

## La Société du Glyphe :

Identité : Il s'agit d'une organisation secrète qui étend son influence dans presque tout le Vieux Monde. Elle est également appelée Confrérie ou Communauté du Glyphe.

Elle n'est pas affiliée au Chaos, ni même foncièrement maléfique, mais elle sert avant tout ses propres intérêts, et ceux de ses membres ; le principe est que tout apport fait à la Société reviendra à un moment ou à un autre à celui qui l'a apporté. Ses domaines d'activités sont par ailleurs très divers, et ses membres sont extrêmement disparates, regroupant indistinctement races, statut social, compétences et croyances (à l'exception notable du Chaos et des morts-vivants, faut pas exagérer non plus).

Le quartier général de la Communauté n'a pas de place définie. Il est relativement mobile, déplacé environ une fois par an. Actuellement, on dit qu'il est basé à Altdorf.

En fait, la Société du Glyphe peut tout à fait être un ennemi récurrent, un adversaire occasionnel, ou à l'inverse un employeur ou un réseau de contact. Tout dépend de ce que vous voulez en faire, et quelle est l'allure de votre campagne.

Organisation : La Société du Glyphe a une structure complexe. Pour que celle-ci fonctionne, il est nécessaire que les agents y soient loyaux ; c'est pourquoi les traîtres sont traqués et sévèrement châtiés. Cependant, les bénéfices de la Société sont le plus souvent suffisamment élevés pour que ses membres n'aient pas d'idées stupides.

Tout d'abord la Confrérie est divisée en une multitude de cellules. Ce principe de division rappelle un peu le culte de la Main Rouge, mais la différence est que toutes les cellules sont en contact, du moins indirectement : elles ont toutes un superviseur, qui reçoit et transmet les informations et directives au quartier général de la société du Glyphe. D'ici, les informations sont recensées et les ordres transmis en conséquence. Il est très rare qu'un groupe agisse sans que le QG n'en soit informé (quand c'est le cas, il y a généralement un... rappel à l'ordre). Les cellules n'ont pas de taille prédéfinies, elles sont d'ailleurs malléables selon le besoin. De plus, elles ne sont pas non plus attachées à une ville ou un lieu en particulier, la mobilité étant très importante. Lorsqu'une opération prend fin, la cellule peut être affectée ailleurs.

Ensuite, les membres sont répartis en cercles, ce qui détermine leur influence au sein de la communauté. Chaque cercle a un symbole qui lui est propre ; discret, il permet néanmoins aux initiés de déterminer l'appartenance à la Communauté. Il existe cinq cercles :

- Les Premières Marques sont les nouveaux membres fraîchement admis dans la Société. Ils ne représentent qu'une faible part des agents de l'organisation. L'intégration dans la Société du Glyphe n'est jamais prise à la légère, c'est pourquoi ils sont testés avant et après leur entrée dans la confrérie. Ils n'accéderont au cercle suivant que lorsque leurs "examineurs" les jugeront fiables.

- Les Insignes forment la plus vaste partie de l'organisation. Ils sont très nombreux et répartis dans tout le Vieux Monde dans les cellules de la Confrérie. Certains, généralement les meilleurs du cercle, ne sont pas affiliés à une cellule donnée, mais peuvent être adjoints à l'une d'entre elles, pour donner un coup de main à une opération délicate.

Beaucoup d'Insignes restent à ce cercle, la progression dans l'organisation étant difficile.

- Les Stigmates sont en quelque sorte l'élite des Insignes. Ils sont bien meilleurs que ces derniers, et sont totalement loyaux à la Société. Ce sont généralement les Insignes non-assignés qui deviennent Stigmates. Ils demeurent donc plus ou moins libres de leurs mouvements, jusqu'à ce qu'ils soient affectés à une cellule.

- Les Emblèmes sont les chefs de cellule. Ils ne sont pas forcément meilleurs que les Stigmates, mais ils ont fait montre d'une capacité à superviser et à diriger correctement une opération. Ils reçoivent leurs ordres des Glyphes Supérieurs, et les transmettent à leurs hommes. Ils font aussi parfois office de seconds aux Glyphes Supérieurs, si nécessaire.

- Les Glyphes Supérieurs sont les maîtres de la Société du Glyphe. Ils sont au nombre de dix, et forment le Conseil Supérieur, qui fonctionne comme une oligarchie. Ils agissent indépendamment des autres dans leurs activités, sauf lorsqu'il s'agit d'une opération majeure concernant toute la Communauté. Ils sont très influents, tant dans l'organisation qu'en dehors. Ils se réunissent une fois tout les trois mois à leur quartier général. Chaque Glyphe Supérieur dispose d'au moins trois Emblèmes directement sous ses ordres, ce qui lui donne un grand panel de possibilités pour mener à bien ses objectifs.

Enfin, pour pouvoir progresser dans l'organisation, les conditions des cercles doivent le permettre : il faut qu'il y ait suffisamment d'Insignes pour offrir une nouvelle place parmi les Stigmates (ou qu'une place de Stigmate se libère pour quelque raison...). Les ratios sont d'environ un Stigmate pour cinq Insignes.

Pour qu'un Stigmate devienne Emblème, une nouvelle cellule doit être créée, ou un Emblème doit quitter ses fonctions pour une raison quelconque (mort, arrestation, promotion...). Le nouvel Emblème peut perdre sa liberté de mouvement selon la cellule qu'il prend en charge. Les Glyphes Supérieurs sont toujours au nombre de dix. Si un siège est laissé libre, un Emblème est promu. Il s'agit quasiment toujours du plus prometteur d'entre eux.

Le Conseil Supérieur : Les membres du cercle dirigeant sont arrivés à ce niveau grâce à la Confrérie, et ils ne l'oublient jamais. Toutes les opérations entreprises par un ou plusieurs Glyphes Supérieurs ne doivent pas nuire à la Société. Les membres peuvent être en désaccord sur certains points, mais ils gardent les intérêts de la Communauté à cœur avant tout. Les Glyphes Supérieurs ont chacun leur domaine de prédilection, et donc leurs objectifs personnels. Voici la présentation de chacun :

- Waldemar Dreinke ("Le Maître Mécanique") est un maître de guildes des Ingénieurs. Il a toujours été passionné par les mécanismes, mais surtout par l'étude du temps. Pour cela d'ailleurs, il est souvent en contact avec Syrith. Mais il est également un baron du crime influent, spécialisé dans le vol plus que dans le meurtre. Pour lui, devoir tuer quelqu'un signifie un échec quelque part dans un plan. Les cellules sous son contrôle sont tournées vers l'ingénierie, et parfois vers les cambriolages.

- Thingrim Gemdor ("Le Marchand Itinérant") est un nain qui fait dans le commerce. Cependant, il est autant dans le marché blanc, gris, ou noir. Il a un très grand réseau d'approvisionnement via ses cellules. Il est très apprécié dans le Conseil, car il peut obtenir presque tout ce qu'on lui demande, en un temps record. A l'instar de ses cellules, il n'a pas de place fixe, voyageant au gré de ses envies et de son commerce. Il utilise une partie de ses ressources pour soutenir Mornoeil, avec qui il s'entend mieux que quiconque.

- Nolandara Lian'Soror ("La Lame Dansante") est une assassine elfe, formée à tant de manière de tuer que c'en est presque indécent. Elle met un point d'honneur à tuer en dansant, quelque soit la méthode, ce qui lui a valu son surnom. Voleuse de haut niveau à ses heures, elle excelle dans la récupération de tout ce qui est précieux. Ses qualités font d'elle la personne de choix à embaucher pour un contrat, qu'elle accepte généralement. Ses cellules sont nombreuses, mais de taille réduite, composées d'assassins et de voleurs expérimentés. Elle sont disséminées dans tout le Vieux Monde civilisé.

- Orzad Mornoeil ("La Hache de Mort") est un nain, et l'un des plus puissants guerrier de cette génération. Il désire par dessus tout aider son peuple dans les montagnes contre les peaux-vertes, si bien qu'il recherche constamment de courageux combattants à recruter et à former. Il dispose de plusieurs cellules composées essentiellement de nains, avec quelques humains, qu'il envoie aider les défenseurs des forteresses naines. Gemdor et lui sont de bons amis, ayant à cœur les intérêts des nains.

- Falandar de Ninerlor ("Le Noble Immémorial") est un elfe prétendant au titre de Prince Dragon. Il est l'un des fondateurs de la Société du Glyphe, et de fait l'un des premiers Glyphes Supérieurs. C'est d'ailleurs le dernier en vie du Conseil Supérieur originel. Contrairement aux autres membres, il ne vit pas sur le continent du Vieux Monde, mais à Ulthuan. Il ne revient que très rarement sur le continent, et la majorité du temps lors des réunions du Conseil. Il a sous ses ordres seulement trois cellules, exclusivement composées d'elfes, basées elles aussi à Ulthuan. Il ne participe plus beaucoup aux affaires de la Société, mais les quelques membres d'Ulthuan lui servant beaucoup, il continue à en faire partie. Il n'apprécie pas beaucoup Syrith et Dreinke, car il n'aime pas l'idée que des humains jouent avec le temps.

- Rudiger Reiss ("Le Feu de Joie") est un répurateur. Il a rejoint la Confrérie alors qu'il n'était qu'un initié, et il a gravi ensuite les échelons à la fois dans le culte de Sigmar et dans la Société du Glyphe. Même si depuis qu'il est devenu répurateur il commence à se détacher de l'organisation, il doit reconnaître que les cellules lui sont très utiles pour traquer les cultes du Chaos. Toutes ses cellules sont d'ailleurs dirigées vers l'éradication du Chaos. Il déteste les idées de Zostein, avec qui il est presque systématiquement en opposition, mais il s'entend relativement bien avec De Wisburrow.

- Eckardt Smithee ("L'Explorateur Impétueux") est le capitaine d'un immense bateau superbement équipé, *L'Eclipse*. Il a déjà traversé la Mer jusqu'en Lustrie, où il a établi certaines de ses cellules, ainsi qu'au Sud et au Nord de l'Empire. Il lui arrive souvent d'y retourner, et lorsqu'une réunion est nécessaire, il utilise des miroirs communicants pour interagir avec le Conseil. C'est le seul qui soit autorisé à ne pas être présent physiquement à une réunion.

- Andrew Syrith ("Le Temporel Révélé") est un seigneur sorcier maîtrisant une magie oubliée depuis longtemps : la magie du Temps. Il a trouvé un vestige de cette magie lors de l'exploration d'un temple antique, datant probablement de l'époque des Anciens. Il s'agissait d'un sablier recelant une incarnation matérielle de *Theim*, le vent oublié du Temps. Il a dès lors consacré sa vie à l'apprentissage de cette magie, puissante, mais dont les effets secondaires sont risqués pour l'utilisateur. Plusieurs des cellules qu'il dirige recherchent les très rares informations sur *Theim*. Il rencontre souvent Dreinke, partageant avec lui des intérêts communs.

- Niklaus de Wisburrow ("Le Chasseur de Comtes") est le seul halfling du Conseil. Il voue sa vie à l'élimination des morts-vivants et des Comtes Vampires, de fait c'est aussi le cas des cellules qu'il contrôle. Il poursuit plus ou moins le même but que Reiss, avec qui il peut parfois synchroniser ses actions. A l'inverse, il est farouchement opposé aux projets de Zostein.

- Alfrida Zostein ("La Visionnaire Exaltée") est une grande érudite, possédant une très vaste connaissance. C'est une véritable mine d'informations en tout genre. Seulement, elle a des idées discutables : elle voudrait mettre en application des projets assez douteux, comme nouer une alliance avec les vampires contre le Chaos, et également utiliser les armes de celui-ci à l'avantage de l'humanité. En théorie, elle est persuadée que ça marcherait. La grande majorité des membres sous sa direction travaillent sur des projets comme élever une chimère, ou trouver un terrain d'entente avec des buveurs de sang. Mais ces idées lui valent une animosité générale, en particulier de Reiss et de De Wisburrow. Le reste du Conseil est attentif à ses activités, même si pour l'instant, il n'y a rien d'alarmant.

Les Glyphes Supérieurs peuvent aisément être des sources d'aventure dans l'Empire ou dans des contrées limitrophes, mais également à d'autres endroits (notamment via Falandar, Eckardt ou Alfrida).