapham fut un expert de la chasse au gros gibier. Il affirme avoir personnellement tiré près de la moitié des trophées qui ornent l'intérieur du siège de la Société. Bien que n'étant pas nobles de naissance, les Lapham importent des vins de qualité depuis plusieurs générations. Old Bob a passé sa vie à user de son héritage et de ses relations professionnelles pour financer des expéditions de chasse dans les lieux les plus exotiques. Il a chassé dans l'Archipel de Minuit, y compris sur l'Île de la Bête, a participé aux chasses personnels du prince Mondavi, et organisé des traques au gros gibier en Ussura ou dans les monts Drachenberg. Il affirme avoir enseigné tout ce qu'il sait à l'actuel grand veneur de la Reine Elaine. Au cours des dernières années, Robert a confié les rênes de l'entreprise familiale à son neveu et s'est retiré de la vie publique de la noblesse, se contentant d'apparaître au sein de la Société des Aventuriers de Luthon.

Le titre de Maître de Old Bob n'est que partiellement honorifique. Il fait officiellement de lui le chef de l'organisation. En vérité, il est heureux de laisser l'organisation de la plupart des activités à Standish, l'intendant, ou aux différents membres éminents et grands esprits politiques tel Nigel Bester. Bien qu'il n'apprécie pas ces manigances politiques, il comprend que les besoins financiers de la Société nécessitent des concessions qui vont au-delà d'un financement personnel.

Apparence & interprétation

Old Bob est un petit homme avec une moustache bien taillée. Il est mince et nerveux avec des cheveux gris toujours coupés de frais. Une vie passée à tirer avec des mousquets et des pistolets lui a détruit une grande partie de son audition. Il commence également à perdre la mémoire. Les autres membres de la Société des Aventuriers et le personnel ont beaucoup de respect et d'affection pour leur "patriarche", et presque tous ses caprices sont honorés avec un sourire par la plupart des Aventuriers. Toutefois, il reste un expert des armes de chasse. Qu'il s'agisse d'un épieu à sanglier ou d'un mousquet, il n'y a aucun Aventurier qui n'écouterait avec attention ses conseils sur l'utilisation de ces armes. Les plus jeunes trouvent toujours le temps d'apporter un nouveau mousquet à Old Bob afin qu'il puisse le tester.

Secrets

Robert Lapham ne se doute absolument pas que la Société renferme une cellule secrète destinée à renverser la monarchie. S'il l'apprenait, il dénoncerait probablement ceux qu'il ne pourrait pas tuer lui-même. Il est conscient que plusieurs membres de la Société sont impliqués dans quelque chose de plus important que les buts affichés par l'organisation, mais il soupçonne plutôt une activité défensive similaire à la Rose et la Croix ou même de la contrebande destinée à financer leur organisation. Sa contribution financière a été fixée annuellement il y a vingt-cinq ans et n'a jamais varié depuis. Bien trop fier pour avouer son dénuement, il a épuisé ses économies et est aujourd'hui presque sans ressources financières. Standish fait en sorte que Old Bob mange à la Société et a secrètement obtenu la permission de Nigel d'utiliser les fonds de l'organisation pour régler les dettes du Maître.

Robert Lapham – Héros

Profil

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

Réputation : martiale +29/sociale +34/morale +42.

Arcane : Loyal

Épées de Damoclès : Instant de grâce (obtient un nouveau trophée de chasse), Dépossédé (ou plutôt ruiné, dans son cas)

Nationalité :

Langues : Accent de High Avalon ; Avalonien (L/E), Montaginois, Vodacci.

Appartenances : Guilde des vigneron, Société des Aventuriers de Luthon et du Lovaine.

Titres & offices : Master of the Society.

Avantages : Âge et sagesse (Vieux), Baroudeur, Emérite (Connaissance des animaux, Guet-apens, Pister, Tirer [Mousquet]), Poigne ferme, Sens aiguisé (Vue), Tireur d'élite, Petit, Protecteur (Standish Beckwith)

Ecole d'escrime

O'Faolain (Maître) : Coup de pommeau (Mousquet) 5, Déplacements circulaires 5, Tir d'adresse (Mousquet) 5, Tir précis (Mousquet) 5, Voir le style 5.

Métiers

Artisan : Calcul 3, Cuisinier 3, Evaluation 3, Fabricant d'Armes à feu 1, Facteur d'arcs 3, Marchandage 5, Observation 5, Poudrier 2, Taxidermiste 2.

Chasseur : Connaissance des animaux 6, Déplacement silencieux 5, Dressage 3, Guet-apens 6, Langage des signes 3, Observation, Piéger 3, Pister 6, Qui-vive 4, Signes de piste 5, Soins des chiens 3, Survie 5, Tanner 4, Tirer (Arc) 4.

Eclaireur : Cartographie 4, Connaissance des animaux 6, Connaissance des routes (Avalon) 2, Course d'endurance 2, Déplacement silencieux 5, Equitation 1, Escalade 2, Guet-apens 6, Langage des signes 3, Observation 5, Perception du temps 2, Pister 6, Qui-vive 4, Sens de l'orientation 3, Signes de piste 5, Survie 5.

Fauconnier : Connaissance des animaux 6, Dressage 3, Equitation 1, Etiquette 2, Observation 5, Pister 6, Qui-vive 4, Sens de l'orientation 3, Signes de piste 5, Soins des oiseaux 3.

Guide : Cartographie 4, Contacts (Luthon) 2, Déplacement silencieux 5, Escalade 2, Géographie 3, Guet-apens 6, Marchandage 5, Observation 5, Orientation citadine (Luthon) 2, Qui-vive 4, Séduction 2, Sens de l'orientation 3, Sincérité 2.

Herboriste : Composés, 2 Connaissance des herbes 3, Cuisinier 3, Diagnostic 3, Poison 2, Premiers secours 4.

Veneur : Connaissance des animaux 6, Déplacement silencieux 5, Dressage 3, Equitation 1, Etiquette 2, Observation 5, Piéger 3, Pister 6, Sens de l'orientation 3, Signes de piste 5, Soins des chiens 3, Vétérinaire 1.

Entraînements

Arbalète : Facteur d'arcs 3, Recharger 4, Tirer 5.

Arc : Facteur d'arcs 3, Tir réflexe 3, Tirer 4.

Athlétisme : Amortir une chute 2, Course d'endurance 2, Course de vitesse 3, Escalade 2, Jeu de jambes 4 (ND : 35), Lancer 3, Nager 3, Sauter 2.

Escrime : Attaque 3, Parade 3 (ND : 32).

Mousquet : Attaque (arme d'hast) 2, Recharger 5, Tirer 6.

Pugilat : Attaque 3, Direct 2, Jeu de jambes 4 (ND : 35), Uppercut 1.



Standish Beckwith

Intendant de the Adventurer's Society of Luthon and Lovaine

"Compte tenu des vertus qu'on exige d'un domestique, Monsieur connaît-il beaucoup de maîtres qui fussent dignes d'être valets ?"

Historique

Standish vient d'une famille issue d'une longue lignée de serviteurs qu'il peut faire remonter sur des centaines d'années. Il est fier de pouvoir anticiper tous les besoins de ses maîtres. C'est un homme d'une grande probité qui a su gagner la confiance et l'estime de tous les membres. Il connaît presque tous les petits secrets des membres de l'organisation et compte bien les emmener avec lui dans sa tombe. Standish a gagné cette confiance en effectuant un travail exceptionnel sans poser de questions. En raison de la nature confidentielle qu'il a su apporter à ses fonctions, on lui demande souvent son opinion et ses réflexions sur quantité de sujets. Nigel Bester s'appuie notoirement sur son avis.

Indépendamment de son statut de membre de la Société, Standish se soucie vraiment de tous les Aventuriers de manière équivalente. Il est tout aussi vif à acquérir une bouteille rare de Falisci 1647 pour les mécènes du milieu marchand qu'à ramener une livre de viande de mouton séchée pour un jeune homme partant pour une longue expédition. Toutefois, les plus jeunes membres qui vont effectivement partir en voyage occupent une place particulière dans le cœur de Standish Beckwith. N'ayant jamais voyagé plus loin qu'à trois jours de cheval de Luthon, il prend plaisir à écouter leurs aventures. Une expédition qui part de la Société des Aventuriers le fait toujours avec un repas spécial préparé sous la supervision exclusive de Standish.

Apparence & interprétation

Standish Beckwith est l'incarnation du gentilhomme parmi les gentilshommes. Ce grand et corpulent garçon au front dégarni semble toujours anticiper les besoins de ses supérieurs. Ses fonctions d'intendant de la société des Aventuriers de Luthon et du Lovaine l'occupent continuellement, tandis que ses horaires atypiques et ses brèves heures de repos à des heures incongrues donnent l'illusion d'un homme qui ne dort jamais. Standish est un œnologue reconnu, un gastronome talentueux et un intendant de première force qui sait soigner la présentation et attache une grande importance à l'entretien et la propreté du club comme des domestiques. Son personnel doit supporter ses normes draconiennes et travailler dur pour faire du Club l'un des lieux les plus agréables de Théah.

Secrets

Standish est au courant des activités des cinq membres de la Fondation et de leurs complices. Il sert la Société depuis un peu plus de vingt-cinq ans et étant donné sa présence quasi-permanente au quartier général des Aventuriers, il aurait été impossible pour la Fondation de lui cacher leurs activités. Standish sait qui et combien ils sont. Les membres de la Fondation l'utilisent fréquemment comme messenger. Eux et Standish font de cette connaissance une sorte de jeu. Ils font semblant de croire qu'il ne peut rien savoir en raison de la nature parcellaire des informations auxquelles il a accès et lui prétend ne jamais se souvenir de ce qu'il entend ou voit autour de lui.

Standish a des liens étroits avec quelques membres de l'organisation. Il sait que Nigel Bester le respecte et a son oreille, qu'il est un peu son confident. Ainsi, Standish essaie de servir de conscience au maire de Luthon. L'intendant lui a suggéré la plupart des travaux publics que Nigel a entrepris dans la ville. Standish voit aussi Robert Lapham comme un second père et travaille avec diligence pour s'occuper du vieux chasseur. Enfin, Standish a un faible pour Alyce Garloise. Elle la toujours traité honorablement depuis qu'elle a rejoint la Société. Il estime avoir gagné et su garder son respect et il travaille dur pour que cela continue.

Standish a toutefois un secret dont personne ne se doute. Il n'est pas vraiment Standish Beckwith. Ou du moins, pas tout le temps. Standish Beckwith, Intendant de la société des Aventuriers de Luthon et du Lovaine, travaille réellement vingt-quatre heures sur vingt-quatre. C'est juste qu'il échange sa place avec son frère jumeau Charles toutes les six heures. Les deux frères sont tombés d'accord sur le fait que d'entrer au service de la Société des Aventuriers rendrait leur vie plus intéressante. Malheureusement, la Société ne voulait engager qu'un seul homme. Le salaire et le logement étaient suffisants pour permettre aux deux hommes de vivre correctement si Charles acceptait de devenir Standish une partie du temps et de partager son travail. Les deux hommes se remplaçant l'un l'autre pour bon nombre de tâches, ils sont capables d'accomplir une quantité incroyable de travail en peu de temps. Charles est plus proche de Nigel et Standish préfère Alyce, mais les deux hommes ont la même affection pour le vieux Bob. S'ils étaient un jour découverts, ils espèrent que la Société comprendra et appréciera les années d'effort qu'ils ont fourni au service des Aventuriers et les gardera. Bien sûr, s'ils devaient être congédiés, il y a tous les secrets qu'ils connaissent... et qui pourraient intéresser beaucoup de monde... En particulier Bors McAllister.



Standish Beckwith – Homme de main

Profil

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

Réputation : martiale 0 / sociale +11 / morale +23.

Arcane : -

Epées de Damoclès :

Nationalité : Avalonien.

Langues : Accent d'Avalon ; Avalonien (L/E).

The Adventurer's Society of Luthon and Lovaine

Appartenances : Société des Aventuriers de Luthon et du Lovaine.

Titres & offices : -

Avantages : Relations (plusieurs informateurs dans Luthon), **Rythme de sommeil singulier**, Sens aiguisés (odorat et goût).

Métiers

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

Espion : Corruption 2, Déplacement silencieux 2, Dissimulation 4, Filature 3, Fouille 2, Langage des signes 2, Lire sur les lèvres 4, Mémoire 2, Observation 4, Qui-vive 2, Sincérité 3, Trait d'esprit 2.

Guide : Contacts (Luthon) 5, Débrouillardise 5, Déplacement silencieux 2, Escalade 1, Géographie 2, Marchandage 4, Observation 4, Orientation citadine (Luthon) 4, Qui-vive 2, Sincérité 3, Sens des affaires 1.

Herboriste : Composés 2, Connaissance des herbes 1, Cuisinier 4, Diagnostic 3, Premiers secours 3.

Intendant : Commander 2, Comptabilité 3, Diplomatie 2, Etiquette 4, Evaluation 2, Logistique 3, Marchandage 4, Observation 4, Régisseur 5, Sens des affaires 1.

Entraînements

Couteau : Attaque 2, Lancer 2, Parade 2 (ND : 12).

Charles Beckwith – Homme de main

Profil

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

Réputation : martiale 0/sociale 0/morale 0.

Arcane : -

Epées de Damoclès : Véritable identité (il se fait passer pour Standish Beckwith, son jumeau)

Nationalité : Avalonien.

Langues : Accent d'Avalon ; Avalonien (L/E), **Vodacci** (L/E).

Appartenances : Société des Aventuriers de Luthon et du Lovaine.

Titres & offices : -

Avantages : Relations (plusieurs informateurs dans Luthon), **Réflexes de combat**, Rythme de sommeil singulier.

Autres écoles

Falisci (Apprenti) : Connaissance du vin 4, Détection du poison (Boisson) 2, Elevage 2, Mercatique (Vin) 2, Style 2.

Métiers

Artisan : Aubergiste 3, Evaluation 2, Observation 3, Régisseur 3, Tonnelier 2, Vigneron 4.

Courtisan : Cancanier 4, Danse 1, Diplomatie 2, Etiquette 4, Héraldique 2, Mémoire 2, Mode 2, Observation 3, Sincérité 3, Trait d'esprit 3.

Domestique : Cancanier 4, Comptabilité 1, Conduite d'attelage 3, Discrétion 5, Etiquette 4, Majordome 4, Mode 2, Observation 3, Sincérité 3, Tâches domestiques 5.

Espion : Corruption 3, Déguisement 3, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 2, Falsification 3, Filature 3, Fouille 2, Langage des signes 2, Mémoire 2, Observation 3, Qui-vive 3, Sincérité 3, Trait d'esprit 2.

Intendant : Comptabilité 1, Corruption 3, Diplomatie 2, Etiquette 4, Evaluation 2, Observation 3, Régisseur 3, Sens des affaires 3.

Malandrin : Connaissance des bas-fonds (Luthon) 2, Contacts (Luthon) 5, Débrouillardise 4, Fouille 2, Observation 3, Orientation citadine (Luthon) 4, Sens des affaires 3.

Entraînements

Pugilat : Attaque 3, Direct 2, Jeu de jambes 3 (ND : 12).



Nigel Bester

Chef des "Portefeuilles" et Maire de Luthon

"Le désir des privilèges et le goût de l'égalité sont les passions dominantes et contradictoires qui dictent la politique des gens du peuple au parlement."

Historique

Nigel est un homme qui a commencé sa vie avec un simple rêve. Il voulait être respecté. En tant que fils d'un brillant magnat du transport maritime, Nigel eut ainsi accès à une éducation de qualité, à la société bourgeoise, et à une entreprise sur laquelle exercer ses talents de meneur d'hommes. Au début, il fut heureux de profiter du pouvoir qu'il exerçait en tant que riche homme d'affaires dans le port de Luthon. La première fois où il obtint une charge publique – Huissier, afin de se donner l'autorisation de construire son nouvel entrepôt – il découvrit quelque chose d'important sur lui-même : il aimait décider pour les autres.

Nigel commença alors à se faire des amis parmi les personnes dont le soutien lui serait nécessaire pour devenir le maire de Luthon. A l'époque, cette ville était la capitale d'Avalon, de sorte qu'un tel poste lui permettait de rivaliser en pouvoir avec les ducs eux-mêmes. Ce nouveau statut plut à Nigel tandis qu'il profitait des avantages de sa charge, mais bientôt, il en voulut plus. C'est à cette époque qu'il se mit à fréquenter les membres de *"the Adventurer's Society of Luthon and Lovaine"*. Nigel s'appropriâ les nombreuses idées véhiculées par les hommes et les femmes de cette organisation. En associant leurs connaissances et leurs influences, les membres de cette société sont bientôt devenus les "roturiers" les plus influents des Trois Royaumes.

Puis Elaine apparut avec le Graal et elle fit de Carleon la capitale des Trois Royaumes. Ce retour détruisit les plans de Nigel et de ses partenaires. Nigel constata rapidement qu'il n'était maintenant le maire que d'une petite ville remplie de bureaucrates subalternes. Même s'il a obtenu un siège au Parlement, Nigel souhaiterait acquérir plus de pouvoir. Ainsi, comme il avait autrefois gagné le poste de maire de Luthon, il est parvenu à s'attirer l'amitié des bonnes personnes et est devenu le chef et porte-parole du groupe politique connu sous le nom de "Portefeuilles", qui regroupe les parlementaires issus de la roture.

Nigel partage aujourd'hui son temps entre la gestion des affaires quotidiennes de Luthon et ses fonctions au Parlement de Carleon. Ainsi, il regrette le temps qu'il est obligé de perdre à voyager entre ces deux cités.

Apparence & interprétation

Nigel Bester est un homme en surpoids que ses détracteurs comparent souvent à un sanglier. En effet, il partage avec cet animal une tignasse épaisse et une moustache touffue qui tend à devenir poivre et sel, comme les défenses de l'animal. Il est l'archétype de ce que l'on pourrait attendre d'un homme politique d'une grande ville. Il est toujours sympathique avec ceux qui peuvent lui être utiles. Il est le genre d'homme qui voit Luthon comme une extension de lui-même et qui voudrait lui redonner sa place au cœur d'Avalon. Malgré son désir d'accroître son pouvoir et son influence, Nigel travaille aussi pour améliorer du mieux qu'il peut les infrastructures publiques et autres manifestations embellissant sa ville de Luthon, si, bien sûr, elles lui permettent également de maintenir sa position.

Nigel est un politicien roué. Sa maîtrise de la politique et des manipulations est presque sans égale. Il a également un don pour s'exprimer en public, qui lui a permis d'arriver là où il se



trouve. Si Nigel avait possédé le charme naturel d'un Jack O'Bannon ou d'un Jeremiah Berek, il tiendrait aujourd'hui l'Avalon dans la paume de sa main.

Secrets

Nigel respecte les actes de la Reine Elaine quant à la modernisation de la nation. Il ne comprend toutefois pas le besoin qu'elle ressent de faire de Carleon la capitale, mais il estime qu'elle a fait un travail admirable au cours de son règne. En outre, il aimerait voir sous son règne un autre changement majeur de la politique avalonienne – la suppression du droit de siéger au Parlement par héritage. Pour cela, il est prêt à faire pression sur tout individu qui lui permettrait d'emporter cette décision de la part de la souveraine des Trois Royaumes.

Toutefois, Nigel Bester n'est pas un homme aussi doué qu'il croit l'être. Il a été recruté par la société des aventuriers en raison de ses relations politiques et pour l'aide qu'il pouvait apporter aux principaux membres de l'organisation. Il croit sincèrement qu'il a maintenant le contrôle de la société et ne se doute absolument pas qu'il est complètement manipulé. Il est trop aveuglé par son objectif pour s'en rendre compte.

Ce dessein qui l'obnubile est, tout simplement, d'éliminer la monarchie, ce qui permettrait au Parlement de prendre le contrôle de l'Avalon. Naturellement, Nigel se voit personnellement à la tête d'un tel gouvernement. Il était très près de mettre son projet en branle il y a une décennie lorsque Elaine reparut avec le Graal. Si Nigel trouvait une manière d'éliminer l'influence de cet artefact, il est convaincu que son plan pourrait réussir. Il se rend bien compte qu'il y a plusieurs autres candidats qui n'attendent que la chute d'Elaine pour combler le vide que laisserait sa mort, mais il estime que les plébéiens seraient de son côté. Il croit également que les récents événements intervenus en Montaigne ne font que donner du poids à ses arguments.

Nigel est l'un des membres de la "Fondation" de la Société des Aventuriers de Lovaine. La Fondation utilise cette organisation comme une couverture pour son programme politique. Il transfère les profits de la société vers diverses activités illégales afin de financer ces plans. Nigel s'est toutefois arrangé pour rester relativement "propre" dans ces manœuvres. Ce qu'il ignore cependant, c'est que les plans des autres membres de la Fondation s'étendent sur plusieurs centaines d'années. Enfin, Nigel n'a jamais été satisfait de sa place dans le monde. L'appétit du pouvoir s'est emparé de lui et ne pourra plus jamais disparaître. Même s'il parvient à ses fins et prend le contrôle d'Avalon, il tournera alors ses regards vers l'Inismore et les Marches des Highlands. Nigel chercherait un moyen d'assujettir ses voisins, avant de faire en sorte de régner sur la Montaigne. Après cela, ce sera la Castille ou l'Eisen. En bref, son poste de maire n'est qu'une étape de son grand plan visant à conquérir le monde.

Nigel Bester – Vilain

Profil

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

Arcane : Ambitieux

Réputation : martiale +02/sociale +86/morale +23.

Epées de Damoclès : -

Nationalité : Avalonien.

Langues : Accent de High Avalon ; Avalonien (L/E), Montaginois (L/E).

Appartenances : Société des Aventuriers de Luthon et du Lovaine.

Titres & offices : Membre du Parlement d'Avalon, Maire de Luthon, Chef des Portefeuilles.

Avantages : [Grand Maître \(Courtisan avalonien & Politicien Jacobin\)](#), [Office](#), Orateur, Relations (nombreuses dans le milieu politique), Siège au parlement, Université.

Ecoles de courtisan

[Courtisan avalonien \(Maître\)](#) : Exploiter les faiblesses (Avalon) 5, Force d'âme 5, Logorrhée 5, Réveiller la Honte 5, Voir le style 5.

Courtisan montagnois (Compagnon) : Allusion brutale 4, Exploiter les faiblesses (Montaigne) 5, Remarque acerbe 4, Voler la parole 4, Voir le style 5.

Politicien jacobin (Maître) : Coupure 5, Exploiter les faiblesses (Montaigne) 5, Logorrhée 5, Relancer sur un tiers 5, Voir le style 5.

Métiers

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

Erudit : Calcul 2, Droit 5, Eloquence 5, Géographie 2, Héraldique 3, Histoire 3, Linguistique 2, Philosophie 3, Recherches 3, Théologie 2.

Intendant : Commander 4, Comptabilité 3, Corruption 4, Diplomatie 5, Droit 5, Etiquette 5, Evaluation 4, Logistique 4, Marchandage 3, Observation 4, Politique 5, Régisseur 4, Sens des affaires 4.

Malandrin : Connaissance des bas-fonds (Luthon/Carleon) 5/3, Contacts (Luthon/Carleon) 5/4, Observation 4, Orientation citadine (Luthon/Carleon) 5/4, Sens des affaires 4.

Marchand : Banquier 3, Calcul 2, Comportementalisme 2, Comptabilité 3, Contacts (Luthon/Carleon) 5/4, Corruption 4, Eloquence 5, Etiquette 5, Evaluation 4, Logistique 4, Marchandage 3, Observation 4, Régisseur 4, Sens des affaires 4.

Politicien : Agitation 4, Contacts (Luthon/Carleon) 5/4, Diplomatie 5, Eloquence 5, Etiquette 5, Galvaniser 4, Intrigant 5, Observation 4, Politique 5, Sincérité 5, Trait d'esprit 3.

Entraînements

Escrime : Attaque 3, Parade 3 (ND : 20).

Pistolet : Recharger 1, Tirer 3.



Alyce Garloise de Camlann

"Grande Dame de Société"

"L'admission des femmes à l'égalité parfaite serait la marque la plus sûre de la civilisation, et elle doublerait les forces intellectuelles du genre humain."

Historique

Lady Alyce est la sœur aînée du duc Mark Garloise de Camlann. Elle s'est installée à Luthon à partir de l'époque où son frère a succédé à leur père. Alyce a rejoint la Société des Aventuriers de Luthon et du Lovaine dès qu'elle a emménagé dans sa nouvelle maison. Dans les années qui suivirent, elle est devenue la "Grande Dame" du club. Ses relations et son titre ont attiré toute sorte de jeunes nobles comme mécènes de la société, qui parrainent aujourd'hui la majorité des expéditions. Alyce est heureuse d'être l'hôte des grandes soirées et autres rassemblements de la Société. Elle parle en riant de ses fonctions de "femme de bon goût" au milieu de ce groupe d'hommes qui se réunirait autour d'un feu de camp si elle n'était pas là. Bien que ce soit loin de la vérité, les compétences de Lady Alyce comme courtisane font de ses soirées certaines des fêtes les plus courues de Luthon.

Alyce est un ardent défenseur des capacités des autres membres féminins de l'organisation. Elle est la première à soutenir leurs talents et leurs compétences face à d'autres membres plus âgés qui pensent que l'expression "Société de gentlemen" exclut d'office (c'est dit dans son nom) tout représentant du sexe féminin. Dans ces cas là, Alyce offre souvent de parier sur la réussite des dames de la Société à différents défis. Et elle a gagné plus souvent qu'elle n'a perdu. Les femmes de l'organisation font donc montre d'un grand respect et d'un total soutien envers sa personne et s'efforcent de suivre son appel à " *treat the boys as if they were our equals*" (traiter les garçons comme s'ils étaient nos égaux.)

Lady Alyce ne peut pas passer autant de temps qu'elle le souhaiterait au sein de la Société car son agenda est chargé et sa présence est requise à nombre d'autres événements mondains à travers la ville, très gourmands en temps et en énergie. Aussi, même si elle s'efforce d'être toujours présente pour les événements officiels et la plupart des grandes soirées, elle n'est

presque jamais présente les jours ordinaires. Ainsi, il n'est pas rare qu'il s'écoule plus d'un mois entre deux de ses apparitions au sein de la Société des Aventuriers.

Apparence & interprétation

Lady Alyce Garloise de Camlann est une maîtresse courtisane, capable de rivaliser avec les meilleurs flatteurs de la cour de Montaigne. En outre, c'est un chef compétent et une politicienne rouée comme il sied à la fille de l'un des ducs d'Avalon. Elle est charmante, gracieuse, intelligente et polie à l'excès. La seule chose qui lui manque, c'est la beauté. Certains font valoir que cette caractéristique de la maison Garloise a échu à son frère Mark,



même si Alyce n'est pas laide. De profil, elle a un air légèrement chevalin qui peut paraître disgracieux, mais cela n'est pas catastrophique. Toutefois, au vu de son rang, Lady Alyce entend parfois des commentaires malintentionnés, mais elle refuse de leur accorder quelque poids que ce soit, elle ne veut pas être mise en défaut, ou donner l'impression de l'être. Au lieu de cela, elle s'efforce de démontrer par elle-même qu'elle est digne de respect. Et tous ceux qui la côtoient vous affirmeront qu'elle y est parvenue. Tous les interlocuteurs d'Alyce vous affirmeront qu'elle est l'une des personnes les plus douces et les plus merveilleuses de Théah. Il est presque impossible de la rencontrer sans l'apprécier. Les poètes et les écrivains qui ont eu cet honneur de la rencontrer affirment qu'elle est l'incarnation d'un ange par sa douceur et sa gentillesse. Enfin, elle a tendance à faire excès de bijoux pour rehausser son apparence plutôt banale, ce qui fonctionne parfaitement bien. Elle use ainsi de hauts colliers lui permettant de cacher son cou trop long et de boucles d'oreille de grande taille détournant les regards lorsqu'elle est observée de profil. Il en est de même pour les résilles dont elle pare sa chevelure.

Secrets

Lady Alyce Garloise a quitté Camlann pour éviter d'être exécutée. Alors qu'elle n'avait commis aucun crime, Alyce était trop bavarde. Elle affirmait tout haut qu'elle était indignée d'avoir été évincée du titre de duchesse. La ligne de succession patriarcale en vigueur en Avalon a toujours fait d'elle la seconde dans l'ordre de succession bien qu'elle soit l'aînée de Mark. Lorsque son frère hérita du titre, Alyce n'avait que trois options : lancer une révolte et exécuter son propre frère, accepter la loi telle qu'elle était ou s'enfuir. Elle aimait trop son frère pour tenter la première option et croit trop en elle-même pour la seconde. Alyce est bien consciente qu'elle ne pourra jamais hériter du titre de son frère en raison de son sexe ; dès lors, elle fait tout pour changer cela pour les générations féminines à venir. Alyce a effectivement rejoint les rangs de la Société pour les relations sociales qu'elle lui apportait. Elle n'aurait jamais espéré que l'outil dont elle avait besoin pour faire avancer sa cause se trouve au sein de cette organisation. Alyce et la Fondation se sont ainsi "trouvés" et cherchent à s'utiliser l'un l'autre pour répondre à leurs propres objectifs. Une fois qu'Alyce eut réussi à convaincre les autres membres de la Fondation qu'elle n'était pas un espion royaliste, ce ne fut qu'une question de temps avant qu'ils ne l'invitent à les rejoindre. Comme les autres membres du cercle intérieur, Alyce n'a pas de ressentiment personnel envers la reine Elaine, c'est le concept même de la monarchie qu'elle souhaite changer. Après avoir discoursu personnellement avec la reine Elaine par le passé, Alyce pense qu'elle pourrait être une dirigeante capable, mais pas meilleure qu'elle-même, que son frère Mark, ou même Nigel si la possibilité lui en était donnée. Ainsi, Alyce collabore avec Nigel afin de faire en sorte que les sièges au Parlement ne s'obtiennent plus par l'héritage, mais bien par la compétence, car elle sait que les femmes auront alors plus de chances d'y siéger.

Marchioness Alyce Garloise de Camlann – Vilaine

Profil

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

Réputation : martiale 0/ sociale +56/ morale +12.

Arcane : Charismatique

Epées de Damoclès : Dépossédée (par Mark Garloise de Camlann), Rivalité (Mark Garloise de Camlann).

Nationalité : Avalonienne.

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

Appartenances : Membre du Parlement d'Avalon, Société des Aventuriers de Luthon et du Lovaine, la Fondation.

Titres & offices : Marchioness.

Avantages : Grand buveur, Grande Maîtresse (Courtisan avalonien & Comédien avalonien), Noble, Orateur, Relations (nombreuses à Luthon), Sièges au Parlement, Voix d'or.

Ecoles de courtisan

Courtisan avalonien (Maîtresse) : Exploiter les faiblesses (Avalon) 5, Force d'âme 5, Logorrhée 5, Réveiller la Honte 5, Voir le style 5.

Comédien avalonien (Maîtresse) : Citations célèbres 5, Exploiter les faiblesses (Avalon) 5, Œuvre provocatrice 5, Réplique 5, Voir le style 5.

Métiers

Comédien : Chant 1, Comédie 2, Comportementalisme 3, Danse 3, Eloquence 4, Galvaniser 3, Linguistique 2, Mémoire 2, Mode 4, Narrer 3, Observation 3, Séduction 2, Sincérité 4, Trait d'esprit 3.

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

Erudit : Astronomie 1, Calcul 1, Droit 4, Eloquence 4, Géographie 2, Héraldique 3, Histoire 4, Linguistique 2, Philosophie 3, Recherches 2.

Espion : Déplacement silencieux 1, Dissimulation 2, Filature 1, Fouille 1, Interrogatoire 4, Mémoire 2, Observation 3, Séduction 2, Sincérité 4, Trait d'esprit 3.

Intendant : Commander 2, Comptabilité 1, Diplomatie 5, Droit 4, Etiquette 5, Observation 3, Politique 5, Régisseur 2, Sens des affaires 1.

Entraînements

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

Escrime : Attaque 2, Parade 3 (ND : 17).



Jacob Hargreaves

L'expert politique

"La politique, c'est la fille de la diplomatie et de l'escroquerie courtoise."

Historique

Jacob Hargreaves est l'un des plus anciens membres de la société des Aventuriers de Luthon et du Lovaine, du moins en ce qui concerne sa participation à la vie sociale de l'organisation. Car, comme Nigel Bester, Hargreaves ne s'est jamais éloigné de plus de trois jours de Luthon. C'est une sorte d'énigme pour les autres membres. Solide financièrement, on ne lui connaît aucune source de revenus. Il ne vient pas d'une famille noble et il ne semble pas posséder ou exploiter une quelconque affaire. Sa seule propriété foncière est la petite maison de ville dans laquelle il vit. Il paraît beaucoup plus jeune que Robert Lapham, mais Lapham prétend que Hargreaves était déjà membre de l'organisation lorsqu'il a rejoint ses rangs.