

*Nous étions donc si jeunes, tellement faciles à tromper !*

*Michelet*

*Les jeunes ont des façons brusques, mais souvent le cœur modeste.*

*Montherlant*

*Les hommes jeunes ne pensent à rien d'autre que donner leur vie pour la nation. Et nous étions jeunes.*

*Épithaphe gravée sur le grand tombeau devant le collège militaire Pierre Lévêque, à Charousse*

*Il n'est rien qu'un homme vertueux ne puisse accomplir.*

*Rebecca d'Utaigne, célèbre mousquetaire*

## Où il convient de rendre à César...

Ce scénario a été écrit pour la première coupe de France de *Les Secrets de la Septième Mer* au trophée Diane de Poitiers en 2001. Les auteurs d'origine sont nommés comme étant Hervé, Nicolas, Pierre. Je me suis contenté d'adapter ce scénario afin qu'il s'insère dans la suite de la campagne.

## Notes liminaires

Dans ce scénario, les joueurs incarnent de jeunes cadets mousquetaires qui vont se trouver involontairement mêler à un complot prenant place dans les hautes sphères de la politique montagnaise. Confrontés à des ennemis aussi puissants que sournois, ils auront à affronter l'humiliation la plus imméritée, les bassesses les plus viles et les combats les plus déséquilibrés.

Pour rétablir leur honneur, il leur faudra, tout en faisant preuve de courage et d'intelligence, trouver la piste de leurs invisibles adversaires, obtenir l'aide d'alliés inattendus et enfin faire échouer la sombre conspiration.

## Préambule

### Le complot

La Marquise Anne Dominique Gasselin de Vaussuzenet, est une dame particulièrement influente à la cour en ce moment et afin de s'attirer davantage les faveurs du Roi, elle a décidé de provoquer la chute du Duc Sébastien Douard Allais de Crieux. Ce dernier est un des nobles les plus puissants de Montaigne, mais aussi un rival officieux pour Léon Alexandre autant par sa richesse que par son arrogance.

Son plan est d'attirer le Duc dans une rencontre secrète avec de faux émissaires de l'Eglise du Vaticine, lors du mariage d'une jeune protégée de la Marquise. Munis des documents nécessaires pour faire accuser Crieux de conspiration contre le roi, les émissaires seront arrêtés au moment opportun par des serviteurs de celle-ci, déguisés en mousquetaires.

Les preuves accablantes seront ensuite transmises au roi, qui très satisfait de trouver le moyen de se débarrasser d'un rival gênant, provoquera la disgrâce du Duc. Par la suite, la Marquise s'arrangera pour faire savoir à Léon Alexandre ce qu'il lui doit et recueillera les fruits de sa trahison.

Pour que son projet soit couronné de succès, la Marquise dispose de nombreux atouts, en plus de sa richesse et de son influence :

- Son amant, le Chevalier Philippe Lemaistre de Sancy, redoutable escrimeur et débauché notoire s'occupe personnellement des préparatifs du complot ;
- Blaise Sélier, proche conseiller du Duc de Crieux, il le trahit pour le compte de la Marquise. C'est lui qui lui propose une entrevue avec de soi-disant émissaires de Vodacce, prêts à conclure d'importants traités commerciaux ;
- Blanche, orpheline et élève de la Marquise. Elle jouera un rôle important quand les héros commenceront à devenir un problème ;
- le Maître Bête, homme de main sous les ordres de De Sancy, son compagnon est un redoutable loup noir capable d'utiliser la Porté.

## Le grain de sable

La conspiration pourrait se dérouler sans le moindre accroc, si une conversation entre ses protagonistes à l'hôtel de Sancy n'avait été espionnée par un Invisible de l'Ordre de la Rose et la Croix. L'homme a tout appris des détails du complot mais a été découvert au moment de prendre la fuite. Il a cependant eu le temps d'écrire ce qu'il savait et a confié un message codé et sa chevalière à son apprenti, lui ordonnant de le remettre à Mlle d'Arrange, une amie respectable de la maison de l'Ordre de Charousse. Par la suite, l'Invisible périt de la main de Lemaistre de Sancy.



Le jeune apprenti prit la fuite par les égouts de la ville, mais fut poursuivi par le Maître Bête et son loup noir. Le féroce animal rattrapa le premier sa proie et blessa à mort le malheureux. Le maître s'approcha alors pour achever le jeune homme, quand... (suite à l'acte I, scène 1)

## Les chevaliers de la rose et la croix

L'Ordre de la Rose et la Croix est un ordre chevaleresque présent partout dans Théah. Il se consacre à des activités de charité et à la défense des nobles causes, néanmoins il a lui aussi ses propres secrets. Une poignée de ses membres, appelés Invisibles, sont les espions qui tiennent informer les maîtres de l'ordre. Ils agissent seuls, le plus souvent de manière indépendante et sans jamais afficher les couleurs des chevaliers. C'est un de ces Invisibles qui parvient à découvrir les projets des conspirateurs.

Le complot a une incidence directe sur les chevaliers, puisque le Duc de Crieux est le premier mécène et protecteur de l'ordre en Montaigne (même si de nombreux membres n'apprécient pas son arrogance). Si on les informe de la conspiration, ils feront tout pour la faire échouer. Le problème est que pour l'instant il ignore tout de ce qui va se passer.

La lettre codée et la chevalière identifiant le porteur sont destinées à Marie d'Arrange, Chevalier de la Maison de Charousse. La demeure des Chevaliers dans la capitale montagnaise n'abrite que peu de membres, ils seront les seuls qui pourront s'allier aux héros. Il sera trop tard pour prévenir la maison principale à Crieux, qui se trouve dans une autre province.

## Intrigues secondaires

Trois intrigues secondaires viennent s'ajouter à l'histoire principale. Elles sont là pour éviter que les héros ne se focalisent sur la lettre et la chevalière, mais aussi pour vous permettre de leur compliquer un peu la vie. Une seule de ses intrigues a un lien indirect avec la trame générale (celle concernant le baron Lévêque de l'Aury), mais les deux autres peuvent parfaitement avoir des conséquences bénéfiques sur la suite du scénario. Le dénouement de ses intrigues secondaires est laissé à votre appréciation. Vous les trouverez dans les encarts *L'Aventure en Plus*.

## Introduction

Les héros sont de jeunes cadets mousquetaires qui sont parvenus à leur troisième et dernière année de formation. Leur section est commandée par le sergent Boisrouge, un homme sympathique, plutôt gaillard et à la moralité assez moyenne (les héros auront l'occasion de le constater).

Ils n'ont que très peu de temps libre (à part peut-être la nuit...) et ne peuvent sortir de l'école que rarement. Jusqu'à présent, ils n'ont eu aucun problème à l'école, mais cela ne va pas durer.

Dans le cadre de la campagne, cela fait maintenant deux mois qu'ils ont intégré l'école des mousquetaires directement en dernière année. C'est une étape obligée avant de pouvoir incorporer les fameux Mousquetaires Rouges.

## L'école des mousquetaires

L'école de mousquetaires de Charousse est le lieu de formation de tous les mousquetaires de Montaigne. Les cadets y demeurent pendant trois années, au cours desquelles ils apprennent tout ce qui leur sera nécessaire dans leur fonction de représentants de l'autorité impériale : le maniement des armes, les procédures de justice, etc.

Les journées des cadets sont particulièrement intensives (environ 12H) et ne laissent que peu de place pour les distractions (sauf en soirée). Quitter l'école sans permission est interdit, les jours de liberté existent mais sont rares (environ une après midi par semaine).

La discipline est très stricte et le règlement impitoyable, les jours de cellule tombent régulièrement. L'obéissance est une des premières vertus d'un bon mousquetaire.

Les cadets sont organisés en sections de trente individus, commandés par un sergent instructeur qui est lui-même sous les ordres d'un lieutenant.

A chaque section correspond un dortoir qui comprend la chambre individuelle/bureau du sergent responsable.

## Acte I : Engagez-vous, qui disé...

Trois coups de bâtons et le rideau se lève sur nos héros portant le tabard des mousquetaires et faisant face à une troupe d'émeutiers particulièrement excitée... De loin, leur sergent les exhorte à maîtriser cette révolte... Il pleut, la boue leur colle aux bottes, des fruits pourris lancés par les émeutiers tâchent leurs beaux habits... Quelle journée pourrie...



## Scène 1 : l'aventure commence dans les égouts

**Décors :** les rues de Charousse

**Protagonistes :** le lieutenant Cuvellier de Pellegrin, le sergent Boisrouge, le père Charles Edouard Gabrat, le Maître Bête, les émeutiers (brutes niv. 2)

La journée des héros commence par un événement inhabituel : le lieutenant Cuvellier de Pellegrin a décidé d'envoyer plusieurs sections de cadets réprimer une émeute qui vient d'éclater dans le proche quartier de la Couronnette. Il s'agit pour lui de tester l'efficacité des futurs mousquetaires en conditions réelles. La section des héros, commandée par le sergent Boisrouge, est en tête de ligne dans cet exercice. Les émeutiers bien que nombreux ne sont pas particulièrement organisés, ils protestent contre le prix de la nourriture, les épidémies, l'augmentation des impôts, etc. Ils sont en fait encouragés par un membre de la Rilasciare, qui assiste dans l'ombre à la suite des événements.

## L'Aventure en plus

### Interférence avec la Rilasciare

Au moment où commence le scénario, des membres montagnois de la Rilasciare ont décidé de lancer une campagne de déstabilisation de l'autorité à Charousse.

L'émeute que les héros doivent réprimer n'est en fait qu'un de leurs premiers mouvements. Ils chercheront d'abord à tester la réaction des forces de l'ordre établi avant de se lancer dans des actions plus violentes.

L'Homme qu'ils poursuivent est un des chefs de ce groupe (le père Charles Edouard Gabrat). S'ils ne perdent pas sa trace, les héros pourront le traquer jusqu'à une cache secrète dans les égouts. Qu'ils stoppent cet homme ou qu'ils parviennent à cet endroit, et ils mettront la main sur des documents concernant les activités du mouvement clandestin.

Par la suite, soit les héros s'intéressent à cette affaire, soit les Rilasciare s'intéressent à eux...

Disperser la foule ne devrait pas se montrer trop difficile et les héros pourront remarquer la présence d'un mystérieux organisateur, qui prendra immédiatement la fuite si on l'approche. Il sera alors couvert par six brutes, le temps de se glisser dans une entrée des égouts d'une ruelle voisine.

Poursuivre cet homme permettra aux héros de tomber sur l'apprenti de l'invisible, qui mourant, remettra au premier héros qui s'occupera de lui, la lettre codée et la chevalière, lui demandant de les remettre à Mlle d'Arrange. La lettre est à ce moment cachetée (pas de sceau particulier), une pierre d'onyx noire ornée d'un cheval d'argent est montée sur la chevalière. Les cruelles blessures du jeune homme n'ont pu être commises que par un animal féroce...

Après ces quelques mots et sans plus de détails, il rend l'âme au moment où Boisrouge arrive et aperçoit la lettre. Celui-ci demande immédiatement un rapport et récupère le message et la chevalière. Le héros concerné peut tenter, s'il le souhaite, de cacher la bague (jet de dissimulation), mais remet obligatoirement la lettre au sergent.

Ensuite, que les héros aient ou non réussi à traquer le père Charles Edouard Gabrat, le lieutenant Cuvellier de Pellegrin, satisfait de la prestation des cadets, ordonne le retour des sections à l'école. Il leur octroie même une après midi de liberté.

*Dans l'ombre ... Indétectable, le Maître Bête a assisté à toute la scène dans les égouts. Il a vu la lettre remise aux héros par le jeune homme, puis passer dans les mains de Boisrouge. Devant des mousquetaires, il préfère ne pas agir mais va immédiatement informer De Sancy de la situation.*

*N.B. : A ce stade des événements, les conspirateurs ne savent absolument pas qui pourrait vouloir leur nuire et qui était l'homme qui les a espionner.*

## Scène 2 : Mousquetaires déménageurs

**Décors :** le quartier de la Boiserie à Charousse, l'Hôtel de l'Aury.

**Protagonistes :** le sergent Boisrouge, le baron Gérard Lévêque de l'Aury

Alors que les héros pourraient profiter de l'après-midi qui leur a été offerte ou même commencer à mener leur enquête sur cette mystérieuse Mlle d'Arrange, le sergent Boisrouge va les réquisitionner pour une mission très particulière.

Leur sergent a en effet obtenu une reconnaissance de dettes assez importante auprès du baron Gérard Lévêque de l'Aury. Ce dernier, quelque peu dans la gêne actuellement, se fait un peu tirer l'oreille pour rembourser la somme en question, c'est pourquoi Boisrouge a décidé de servir lui-même. Il a "obtenu" d'un juge l'autorisation écrite de saisir les biens du baron et a besoin des bras des héros pour faire exécuter l'injonction et transporter le butin.

Le sergent Boisrouge les entraîne donc jusqu'à la garçonnière du chevalier dans le quartier de la Boiserie. Le propriétaire des lieux est absent et fort de l'autorité des mousquetaires, Boisrouge n'a aucune difficulté à se faire ouvrir l'appartement par le concierge.

Les lieux sont meublés avec un goût assez dispendieux et le sergent trouvera sans problème de quoi se rembourser. Une pièce en particulier lui donnera satisfaction, il s'agit d'un tableau représentant un homme et une femme dans une situation quelque peu équivoque.

Une fois qu'une charrette est réquisitionnée pour transporter ses prises, Boisrouge libérera les héros. Il n'auront cependant que peu de temps à dépenser avant l'appel du soir.

*Et si... les héros s'opposent aux méthodes peu orthodoxes du sergent Boisrouge ?*

*Les héros pourraient bien sûr s'offusquer du comportement de leur sergent. Ils seraient cependant assez maladroit pour eux de s'opposer ouvertement à leur supérieur direct.*

Une fois seul, Boisrouge ira déposer ce qu'il a récupéré chez un marchand de biens (à l'exception du tableau qu'il apprécie au point de le faire accrocher dans sa chambre). Il a ensuite l'intention de passer une partie de la soirée dans l'établissement de son frère Félix, la taverne du Cheval Rouge. Il y réglera son ardoise au moyen de la chevalière, s'il l'a en sa possession.

*Dans l'ombre ... Grâce aux informations du Maître Bête, De Sancy a pu faire identifier Boisrouge en fin de journée. Il envoie alors un de ses hommes négocier avec le sergent au moment où celui-ci rentre à l'École. Légèrement éméché et peu enclin à se laisser impressionner, ce dernier refuse de remettre la lettre. Une fois dans sa chambre, il décachette le parchemin codé et prenant conscience de son éventuelle importance, il le dissimule provisoirement dans le tableau qu'il a récupéré, entre cadre et toile.*

## L'Aventure en plus

### Le Tableau Compromettant

Le tableau du baron Gérard Lévêque de l'Aury est particulièrement intéressant, puisqu'il le représente lui et une charmante dame dans une situation des plus indécentes. Le problème est qu'Irène Etalon de Viltoille, camarade de jeu et maîtresse du chevalier, est également l'épouse du duc Tristan Etalon de Viltoille aussi jaloux que vieux et puissant.

Lévêque de l'Aury fera donc tout pour récupérer cette œuvre d'art et pour éviter qu'elle soit vue. C'est cependant un homme d'honneur et il ne craindra pas de s'en remettre aux héros dans cette délicate affaire.

Si ces derniers aident le chevalier, ils auront gagné un allié supplémentaire. Si par leur faute, le tableau est rendu public, ils se seront fait un ennemi mortel...

## Scène 3 : Disparitions et châtiments

**Décor :** l'école des mousquetaires

**Protagonistes :** le sergent Ménelé, le lieutenant Cuvelier de Pellegrin, le cadet Voilon, le cadet de Fronssac, Andrée Galzain de Saint-Roch, Catherine sa servante, le baron Gérard Lévêque de l'Aury

Dans les jours qui suivent, les héros vont se retrouver confronter à plusieurs événements qui devraient attirer leur attention. La conclusion probable de ce qui va se dérouler sera leur éviction de l'école de Mousquetaires.

## Le premier soir

A la fin de cette longue journée, les héros pourront enfin goûter quelques heures de détente dans le cadre de l'école. Au cours de la soirée, ils pourront être les témoins de l'agression du cadet Voilon par le cadet De Fronssac et ses amis.

## L'Aventure en plus

### Amour Impossible

Le cadet Voilon, membre de la section des héros, a récemment fait la rencontre d'une très belle jeune dame, Andrée Galzain de Saint-Roch, dont il est éperdument tombé amoureux. Hélas, elle est la fiancée du cadet De Fronssac, d'une autre section. Ce De Fronssac est une brute sournoise, et Voilon ne songe plus qu'à avouer son amour à la belle et à empêcher une telle union. Malheureusement pour lui, De Fronssac le surprend à écrire une lettre à Mlle de Saint-Roch et depuis ne cesse de le tourmenter avec l'appui de quelques-uns de ses camarades.

C'est une de ces altercations que les héros surprendront. Voilon se confiera alors à eux en leur demandant leur aide. Comme il est désespéré et assez bon en rien, les héros devront tout faire à sa place : écrire des lettres d'amour à la jeune fille, arranger un rendez-vous, le protéger de De Fronssac, etc.

Le pire est que sous son apparence de douceur, Andrée Galzain de Saint-Roch a tout d'une atroce mégère qui fera parfaitement la paire avec De Fronssac. Par contre sa suivante, la timide Catherine, serait la compagne idéale pour Voilon ...

Aider Voilon permettra aux héros d'avoir un appui solide dans l'école, une fois qu'ils en auront été chassés.



## Deuxième journée

Une longue journée d'entraînement parfaitement normale pour les héros.

Un seul événement notable : à partir de la mi-journée, le sergent Boisrouge est absent. Ce n'est pas une situation anormale, la section des héros est alors dirigée par d'autres sergents en plus de leurs propres sections.

*Dans l'ombre ... De Sancy parvient à attirer Boisrouge en dehors de l'école avant le déjeuner. Le sergent est alors capturé par des hommes du chevalier et conduit jusqu'à l'hôtel de ce dernier. Boisrouge commence à être questionné sur le parchemin, mais sachant que sa vie ne tient qu'à son secret et étant particulièrement têtu, il refuse de parler.*

## Deuxième soirée

Tard dans la soirée, un ou plusieurs héros sont très discrètement approchés par le baron Gérard Lévêque de l'Aury (Il n'a pas le droit de se trouver dans l'enceinte de l'école). Il souhaite voir secrètement Boisrouge afin de récupérer le tableau. Mais puisque celui-ci est absent, il demandera aux héros de remettre sa requête au sergent, en même temps qu'une bourse bien remplie.

*N.B. : Les héros pourront remarquer la présence du tableau dans la chambre du sergent, soit en lui rendant visite avant sa disparition, soit après l'arrivée du nouveau sergent.*

## Troisième journée

Nouvelle longue journée d'entraînement. Cette fois-ci, l'absence de Boisrouge est anormale. On murmure parmi les officiers que cette disparition pourrait s'apparenter à une désertion...

En fin de journée, le lieutenant Cuvellier de Pellegrin présente à la section des héros le remplaçant provisoire de Boisrouge, un homme qu'il ne connaît pas, le sergent Ménelé.

*Dans l'ombre... devant le refus de parler de Boisrouge, De Sancy opte pour une nouvelle stratégie. Estimant que le sergent a dissimulé le message ou bien qu'il l'a remis à quelqu'un de l'école, il décide d'envoyer directement quelqu'un sur place.*

*Grâce à l'influence de la marquise, qui dispose d'un moyen de pression sur le lieutenant Cuvellier de Pellegrin (une obscure histoire de chantage), De Sancy fait installer son bras droit, Ménelé, nouveau sergent de la section des héros. Sa mission : retrouver la lettre, qu'elle soit cachée ou aux mains d'autres personnes.*

## Troisième soirée

Les héros sont une nouvelle fois approchés par Lévêque de l'Aury qui, en l'absence de Boisrouge, leur demande leur aide pour récupérer son tableau. S'ils en parlent à Ménelé, celui-ci, en bon mécréant qu'il est, demandera le double de la somme déjà remise par le chevalier. A eux de voir, s'ils continuent d'aider ce dernier et comment.

*Dans l'ombre... Dès qu'il est installé dans la chambre de Boisrouge, Ménelé commence à chercher le parchemin dans les affaires du sergent. Mais il ne le trouvera pas.*

## Les jours suivants

Les héros vont pouvoir goûter aux entraînements particuliers du sergent Ménelé.

*Dans l'ombre... Ménelé va mener son enquête en s'appuyant sur deux éléments : les rapports écrits sur la sortie effectuée le jour de l'émeute et les témoignages de certains cadets. Cela lui permettra de cerner rapidement les héros (d'autant plus vite, si ceux-ci mentionnent la question de la lettre devant lui ou le lieutenant Cuvellier de Pellegrin).*

A partir de là, les conspirateurs vont décider de provoquer l'exclusion des héros de l'école de mousquetaires afin de pouvoir les récupérer à l'extérieur, dans la plus grande discrétion. En effet Ménelé est persuadé que ceux-ci lui dissimulent quelque chose, mais agir au sein de l'école serait beaucoup trop risqué. Il va donc tout faire pour les pousser à la faute, eux et d'autres cadets.

Dans un premier temps, il va faire subir à la section des héros un entraînement des plus intensif et assez inhabituel (n'oubliez pas que ce n'est pas un vrai mousquetaire). Il se montrera impitoyable et les sanctions mineures commenceront à pleuvoir. Puis, une fois qu'il aura fait officiellement constater à Cuvellier de Pellegrin les manquements graves de la section, il lui suggérera la création d'un nouveau groupe de cadets comprenant les éléments les plus problématiques de l'école et parmi eux, les héros. Cette section de la "dernière chance" regroupera des cadets de toutes les années et sera placée sous l'autorité de Ménelé. Elle lui permettra d'isoler les héros (plus de sorties, plus de contacts avec leurs anciens camarades) et de les mettre en contact avec Blanche/Camille.

*N.B. : le pouvoir des conspirateurs est loin d'être illimité, particulièrement au sein de l'école de mousquetaires, où le commandant Hyacinthe Lestiennes de Taillandier est reconnu pour son intégrité. C'est pourquoi, ils doivent agir dans la discrétion. Néanmoins, en contrôlant Cuvellier de Pellegrin, il s'assure un contrôle quasi-total sur les héros.*



## Scène 4 : Trahison et déshonneur

**Décors :** l'école des mousquetaires

**Protagonistes :** le sergent Ménelé, le lieutenant Cuvellier de Pellegrin, le cadet Voilon, le cadet De Fronsac, Andrée Galzain de Saint-Roch, Catherine sa servante, le baron Gérard Lévêque de l'Aury, Camille/Blanche

Les héros sont donc intégrés à une nouvelle section, mais ils ont au moins la chance de conserver leur dortoir. Leurs nouveaux camarades sont pour eux des inconnus ou des cadets à la réputation médiocre. Parmi ceux qu'ils ne connaissent pas se trouve un cadet de 1ère année qui semble un peu perdu : Camille Terné.

Ménelé va immédiatement imposer une discipline de fer à la section et tenter de pousser les héros dans leurs derniers retranchements. Pendant, cette période Camille se rapprochera des héros et tentera même de nouer une idylle avec un héros.

*Dans l'ombre... Blanche/Camille est en fait envoyée par la marquise pour espionner les héros et s'assurer que De Sancy ne perdra pas leur trace une fois qu'ils seront en dehors de l'école. Elle ne cherchera pour l'instant qu'à se mettre sous leur protection et à en apprendre le plus possible.*

Ménelé, lui, continue à pousser les héros à la faute. Tôt ou tard il finira par obtenir l'occasion qui lui permettra de les faire chasser ainsi que plusieurs autres cadets, Camille comprise (de sorte que les héros ne soient pas particulièrement visés).

Le sergent Ménelé fera quand même une ultime proposition aux héros avant de les faire expulser. Il les convoquera individuellement dans son bureau (eux et les autres cadets) et leur demandera le parchemin en échange de leur réintégration. S'ils refusent ou prétendent ne pas l'avoir (à tort ou à raison), il les fait chasser. S'ils acceptent (à condition d'avoir récupéré la lettre), cela risque fort de les conduire à une fin prématurée...

*N.B. : à ce stade du scénario, les héros devraient éprouver de sérieux soupçons quant à leur situation. La disparition de Boisrouge, cette mystérieuse lettre, ce sergent qui a tout d'un imposteur, Etc. Tout ceci devrait les amener à penser que quelque chose de dangereusement important se déroule autour d'eux.*

*Et si ... les héros tuent Ménelé ?*

*Il est toujours possible que les héros se débarrassent volontairement ou involontairement de ce tortionnaire (en tentant de récupérer le tableau par exemple). Dans ce cas, soit le fait est connu et leur destin est scellé, soit il ne l'est pas, et Blanche/Camille sera toujours là pour les attirer dans un piège (Voir acte II).*

## L'Enquête

Les héros souhaiteront évidemment en savoir plus sur les éléments qui sont à leur disposition. Il sera beaucoup plus facile de mener cette enquête pendant l'acte II, une fois qu'ils seront libres de leurs mouvements. Ils peuvent néanmoins commencer à faire des tentatives dès l'acte I en profitant de rares sorties (impossible après l'arrivée de Ménelé) ou en faisant le mur durant la nuit (à leurs risques et périls).

Pour s'en sortir, les héros auront besoin de trois éléments : la lettre codée, la chevalière et l'identité de Mlle d'Arrange.

## La lettre codée

Trouver la lettre revient à savoir qu'elle est cachée dans le tableau du baron Lévêque de l'Aury. Là seule une déduction logique ou une découverte fortuite permettra aux héros de mettre la main dessus. A partir du moment où tout semble tourner autour de ce parchemin qu'on leur réclame, que Boisrouge a disparu, il faut bien que ce dernier l'ait mise quelque part ... Quand les héros sauront où trouver la lettre, ils seront confrontés à deux possibilités :

Soit ils ont aidé Gérard Lévêque de l'Aury à récupérer son bien. Dans ce cas et pour peu qu'ils se soient comportés honorablement, ils pourront récupérer la lettre sans aucune difficulté.

Soit le tableau se trouve dans la chambre de Ménelé. Dans ce cas et s'ils ne sont plus cadets, il leur faudra s'introduire dans l'école pour récupérer la lettre. C'est un coup risqué, mais ils pourront peut-être compter sur l'aide d'anciens camarades (le cadet Voilon, si les héros lui ont donné un coup de main).

La lettre seule ne leur sera cependant pas d'une grande utilité, puisque le code des Chevaliers de la Rose et la Croix ne peut être déchiffrée pour des non-initiés. Les héros n'ont a priori ni les compétences ni les moyens de réaliser un tel exploit.

## La chevalière

La chevalière sera elle assez facile à dénicher, pour peu qu'ils essaient de retrouver la trace de Boisrouge (à moins qu'un héros ne l'ait déjà récupéré au début du scénario). Il suffit de se rendre à la taverne du Cheval Rouge et de parler à Bourvil Boisrouge. Ce dernier est inquiet de la disparition de son frère, et si les héros lui posent les bonnes questions, en lui promettant d'essayer de découvrir ce qui lui est arrivé, il leur remet gracieusement le bijou.



La chevalière n'a de signification que pour un maître de l'Ordre, puisqu'elle permet d'identifier le porteur comme étant un des mystérieux Invisibles. Elle sera très utile aux héros pour ne pas attirer une trop grande suspicion (voir plus) de la part des chevaliers de la Rose et la Croix.

### Mlle d'Arrange

Retrouver la bonne Mlle d'Arrange sera sans doute la tâche la plus difficile des héros. En effet, le nom "d'Arrange" est très courant à Charousse (Arrange est le nom d'une province importante en Montaigne), ils leur faudra donc, peut-être, plusieurs tentatives avant de trouver la bonne.

Voici une liste non exhaustive des différentes "Mlles d'Arrange" qu'on peut rencontrer dans la capitale montagnaise :

- Joséphine d'Arrange : comédienne, courtisane très appréciée, on peut la rencontrer à la maison "La Soie et la Licorne" ;
- Geneviève d'Arrange : négociante en vins, elle a d'importants intérêts commerciaux en Vodacce ;
- Lucilia d'Arrange : diseuse de bonnes aventures et sorcière ;
- Estelle d'Arrange : jeune veuve fortunée, organisatrice de fêtes somptueuses et dévoreuse de beaux garçons ;
- Maître Elisa d'Arrange : avouée à la cour de justice de Charousse ;
- Miguelita d'Arrange : fille à moitié castillane d'un ancien diplomate en poste à San Cristobal ;
- Marie d'Arrange : la bonne Mlle d'Arrange, chevalier de la maison du charitable ordre de la Rose et la Croix à Charousse ;

Les rencontres avec les autres Mlles d'Arrange peuvent avoir des conséquences charmantes, amusantes ou bien dangereuses, c'est à vous d'en décider.

Quand les héros voudront rencontrer Marie d'Arrange, il leur faudrait au moins être en possession de la lettre codée. Sinon on risque fort bien de ne pas leur prêter attention.

## Acte III : Rendez-moi mon tabard !

*N.B. : l'acte II couvre les actions des personnages à partir du moment où il quitte l'école de mousquetaires jusqu'à ce qu'ils s'allient aux chevaliers de la Rose et la Croix.*

## Scène 1 : Infortune des mousquetaires

**Décors :** Charousse

**Protagonistes :** Camille/Blanche, Ménéle, les cadets mousquetaires

Chassés de l'école de mousquetaires, victimes d'une criante injustice, les héros n'ont plus qu'une chose à faire : rétablir leur honneur. Ils ont maintenant la liberté nécessaire pour enquêter sur les causes de leur disgrâce.

Les autres cadets victimes de Ménéle pourront rester un moment avec eux et leur prêter éventuellement main forte. Camille qui n'a nulle part où aller partagera quoiqu'il arrive leur infortune...

Leurs adversaires ne s'en prendront plus à eux jusqu'à ce que les héros aient récupéré la lettre.

*Dans l'ombre... Dès que les héros ont quitté l'école, ils sont filés par des hommes de De Sancy. Leur rôle est d'observer Blanche/Camille qui leur indiquera quand les héros auront trouvé la lettre, elle utilise pour cela un code gestuel particulièrement discret. Ses individus sont expérimentés et bien organisés, ils sont donc très difficiles à repérer. Une fois l'information transmise à De Sancy, celui-ci préparera la récupération des héros.*

*N.B. : Si les héros doivent récupérer la lettre à l'école, Blanche/Camille attendra d'être sûr qu'ils aient réussi avant d'alerter ses complices.*

## Scène 2 : l'inévitable traquenard

**Décors :** La taverne du Cheval Rouge

**Protagonistes :** Camille/Blanche, Ménéle, vingt brutes (niv3)

De Sancy a mis au point un piège particulièrement subtil pour récupérer discrètement la lettre et les héros, désormais devenus des témoins gênants. Il rappelle d'abord ses espions et envoie un seul de ses serviteurs pour suivre sans discrétion particulière les héros. L'homme sera facilement repérable et n'opposera pas de véritable résistance si on l'arrête. Sa mission est d'indiquer aux héros, après un minimum de résistance, qu'il agit sur les ordres d'un mystérieux commanditaire, qu'il doit retrouver le soir même à la taverne du Cheval Rouge qu'ils connaissent bien afin d'endormir leur méfiance.

*Et si... les héros refusent de mordre à l'hameçon ?*

*Dans la situation où ils sont, il paraît improbable qu'ils refusent de suivre cette nouvelle piste. Si c'était néanmoins le cas, passer directement à la scène 4. Le seul inconvénient sera que Camille sera toujours avec eux...*



A l'heure du rendez-vous, la taverne est déjà passablement remplie. "L'homme qui ne les attend pas" est Ménelé (surprise, il ne porte plus l'uniforme des mousquetaires). Il leur demandera courtoisement la lettre une fois. Si les héros refusent ou se mettent à discuter, un geste lui suffit pour ordonner l'attaque. A ce moment les clients se ruent sur eux, puisque ce sont tous des sbires à la solde de Lemaistre de Sancy. Il y en a environ vingt brutes et c'est donc l'occasion d'organiser une belle bagarre de taverne. La situation peut se solder par deux résultats :

- Les héros ont le dessous : Dans ce cas, ils sont capturés. Camille révèle alors sa véritable nature après le combat, en indiquant ce qu'elle sait et où est la lettre. Ils sont ensuite emmenés à l'hôtel De Sancy.
- Les héros ont le dessus : Dans ce cas, Camille profite de la confusion du combat pour se faire désarmer et capturer par un adversaire. L'homme prendra alors la fuite avec son otage (à cheval), et sur les conseils de celle-ci, s'arrangera pour que les héros puissent le suivre jusqu'à l'hôtel De Sancy (si les héros n'y arrivent pas, un blessé pourra leur révéler qui les emploie).

Mais quel que soit le résultat, arrangez-vous pour que Ménelé soit très grièvement blessé au bras (il prendra alors la fuite, sera obligé de se faire amputé et reviendra hanté les héros dans un scénario ultérieur avec la ferme intention de se venger).

*Et si... les héros ne volent pas au secours de Camille ?*

*Ils seraient quand même assez honteux pour eux d'abandonner une camarade. Particulièrement si un héros a développé des sentiments pour elle. Si c'était malgré tout le cas, passer à la scène 4.*

## Scène 3 : dans la demeure du chevalier félon

**Décors :** l'hôtel de Sancy

**Protagonistes :** Camille/Blanche, le sergent Boisrouge, le Chevalier Philippe Lemaistre de Sancy

Cette scène se déroule entièrement à l'hôtel De Sancy, les héros s'y trouvent soit parce qu'ils sont prisonniers, soit parce qu'ils sont venus secourir Camille.

Les lieux sont vastes et cossus, témoins de la fortune du chevalier et de son goût pour le luxe. Il y a bien sûr des gardes et des serveurs, mais rien d'insurmontable pour des héros motivés.

- Si les héros sont venus sauver Camille : On leur tend bien sûr un nouveau piège avec la jeune fille en fausse prisonnière comme appât. Face à De Sancy et à ses sbires, ils n'ont qu'une mince chance de réussir. Le point d'orgue d'un tel échec serait bien sûr la trahison de Camille au dernier

moment. Malgré tout, ils peuvent peut-être prendre la fuite s'ils sont assez habiles. Dans l'autre cas, ils se retrouvent dans la même situation que s'ils avaient été faits prisonniers dans la taverne.

- Si les héros sont prisonniers : On commence par les interroger afin de leur faire avouer ce qu'ils savent. La lettre est vraisemblablement récupérée et ils sont jetés en cellule. Là, ils y retrouvent Boisrouge, mais par pour longtemps, puisqu'on leur indique qu'ils seront tous exécutés le lendemain.

La situation des héros est désespérée, mais c'est à ce moment que se produira un événement inattendu. Lasse de servir des maîtres aussi cruels et touchée par les valeurs des héros (voir même amoureuse de l'un d'eux), Camille viendra les libérer et leur permettre de fuir. A eux cependant de récupérer au passage la lettre dans le bureau de De Sancy (qui s'est heureusement absenté pour le reste de la nuit).

Le départ de l'hôtel risque malgré tout d'être mouvementé et nécessitera probablement le sacrifice héroïque de Boisrouge. Camille quant à elle restera sur place, où elle aura à répondre plus tard de sa trahison.

Une fois dehors, les héros auront pour la première fois un avantage sur leurs adversaires : ils ne savent plus où ils se trouvent.

*Et si ... Blanche/Camille n'a aucunes bonnes raisons de les aider ?*

*Elle deviendra une vilaine au lieu d'une héroïne et les héros devront alors se débrouiller seuls, ce qui sera loin d'être évident.*

## Scène 4 : Où la vérité apparaît enfin

**Décors :** l'hôtel de la Rose et de la Croix à Charousse

**Protagonistes :** Marie d'Arrange et quelques chevaliers de la Rose et de la Croix

Arrivera le moment, où les héros prendront contact avec les chevaliers de la Rose et la Croix.

Présenter uniquement la lettre les mettra dans une situation plutôt inconfortable. Les chevaliers n'apprécient pas qu'on s'intéresse à leurs secrets et ils n'ont aucune raison d'accorder leur confiance aux héros. Cependant s'ils peuvent y adjoindre la chevalière et défendre leur cause avec conviction, Marie d'Arrange sera prête à leur faire confiance. Elle leur révélera alors le contenu du message.

Devant l'ampleur de la conspiration dont tous les détails sont révélés et la cible indiquée, Marie d'Arrange comprendra qu'il

lui faut agir immédiatement, puisque le jour du mariage est imminent. Malheureusement, il est trop tard pour prévenir la maison de Crieux et elle n'a que quelques compagnons à sa disposition à Charousse. Elle va donc demander aux héros de l'aider à faire échouer le complot et par la même occasion leur permettre de se venger de ceux qui ont tant fait pour leur nuire.

Elle ne peut rien promettre, mais s'ils réussissent, elle fera tout pour les aider à retrouver leur statut de mousquetaire.

## Acte III : Quel Mariage !

### Scène 1 : Il nous faut un plan

**Décor :** le château de Vaussuzenet

**Protagonistes :** la marquise Gasselin de Vaussuzenet, Mlle Montansier de Carvillac, le chevalier Roland Chabert de l'Aiguier, le duc Sébastien Douard Allais de Crieux, Blaise Sélier, Marie d'Arrange, le Chevalier Philippe Lemaistre de Sancy, une armée de serviteurs, beaucoup d'invités prestigieux, quelques chevaliers de la Rose et de la Croix, les brutes de De Sancy

En concertation avec Marie d'Arrange et ses amis, les héros vont devoir concevoir un plan pour mettre en échec les projets de leurs ennemis. Voici les éléments qu'ils peuvent rassembler à cette fin :

- La rencontre aura lieu sur l'île du parc du château de Vaussuzenet pendant la cérémonie de mariage de Mlle Montansier de Carvillac et du chevalier Roland Chabert de l'Aiguier ;
- Les lieux seront déserts et propices à l'embuscade de De Sancy et de ses hommes ;
- Un grand nombre d'invités sont prévus au mariage. On s'attend à ce que la Marquise de Gasselin de Vaussuzenet organise pour sa protégée des festivités somptueuses ;
- Le Duc de Crieux est déjà l'hôte de la marquise. Il s'est fait bien sûr accompagné d'un minimum de serviteurs (parmi eux, son conseiller Blaise Sélier) ;
- Le Château de Vaussuzenet n'est pas très éloigné de Charousse. C'est un lieu ouvert, très agréable, doté d'un grand parc, d'un lac et d'une île très pratique pour organiser des activités de plein air ;
- La marquise y emploie une véritable armée de serviteurs ;
- Marie d'Arrange a l'influence suffisante pour permettre à quelques faux invités de se mêler à la foule. En plus d'elle-même, les héros peuvent compter sur quatre autres chevaliers.

*Dans l'ombre... Blanche/Camille doit répondre de son éventuelle trahison. Elle est conduite au château de Vaussuzenet où la marquise décidera de son sort.*

*De Sancy règle les derniers préparatifs du piège. La fuite des héros le contraint à prendre des mesures de sécurité supplémentaires, mais rien n'arrêtera les conjurés.*

### Scène 2 : Un bien joli mariage

**Décor :** le château de Vaussuzenet

**Protagonistes :** la marquise Gasselin de Vaussuzenet, Mlle Montansier de Carvillac, le chevalier Roland Chabert de l'Aiguier, le duc Sébastien Douard Allais de Crieux, Blaise Sélier, Marie d'Arrange, le Chevalier Philippe Lemaistre de Sancy, une armée de serviteurs, quelques chevaliers de la Rose et de la Croix, les brutes de De Sancy, beaucoup d'invités prestigieux parmi lesquels on trouve les ducs et duchesses Claude Bisset de Verrier, Thérèse de Tréville de Torignon, Jacques-Marie Deneuve de Surly, Tristan Etalon de Viltoille, Victor Lévêque de l'Aury, Alain-Hervé Praisie de Rachecourt, Madeleine Sabine Valroux de Martise et les ambassadeurs le Conde Andrès Bejarano de Aldaña (Castille), le Markgraf Janusch von Fischler (Eisen), Maître Augustin del Vall (Ligue de Vendel), le Visconti Tigran di Mondavi (Vodacce)

La journée du mariage s'annonce radieuse. Dès le début de la matinée, un grand nombre d'invités sont déjà arrivés. Tous se félicitent des efforts déployés par la marquise pour embellir le château et pour les amuser. Parmi eux se trouvent nombre de nobles importants venus de toute la Montagne.

En attendant la cérémonie administrative qui aura lieu à l'intérieur du château avant le déjeuner, on profite des jardins et des distractions proposées. On spéculé, entre autres discussions, sur le menu du banquet qui aura lieu sur l'île. Cette dernière n'est pour l'instant accessible qu'aux serviteurs.

Une fois au château de Vaussuzenet, les héros ont plusieurs possibilités. Dans tous les cas, il faudra faire preuve de la plus grande discrétion. Les hommes de De Sancy et de la marquise sont partout et certains d'entre eux sont parfaitement capables de les identifier. Si jamais ils se font remarquer trop tôt, leurs chances de réussite seront grandement diminuées.

- Avertir le duc : Une bonne idée qui risque d'être très difficile à mettre en pratique. Il est constamment sous surveillance et de toute façon très difficile à approcher. Pire, les héros pourraient fort bien s'adresser à Blaise Sélier, ce qui les conduirait à une situation très déplaisante.

Il est néanmoins possible de réussir. Dans ce cas, les héros devront se montrer très convaincant pour empêcher le duc de se rendre sur l'île. Ils pourront alors soit lui proposer de le couvrir, soit, éventuellement, de prendre sa place ;



- Voir Camille : Si Blanche/Camille a sauvé précédemment les héros, elle se trouve dans le château, où la marquise a décidé de son exécution en récompense de sa trahison.

Permettre d'une façon ou une autre aux héros de connaître cette information leur donnera l'occasion de voler au secours de la jeune fille. Leur situation n'en sera que plus délicate, mais c'est une occasion supplémentaire de prouver leur héroïsme (particulièrement pour un héros amoureux) ;

- Se rendre sur l'île : Il leur suffit pour cela d'emprunter une des nombreuses embarcations fleuris destinés aux invités. Attention, elles sont tout de même surveillées par des serveurs.

*Dans l'ombre... A midi tout est prêt pour le piège. Les serveurs ont reçu l'ordre de quitter l'île et De Sancy a positionner ses hommes. Les faux émissaires attendent le duc, les faux mousquetaires sont dissimulés dans la partie boisée des lieux et le Maître Bête est également présent.*

## Scène 3 : Le combat final

**Décors :** le château de Vaussuzenet

**Protagonistes :** la marquise Gasselins de Vaussuzenet, Mlle Montansier de Carvillac, le chevalier Roland Chabert de l'Aiguier, le duc Sébastien Douard Allais de Crieux, Blaise Sélér, Marie d'Arrange, le Chevalier Philippe Lemaistre de Sancy, une armée de serveurs, quelques chevaliers de la Rose et de la Croix, les brutes de De Sancy, beaucoup d'invités prestigieux parmi lesquels on trouve les ducs et duchesses Claude Bisset de Verrier, Thérèse de Tréville de Torignon, Jacques-Marie Deneuve de Surly, Tristan Etalon de Viltoille, Victor Lévêque de l'Aury, Alain-Hervé Praisie de Rachecourt, Madeleine Sabine Valroux de Martise et les ambassadeurs le Conde Andrès Bejarano de Aldaña (Castille), le Markgraf Janusch von Fischler (Eisen), Maître Augustin del Vall (Ligue de Vendel), le Visconti Tigran di Mondavi (Vodacce)

Sur l'île tout est prêt pour recevoir les invités environ une heure plus tard. Des tables magnifiques ont été dressées, elles présentent de délicieuses victuailles et de merveilleux mets. Des pavillons de la plus fine étoffe permettront aux convives de s'abriter du soleil. Il y a également un gigantesque gâteau. Bref, c'est le lieu idéal pour une bataille rangée. Quel que soit la stratégie des héros, la situation aboutira à un combat des plus épiques.

Seuls ou accompagnés de leurs alliés, ils devront affronter :

- Une trentaine de faux mousquetaires (moins, si la bataille vous semble déséquilibrée), combattent uniquement à l'épée ;
- Quatre faux émissaires vaticins, combattent à l'épée, un d'entre eux à un pistolet ;
- Le Chevalier Lemaistre de Sancy, qui combattra jusqu'à la mort ;
- Le Maître Bête et son loup Noir, ceux ci interviendront le plus sournoisement possible et quand leur camp commencera à avoir le dessous.

De leur côté, les héros pourront éventuellement compter sur Marie et ses compagnons et sur les deux gardes du corps du duc.

## Conclusion

Avec l'échec du complot, les héros vont pouvoir retrouver leur honneur perdu. L'aide du duc de Crieux et de Marie d'Arrange leur permettra d'être réintégrés à l'école de mousquetaires, à moins qu'ils n'aient commis des actes qui leur interdisent un quelconque retour. Dans les deux cas, ils pourront éventuellement postuler à une entrée dans l'ordre de la Rose et la Croix. Ils ont maintenant de solides alliés.

Cuvellier de Pellegrin avouera sa participation au complot et sera chassé de l'école. Ménélé (s'il est toujours en vie) sera lui arrêté et jeté en prison.

La responsabilité officielle de la conspiration incombera au défunt chevalier Lemaistre de Sancy. Malgré des preuves évidentes, il sera difficile de faire tomber la marquise Gasselins de Vaussuzenet, ses appuis au plus haut niveau lui permettront d'éviter une telle chose. Son influence sera néanmoins considérablement réduite.

Quant à Blanche/Camille, son sort dépendra des héros.

## Récompenses

### Points d'expérience

- 1 point d'expérience pour sauver Boisrouge et Cuvellier de Pellegrin des pièges dans lesquels ils se sont fourrés ;
- 1 point d'expérience pour une conclusion heureuse des trois encarts *L'Aventure en plus* ;
- 1 point d'expérience pour le comportement à l'académie des mousquetaires, y compris pendant le commandement de Ménélé ;
- 1 point d'expérience si Camille/Blanche devient une héroïne ;
- 2 points d'expérience pour abattre Lemaistre de Sancy et bien s'en tirer lors du combat final.

### Points de réputation

- Théah : 2 points ;
- Montaigne : 3 points ;
- Noblesse : 3 points ;
- Police & Justice : 2 points ;
- Les Mousquetaires : 4 points.

## Fin

# Le Générique

## Les rôles principaux

### Chevalier Philippe Lemaistre de Sancy

*Vilain, Courtisan et spadassin arriviste*

#### Description

Issu de la noblesse crottée, Philippe en a toujours voulu à ses parents de ne pas être né parmi les grands de Théah. Aussi a-t-il décidé d'attacher son service au profit de l'un d'eux afin de s'extirper de son marécage social...

Aujourd'hui, il est l'âme damnée de la marquise Anne Dominique Gasselin de Vaussuzenet, il est prêt à tout pour la servir. C'est un libertin arriviste et rusé, mais aussi un redoutable bretteur. Il ne devrait normalement pas survivre à ce scénario et se sacrifier pour la marquise.

Pas particulièrement beau, Lemaistre de Sancy s'habille avec goût et se comporte toujours de façon délicate. Il affectionne les perruques rousses, les jabots et les vestes compliquées mais qui lui permettent de garder sa liberté de mouvement pour d'éventuels duels.

#### Caractéristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 3      Esprit : 3  
Détermination : 3      Panache : 4      Réputation : -25

#### Background

**Arcane** : Impitoyable

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Accent de Bascone ; Androgyne ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Noble – Chevalier ; Polyglotte : Eisenor (L/E), Montagninois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E) ; Réflexes de Combat ; Serviteurs (Ménéle, Le Maître Bête).

#### Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Valroux (Compagnon)** : Double parade (Couteau/Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Feinte (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 5, Voir le style 4.

#### Métiers :

- ♦ **Courtisan** : Danse 3, Eloquence 3, Etiquette 4, Héraldique 2, Intrigant 3, Jouer 3, Lire sur les lèvres 2, Mémoire 3, Mode 4, Observation 3, Pique-assiette 4, Politique 4, Séduction 1, Sincérité 3, Trait d'esprit 4.
- ♦ **Espion** : Déplacement silencieux 2, Dissimulation 2, Filature 2, Fouille 2, Interrogatoire 2, Lire sur les lèvres 2, Mémoire 3, Observation 3, Poison 2, Qui-vive 2, Séduction 1, Sincérité 3, Trait d'esprit 4.
- ♦ **Garde du corps** : Comportementalisme 2, Discrétion 2, Dissimulation 2, Fouille 2, Guet-apens 2, Interposition 2, Intimidation 2, Observation 3, Orientation citadine (Charousse) 2, Qui-vive 2.

#### Entraînements :

- ♦ **Athlétisme** : Course de vitesse 2 (ND : 22), Escalade 2 (ND : 22), Jeu de jambes 4 (ND : 22), Lancer 1, Pas de côté 4, Sauter 2 (ND : )22.
- ♦ **Cavalier** : Equitation 2 (ND : 22), Soins des chevaux 1.
- ♦ **Couteau** : Attaque (Couteau) 3, Parade (Couteau) 5 (ND : 30).
- ♦ **Escrime** : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 4 (ND : 27).

### Baron Gérard Lévêque de l'Aury

*Scélérat, Libertin sans le sou*

#### Description

Gérard est le quatrième garçon de sa lignée et ni l'armée, ni la religion, ni les affaires ne l'attiraient. Aussi a-t-il quitté les terres familiales pour gagner la capitale afin de vivre à la cour du roi au crochet des nobles de haut rang.

Fort de sa beauté et de sa jeunesse, il est rapidement devenu un gigolo très en vue à la cour. Séduisant, discret, aucun des cocus ne se doute de sa duplicité. En effet, il a laissé sous-entendre avoir effectué des missions pour la société des explorateurs au fin fond de l'Ussura... Ainsi, il se fait inviter dans les salons à la mode, raconte ses "aventures" et charme les plus jolies et riches jeunes filles afin qu'elles entretiennent son train de vie...

Mais, voilà, à force de jouer avec le feu, on se brûle... Il y a environ six mois, il a rencontré la duchesse Irène Etalon de Viltoille de quarante ans la cadette de son richissime époux. Il a séduit sans difficultés, fit faire un tableau compromettant de lui-même et de la jeune adultère afin d'avoir une prise sur cette dernière et pouvoir vivre définitivement à son crochet. Malheureusement, son arme secrète se retourne aujourd'hui contre lui... lorsque le sergent Boisrouge s'en empare.



Jeune, brun, le sourire éclatant et les dents blanches, le baron Gérard Lévêque de l'Aury est un splendide apollon. Il n'utilise que peu d'artifices comme les perruques ou le maquillage estimant que sa beauté naturelle suffit à séduire les dames, ce qui n'est pas faux...

## Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 3      Esprit : 3  
Détermination : 2      Panache : 3      Réputation : 11

## Background

**Arcane** : Hédoniste

**Epées de Damoclès** : Endetté (2 PP), Dépossédé (1 PP)

**Avantages** : Accent du nord ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Beauté du diable ; Noble – Baron ; Polyglotte : Eisenor, Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vodacci ; Relations (pas mal d'épouses de nobles et de bourgeois de haut rang qu'il fait chanter) ; Sens du spectacle.

## Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime** ;

**Ecole d'escrime ; Scarron (Compagnon)** : Corps à corps (Combat de rue) 4, Double parade (Arme improvisée/Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Arme improvisée) 4, Marquer (Arme improvisée) 4, Voir le style 4.

**Métiers** :

- ◆ **Arnaqueur** : Comédie 4, Comportementalisme 4, Corruption 2, Discrétion 2, Jouer 3, Observation 3, Pique-assiette 4, Séduction 5, Sens des affaires 1, Sincérité 4, Triche 2.
- ◆ **Courtisan** : Cancanier 3, Danse 4, Eloquence 3, Etiquette 4, Héraldique 2, Intrigant 3, Jouer 3, Mémoire 2, Mode 3, Observation 3, Pique-assiette 4, Politique 3, Séduction 5, Sincérité 4, Trait d'esprit 4.

**Entraînements** :

- ◆ **Athlétisme** : Acrobatie 3 (ND : 25), Amortir une chute 3, Course de vitesse 3 (ND : 25), Escalade 4 (ND : 27), Jeu de jambes 3 (ND : 20), Lancer 3, Roulé-boulé 2 (ND : 22), Sauter 3 (ND : 25).
- ◆ **Cavalier** : Dressage 2, Equitation 3 (ND : 25), Sauter en selle 3, Soins des chevaux 3.
- ◆ **Combat de rue** : Attaque (Armes improvisées) 4, Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 3, Coup aux yeux 2, Coup de pied 3, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 4 (ND : 27).
- ◆ **Escrime** : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 4 (ND : 27).
- ◆ **Mousquet** : Recharger (Mousquet) 2, Tirer (Mousquet) 3.

## Duc Alain-Hervé Praise de Rachecourt

### Vilain, Sorcier Porté sans scrupules

## Description

La famille Praise de Rachecourt est restée confinée sur ses terres pendant de nombreuses années en raison de la puissance du sang de sorcier qui coule dans ses veines, mais depuis la montée sur le trône du roi Léon-Alexandre, ils sont de plus en plus en odeur de sainteté et cachent de moins en moins leurs pouvoirs.

Le Duc Alain-Hervé est ainsi un très puissant sorcier Sorté qui porte un usage intensif de cette dernière non seulement sur ses mains, qu'il ne prend pas soin de ganter, mais aussi sur son front qui suinte de sang en permanence...

Veuf, son épouse est morte en couche en donnant la naissance à deux enfants : Aurore et Hugues. Tout deux sont également de puissants sorcier Porté mais Hugues est sans conteste le plus puissant, même s'il est aveugle. Par contre, il semblerait que Alain-Hervé est décidé que ce serait sa fille qui hériterait du titre de duc à sa mort, ce dont Hugues lui est reconnaissant.

Froid, glacial, taciturne, intimidant, tels sont les mots qui reviennent constamment dans la bouche de ses interlocuteurs. Toutefois, tous se garderont bien de le dire en sa présence, craignant bien trop ses pouvoirs...

Grand, les cheveux blonds et la barbe hirsutes, Alain-Hervé a des veines très visibles, ce qui donne l'impression qu'il n'a pas de peau. Ajoutez sa cicatrice sanglante et purulente sur son front et son absence totale d'envie de s'habiller correctement (entendez par là en se maquillant et en portant des habits ridicules...) font qu'il est souvent seul dans les soirées et que les places voisines de la sienne à table restent souvent vides. Et il n'en a que faire... Tant qu'il plaira au roi...

## Caractéristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 2      Esprit : 3  
Détermination : 4      Panache : 3      Réputation : -65

## Background

**Arcane** : Impassible

**Epées de Damoclès** : Différent (3 PP)

**Avantages** : Accent de l'ouest ; Expression inquiétante – Inquiétant ; Grand ; Hémophile ; Noble – duc ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Eisenor (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E) ; Résistance à la douleur.

## Acquis & connaissances

**Ecole de sorcellerie ; Porté (Maître) :** Attirer 5, Atteindre 5, Ensanglanter 5, Harmonisation 5, Poche 5.

**Métiers :**

- ◆ *Courtisan* : Danse 1, Eloquence 1, Etiquette 2, Héraldique 2, Lire sur les lèvres 3, Mémoire 3, Mode 1, Observation 4, Politique 4, Sincérité 4, Trait d'esprit 3.
- ◆ *Erudit* : Astronomie 2, Calcul 3, Eloquence 1, Héraldique 2, Histoire 3, Occultisme 5, Philosophie 3, Recherches 3, Sciences de la nature 3, Théologie 2.

**Entraînements :**

- ◆ *Athlétisme* : Course de vitesse 2 (ND : 12), Escalade 2 (ND : 12), Jeu de jambes 2 (ND : 07), Lancer 1, Sauter 1 (ND : 10).
- ◆ *Escrime* : Attaque (Escrime) 3, Parade (Escrime) 2 (ND : 12).
- ◆ *Pistolet* : Tirer (Pistolet) 3.

## Conde Andrès Bejarano de Aldaña

*Héros, futur El Vago*

### Description

Le jeune Conde Andrès Bejarano de Aldaña n'est pas encore El Vago mais il en a déjà le comportement flamboyant. Il ne supporte pas l'injustice et est finalement assez mal à l'aise à la cour de Montaigne. Ce qui n'est absolument pas le cas au contact du peuple montagnais et des mousquetaires....

Reportez-vous aux suppléments le *Guide du Maître, Castille* et *Los Vagos* pour sa description et ses caractéristiques.

## Duc Jacques-Marie Deneuve de Surly

*Héros, Noble trop religieux*

### Description

Très religieux, le duc Jacques-Marie Deneuve de Surly ne comprend pas la route que veut emprunter son roi et tente, par l'influence de sa famille, de le faire revenir dans le giron de l'Eglise... Cela aura pour conséquence d'entraîner son assassinat par Rémy de Montaigne en 1660 et l'"exil" de la famille Deneuve de Surly à Pau en 1661, leurs terres étant alors redistribuées à d'autres nobles moins frondeurs (cet événement sera au cœur d'un scénario ultérieur qui se passe en 1661 et s'intitule *Les Chaises Musicales*).

Régulièrement la risée de la cour du roi pour sa trop grande dévotion religieuse, Jacques-Marie fait le gros dos et attend que les quolibets changent de cible... Il peut également compter sur son épouse Liliane pour lui venir en aide. Bien plus à l'aise à la cour que lui, elle l'a souvent tiré, lui et sa famille, de très mauvaises passes courtoises.

Le duc Jacques-Marie Deneuve de Surly est un homme d'une cinquantaine d'années discret et timoré. Il a des cheveux et des yeux bruns, se tient voûté et regarde toujours au sol lorsqu'il parle à quelqu'un. Il semble faire une cible facile, ce qui n'est que trop vrai...

## Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 2      Esprit : 2  
Détermination : 3      Panache : 2      Réputation : -15

## Background

**Arcane** : Couard

**Epées de Damoclès** : Ennemi intime (le roi Leon-Alexandre XIV) (3 PP)

**Avantages** : Accent de l'ouest ; Foi ; Noble – duc ; Parent proche (son épouse Liliane, fine courtisane) ; Polyglotte : Castillien (L/E), Montagnais (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E) ; Université.

## Acquis & connaissances

**Métiers :**

- ◆ *Apothicaire* : Connaissance des herbes 2, Diagnostic 3, Fabrication de médicaments 3, Poison 3, Premiers secours 4.
- ◆ *Courtisan* : Danse 1, Diplomatie 2, Eloquence 1, Etiquette 3, Héraldique 2, Mode 2, Observation 2, Politique 2, Sincérité 1, Trait d'esprit 1.
- ◆ *Erudit* : Astronomie 2, Calcul 2, Droit 2, Eloquence 1, Héraldique 2, Histoire 2, Philosophie 2, Recherches 2, Sciences de la nature 2, Théologie 4.
- ◆ *Prêtre* : Chant 3, Création littéraire 2, Diplomatie 2, Eloquence 1, Etiquette 3, Observation 3, Philosophie 2, Premiers secours 4, Théologie 4, Trait d'esprit 1.

**Entraînements :**

- ◆ *Couteau* : Attaque (Couteau) 2, Parade (Couteau) 1 (ND : 07).
- ◆ *Escrime* : Attaque (Escrime) 1, Parade (Escrime) 2 (ND : 10).



## Duc Tristan Etalon de Viltoille

### Héros, Vieil homme

#### Description

Le duc Tristan Etalon de Viltoille est un vieil homme. Il a épousé Irène il y a trois ans et c'est sa quatrième épouse. Il espère ne pas lui survivre car il a déjà assez souffert du décès des trois précédentes. Sa première femme est morte d'une chute de cheval, la seconde est morte en couche après lui avoir donné une fille et la dernière est morte de vieillesse il y a cinq ans...

Enfin, bref, c'est un vieil homme de plus de soixante-dix ans qui n'aspire qu'au calme. Il se doute que son épouse le trompe avec un homme plus jeune, mais il s'en fiche, tant que cela n'est pas rendu public. Tout ce qu'il veut, c'est qu'elle lui accorde un peu de son temps pour adoucir ses vieux jours et ses douleurs arthritiques.

Quant à ses héritiers, peu importe, aucun ne mérite vraiment de lui succéder aussi n'envisage-t-il pas d'en désigner précisément un, que le plus méritant l'emporte... Enfin, il pense que le roi n'est qu'un adolescent trop vite monté en graine...

Toutefois, il a une passion, un violon d'Ingres qui occupe ses vieux jours : la cartographie. Il est passionné par les cartes, la géographie et la représentation de cette dernière. En particulier depuis la découverte de l'Archipel de Minuit qui lui offre ainsi un nouveau terrain de jeu.

Toujours bel homme, Tristan a les cheveux blancs (vous vous en doutiez sûrement...), d'épais et broussailleux sourcils blancs et des yeux bleu très clairs et délavés. Quant à ses mains, elles sont déformées par l'arthrite. Des tâches de vieillesse sont également visibles sur son cou et ses mains. Malgré cela, il est en bonne forme et pourrait bien survivre à sa nouvelle jeune épouse si sa santé ne se détériore pas...

#### Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 1      Esprit : 4  
Détermination : 2      Panache : 2      Réputation : 74

#### Background

**Arcane** : Critique

**Epées de Damoclès** : Maudit (3 PP)

La malédiction dont est victime le duc de Viltoille frappe cette famille depuis des générations, elle est somme toute assez simple : il ne peut mourir tant que son épouse est vivante. Comme celle-ci est plutôt subtile, jamais les ducs de Viltoille ne s'en sont rendus compte... C'est une sorcière Sorte, il y a plus de cinq cents ans, qui lança cette dernière après que le duc de l'époque l'est repoussée. Le problème, avec Tristan, c'est qu'il refuse de mourir seul, il veut absolument que son épouse l'assiste, l'aide à mourir, d'où un petit problème...

**Avantages** : Accent de l'ouest ; Âge et sagesse ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Arthrite ; Noble – duc ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillien (L/E), Eisenor (L/E), Montagnois

(L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E) ; Séduisant – Séduisant ; Volonté indomptable.

#### Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Viltoille (Maître)** : Désarmer (Couteau) 5, Double parade (Couteau/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Emprisonner (Couteau) 5, Voir le style 5.

**Métiers** :

- ♦ **Cartographe** : Astronomie 4, Calligraphie 1, Cartographie 4, Code secret 2, Dessin 2, Etiquette 4, Observation 3, Papetier 2.
- ♦ **Courtisan** : Danse 2, Diplomatie 3, Eloquence 3, Etiquette 4, Héraldique 3, Intrigant 2, Mémoire 3, Mode 2, Observation 3, Politique 4, Séduction 1, Sincérité 3, Trait d'esprit 4.
- ♦ **Erudit** : Astronomie 4, Calcul 3, Eloquence 3, Héraldique 3, Histoire 4, Philosophie 3, Recherches 3, Théologie 2.

**Entraînements** :

- ♦ **Cavalier** : Equitation 3 (ND : 32), Haute école 1, Soins des chevaux 2.
- ♦ **Couteau** : Attaque (Couteau) 3, Parade (Couteau) 4 (ND : 35).
- ♦ **Escrime** : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 3 (ND : 32).

## Duc Victor Lévêque de l'Aury

### Héros, Militaire

#### Description

Victor est un homme d'action. Il a passé toute sa jeunesse dans l'armée avant d'hériter de la couronne ducale de son père en 1645, cela fait donc presque dix ans qu'il occupe ces fonctions. Toutefois, la vie animée de sa jeunesse lui manque et il lui arrive souvent de s'embarquer dans des histoires rocambolesques juste pour retrouver le goût de l'aventure... Ainsi, en 1648, il est l'un des négociateurs des pourparlers de Montsange ; en 1654, à la tête d'une petite troupe il se rend dans les Marches des Highlands pour prêter main forte à Jack McDuff afin de libérer son pays de l'influence avalonienne, les deux hommes sont d'ailleurs restés très amis.

Dans le même esprit, il est devenu l'un des principaux mécènes de la société des explorateurs en 1648, à la seule condition qu'il puisse participer aux missions qui lui semblent intéressantes...

Ainsi, on le voit très peu à la cour, uniquement quand sa présence est impérative pour le roi ou sa famille. Sinon, il envoie à sa place son épouse ou d'autres membres de sa parentèle.

En parfaite forme physique, Victor s'astreint à deux heures d'entraînement physique quotidien. Ainsi, il est taillé comme un sportif de haut niveau. Il a un visage taillé à la serpe, de longs cheveux bruns ramenés en arrière (la plupart du temps retenus par un catogan), une moustache brune parfaitement taillée et un



regard sévère et intimidant. Du côté des vêtements, il porte des effets à la coupe sobre et pratique qui rappellent très fortement les uniformes des soldats...

## Caractéristiques

Gaillardise : 4      Finesse : 3      Esprit : 3  
Détermination : 3      Panache : 5      Réputation : 75

## Background

**Arcane** : Téméraire

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Académie militaire ; Accent du nord ; Ambidextre ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Appartenance – Société des Explorateurs ; Apprentissage rapide ; Baroudeur ; Grand ; Noble – duc ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillien, Eisenor, Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vendelar, Vodacci ; Réflexes éclairs ; Relations (Jack McDuff ; Vincent Bernvadore ; d'autres aventuriers célèbres ou non).

## Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Lévêque (Maître)** : Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 5, Pressentir 5, Seconder 5, Voir le style 5.

**Scarron (Compagnon)** : Corps à corps (Combat de rue) 4, Double parade (Arme improvisée/Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Arme improvisée) 4, Marquer (Arme improvisée) 4, Voir le style 5.

**Trécy (Maître)** : Désarmer (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Voir le style 5.

**Valroux (Compagnon)** : Double parade (Couteau/Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 4, Voir le style 5.

**Métiers** :

- ◆ **Commandement** : Artillerie 2, Cartographie 2, Commander 4, Galvaniser 3, Guet-apens 4, Intimidation 4, Observation 4, Qui-vive 3, Stratégie 3, Tactique 4.
- ◆ **Courtisan** : Danse 2, Eloquence 2, Etiquette 3, Héraldique 3, Mode 1, Observation 4, Politique 2, Séduction 1, Sincérité 2, Trait d'esprit 3.
- ◆ **Explorateur** : Cartographie 2, Conduite d'attelage 2, Déplacement silencieux 2, Eloquence 2, Equitation 4 (ND : 32), Observation 4, Qui-vive 3, Sens de l'orientation 3, Survie (Jungle) 2.
- ◆ **Maître d'armes** : Commander 4, Entraîner 2, Etiquette 4, Galvaniser 3, Guet-apens 4, Intimidation 4, Jeu de jambes 5 (ND : 30), Narrer 2, Observation 4, Pas de côté 5, Premiers secours 3, Qui-vive 3, Trait d'esprit 3.
- ◆ **Veneur** : Déplacement silencieux 2, Dressage 2, Equitation 4 (ND : 32), Etiquette 4, Observation 4, Piéger 2, Pister 2, Sens de l'orientation 3, Signes de piste 2, Vétérinaire 2.

**Entraînements** :

- ◆ **Athlétisme** : Acrobatie 4 (ND : 32), Amortir une chute 3, Course d'endurance 3, Course de vitesse 4 (ND : ), Escalade 4 (ND : 32), Jeu de jambes 5 (ND : 30), Lancer 3, Nager 3 (ND : 30), Pas de côté 5, Roulé-boulé 3 (ND : 30), Sauter 3 (ND : 30), Soulever 3.
- ◆ **Cavalier** : Dressage 2, Equitation 4 (ND : 32), Haute école 2, Sauter en selle 2, Soins des chevaux 2.
- ◆ **Combat de rue** : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 2, Coup aux yeux 2, Coup de pied 4, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 30).
- ◆ **Couteau** : Attaque (Couteau) 4, Lancer (Couteau) 2, Parade (Couteau) 5 (ND : 35).
- ◆ **Escrime** : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5 (ND : 35).
- ◆ **Mousquet** : Attaque (arme d'hast) 2, Recharger (Mousquet) 4, Tirer (Mousquet) 4.

## Duc Sébastien Douard Allais de Crieux

*Héros, Mécène de l'Ordre de la Rose et de la Croix*

### Description

Reportez-vous au supplément *Les Chevaliers de la Rose et de la Croix* pour sa description et ses caractéristiques.

## Duchesse Madeleine Sabine Valroux de Martise

*Héros, Grand-mère-poule*

### Description

La duchesse Madeleine Sabine Valroux de Martise veille sur ses terres, son titre et sa famille comme une lionne sur ses petits... Personne n'a intérêt à y toucher sous peine de représailles sans pareilles... Mais le problème est différent si l'attaque vient d'un membre du clan lui-même...

Hors c'est un peu ce qui vient de se produire il y a deux ans : Son petit-fils, Sébastien Valroux de Martise l'a rejoint pour vivre auprès d'elle, en raison de ses soi-disant activités criminelles dans la ville d'Echiny. Mais en réalité, c'est son propre père qui est responsable de ces activités illicites. Un accord intervient alors entre lui et la duchesse, il lui confie son fils et elle le laisse continuer ses activités illégales.



C'est pour protéger son petit-fils qu'elle a agit ainsi, mais elle prévoit déjà de faire en sorte que Sébastien retrouve son honneur au détriment de son père Victor. En choisissant de s'allier avec la pègre, il a, pour elle, changé de famille. Elle peut donc mettre en branle la machine familiale pour se venger et faire en sorte que l'honneur soit retrouvé.

C'est une belle vieille dame de soixante printemps au teint pâle mais toujours habillée avec coquetterie. Elle a les yeux bleu et porte toujours des coiffures sobres mais compliquées. Elle affectionne les tenues qui étaient à la mode lorsqu'elle avait trente ans. On sent dans son regard qu'elle aime les membres de sa famille et qu'il vaut mieux ne pas y toucher...

## Caractéristiques

Gaillardise : 1      Finesse : 3      Esprit : 4  
Détermination : 4      Panache : 2      Réputation : 80

## Background

**Arcane** : Rassurante

**Epées de Damoclès** : Serment (Rendre son honneur à Sébastien et punir Victor) (3 PP)

**Avantages** : Accent de l'ouest ; Âge et Sagesse ; Femme de volonté ; Grande famille (*avantage normalement réservé aux castillians mais qui s'applique également à la famille Valroux de Martise*) ; Noble – duchesse ; Polyglotte : Avalonien, Castillien, Eisenor, Montagninois (L/E), Théan (L/E), Vendelar, Vodacci.

## Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ♦ **Artiste** : Chant 2, Compositeur 2, Création littéraire 2, Musique (violin) 4.
- ♦ **Courtisan** : Cancanier 4, Danse 3, Diplomatie 3, Eloquence 4, Etiquette 5, Héraldique 4, Intrigant 4, Lire sur les lèvres 3, Mémoire 5, Mode 3, Observation 3, Politique 5, Séduction 2, Sincérité 4, Trait d'esprit 2.
- ♦ **Diplomate** : Comportementalisme 4, Corruption 2, Diplomatie 3, Eloquence 4, Etiquette 5, Héraldique 4, Histoire 3, Intrigant 4, Observation 3, Politique 5, Sincérité 4, Trait d'esprit 2.
- ♦ **Moine** : Calligraphie 2, Chant 2, Composés 2, Création littéraire 2, Philosophie 3, Premiers secours 2, Recherches 2, Sens des affaires 3, Tâches domestiques 1, Théologie 3.

**Entraînements** :

- ♦ **Cavalier** : Equitation 2 (ND : ), Soins des chevaux 1.
- ♦ **Couteau** : Attaque (Couteau) 2, Parade (Couteau) 1 (ND : 12).

## Le Maître Bête

### Vilain, Fou et dangereux

## Description

Brute inquiétante dont le nom reste inconnu, le Maître Bête était autrefois un paysan dont la vie a basculé après sa rencontre avec un loup noir. Il établit alors un lien étrange avec la créature. Ensuite recruté par Lemaistre de Sancy, il le sert depuis sans poser la moindre question. Il ne parle jamais sauf, peut-être, avec son terrible compagnon.

Brun, les cheveux longs, une barbe d'une semaine, le maître bête à les yeux rouges, comme son loup noir. Tout dans son attitude, dans son visage incite à passer son chemin et à éviter de l'énerver. On sent viscéralement que c'est un être dangereux.

## Caractéristiques

Gaillardise : 4      Finesse : 2      Esprit : 1  
Détermination : 4      Panache : 2      Réputation : -35

## Background

**Arcane** : Mystérieux

**Epées de Damoclès** : Fou (il ne forme plus qu'un avec son loup noir) (3 PP)

**Avantages** : Accent du nord ; Dur à cuire ; Grand ; Sens aiguisé (l'Ouie) ; Polyglotte : Montagnois.

## Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ♦ **Assassin** : Attaque (Couteau) 4, Déguisement 2, Déplacement silencieux 5, Dissimulation 2, Escalade 4 (ND : 12), Filature 4, Guet-apens 5, Observation 4, Parade (Couteau) 4 (ND : 12), Piéger 3, Poison 2, Qui-vive 5.
- ♦ **Chasseur** : Déplacement silencieux 5, Dressage 4, Guet-apens 5, Langage des signes 2, Observation 4, Piéger 3, Pister 3, Qui-vive 5, Signes de piste 3, Survie (forêt) 3, Tanner 2, Tirer (Arc) 3.
- ♦ **Paysan** : Agriculture 3, Conduite d'attelage 2, Dressage 4, Perception du temps 2, Piéger 3, Sens de l'orientation 4, Vétérinaire 4.

**Entraînements** :

- ♦ **Athlétisme** : Acrobatie 2 (ND : 07), Amortir une chute 2, Course de vitesse 3 (ND : 10), Escalade 4 (ND : 12), Jeu de jambes 4 (ND : 07), Lancer 2, Roulé-boulé 3 (ND : 10), Sauter 4 (ND : 12).
- ♦ **Bâton** : Attaque (bâton) 3, Parade (bâton) 4 (ND : 12).
- ♦ **Combat de rue** : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 3, Coup à la gorge 2, Coup aux yeux 3, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 07).



## Le Loup Noir

### Vilain

#### Description

Un loup noir est un loup normal qui a été corrompu par la sorcellerie Porté. Il devient alors plus puissant et plus féroce, mais surtout capable d'utiliser à volonté la Porté. C'est une créature solitaire et très dangereuse. Celui-ci est une exception puisqu'un lien mystérieux l'unit au Maître Bête. Il obéira à tous ses ordres. Voir aussi le supplément *Montaigne* page 118 pour plus d'informations.

#### Caractéristiques

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

#### Acquis & connaissances

**Attaque** : 5G3 (Morsure)

**Dommages** : 4G2 (Morsure)

**ND** : 20 (+ Porté)

**Compétences** : Guet-apens 5, Jeu de Jambes 3, Pister 4.

**Capacités spéciales** : grâce à leurs capacités innées de Porté, les loups noirs ajoutent 10 au résultat de leur jet quand ils utilisent leur compétence de Guet-apens. En outre, ils peuvent dépenser une action n'importe quand (sans tenir compte des règles d'interruption) pour obtenir automatiquement une défense active réussie contre un jet d'attaque inférieur ou égal à 20 fois leur niveau en défense (ainsi, si leur compétence en défense est de 3, ils pourront se protéger contre un jet d'attaque de 60 ou moins). Enfin, à moins que leur adversaire ne prenne des précautions spéciales, par exemple en s'adossant à un arbre, les loups noirs attaquent toujours par derrière.

## Duchesse Thérèse de Tréville de Torignon

### Héros, Vieille dame protectrice

#### Description

Reportez-vous au supplément *Montaigne* pour sa description et ses caractéristiques.

## Ménéle

### Vilain, espion à la solde de Lemaistre de Sancy

#### Description

Ménéle est né paysan. Il entra à quinze ans dans l'armée du roi avant d'y faire ses preuves et de gagner ses galons d'adjudant. Recrutés ensuite par Lemaistre de Sancy, il devient l'un de ses meilleurs espions.

C'est un homme intelligent et capable, qui saura tenir son rôle de faux mousquetaire (des héros attentifs seront néanmoins capables d'avoir des doutes sur sa véritable identité). C'est aussi un véritable sadique, qui prendra plaisir à provoquer la disgrâce des héros.

Âgé d'une trentaine d'années (on recrute tôt dans l'armée du roi !), le visage buriné, les traits tirés, il porte une barbichette mal taillée partant dans tous les sens et ses cheveux reculent vers l'arrière, dégarnissant son front. Il porte également des anneaux dans ses oreilles et jure comme un charretier pour ponctuer ses phrases. A ce joli tableau, il convient également d'ajouter son haleine de viande avariée pour confirmer qu'il déplaît foncièrement au beau sexe.

#### Caractéristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 3      Esprit : 3  
Détermination : 5      Panache : 4      Réputation : -39

#### Background

**Arcane** : Prudent

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Appartenance : guilde des spadassins ; Dur à cuire ; Réflexes de combat ; Polyglotte : castillien, montagnois (L/E), théan, vodacci ; Vétéran.

#### Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Léon des Gueux (Compagnon)** : Exploiter les faiblesses : Escrime 4, Fente en avant 4, Harceler 4, Maintenir à distance 4, Voir le style 4.

**Ecole d'escrime ; Rochefort (Apprenti)** : Désarmer 2, Exploiter les faiblesses : Escrime 4, Feinte 3, Riposte 5, Voir le style 4.

**Métiers** :

◆ **Assassin** : attaque (escrime) 5, comportementalisme 2, déguisement 1, déplacement silencieux 4, escalade 1 (ND : 20), filature 4, guet-apens 4, observation 4, parade (escrime) 5 (ND : 30), piéger 4, poison 1, qui-vive 3.

◆ **Commandement** : artillerie 2, cartographie 2, commander 3, guet-apens 4, intimidation 3, observation 4, stratégie 1, qui-vive 3, tactique 3.



◆ *Espion* : code secret 1, corruption 3, déguisement 1, déplacement silencieux 4, filature 4, fouille 4, interrogatoire 4, langage des signes 2, observation 4, poison 1, qui-vive 3, sincérité 3.

◆ *Incendiaire* : calcul 2, cartographie 2, observation 4, orientation citadine (Charousse) 5, sciences de la nature 1.

◆ *Recruteur* : calcul 2, comportementalisme 2, corruption 3, éloquence 1, équitation 4 (ND : 27), jouer 2, marchandage 3, observation 4, sincérité 3.

◆ *Soldat* : attaque (arme d'hast) 3, conduite d'attelage 3, course d'endurance 3, fouille 4, jeu de jambes 4 (ND : 22), observation 4, premiers secours 3, qui-vive 3.

## Entraînements :

- ◆ Armes à feu : attaque 4.
- ◆ Athlétisme : acrobatie 4 (ND : 27), amortir une chute 3, course d'endurance 3, course de vitesse 3 (ND : 25), escalade 1 (ND : 20), jeu de jambes 4 (ND : 22), nager 1 (ND : 20), pas de côté 3, roulé-boulé 3 (ND : 25), sauter 2 (ND : 22).
- ◆ Cavalier : équitation 4 (ND : 27), voltige 2.
- ◆ Escrime : attaque 5, parade 5 (ND : 30).
- ◆ Pugilat : attaque 4, direct 3, jeu de jambes 4 (ND : 22).

## Maître Augustin del Vall

*Vilain, Ambassadeur vendelar et sectateur de la Caldera*

### Description

Augustin Del Vall est un homme grand et sec, dont les lèvres ont un pli sardonique. La quarantaine, ses cheveux blonds attachés par un ruban noir, il observe ses invités avec un regard brillant de sagacité. Obséquieux, il semble toujours en faire trop pour ses interlocuteurs. Toutefois, la Ligue de Vendel est entièrement satisfaite de ses services, il a parfaitement su développer le commerce entre les deux nations en développement.

Vicieux, ambitieux, intelligent et sadique, c'est l'archétype du vilain aux plans compliqués. Membre de la Caldera depuis plus de vingt années, il aimerait voir aboutir les buts de la secte de son vivant. Orgueilleux, il aimerait y participer activement afin de laisser son empreinte dans l'histoire.

Attention, ce personnage sera l'un des adversaires centraux des héros dans un scénario qui se passe en 1662 et a pour titre *Le Sonnet de Théophile*, il ne doit donc pas mourir.

### Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 3      Esprit : 4  
Détermination : 3      Panache : 3      Réputation : -37

### Background

**Arcane** : Ambitieux

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Accent vendelar ; Appartenance : un club mondain – Les Amis d'Epicure ; Appartenance : Guilde des Parfumeurs ; Appartenance : La Caldera ; Grand ; Orateur ; Polyglotte : Avalonien, Eisenor, Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E) ; Scélérat ; Siège à la Ligue de Vendel.

### Acquis & connaissances

#### Métiers :

◆ *Assassin* : attaque (escrime) 3, comportementalisme 3, déguisement 2, déplacement silencieux 2, dissimulation 2, escalade 2, filature 1, guet-apens 2, observation 4, piéger 1, poison 2, qui-vive 2.

◆ *Capitaine* : commander 2, corruption 4, diplomatie 5, galvaniser 2, guet-apens 2, observation 4, stratégie 2, tactique 3, qui-vive 2.

◆ *Diplomate* : code secret 4, comportementalisme 3, corruption 4, diplomatie 5, éloquence 4, étiquette 3, histoire 1, intrigant 3, observation 4, politique 5, sincérité 4.

◆ *Espion* : code secret 4, corruption 4, déguisement 2, déplacement silencieux 2, dissimulation 2, filature 1, fouille 1, interrogatoire 2, observation 4, poison 1, qui-vive 2, sincérité 4.

◆ *Marchand* : évaluation 3, marchandage 3, observation 4, parfumeur 3.

◆ *Marin* : connaissance des nœuds 1, équilibre 2 (ND : 15), escalade 2 (ND : 15), gréer 1, sauter 2 (ND : 15), sens de l'orientation 1.

◆ *Receleur* : contact 2, évaluation 3, observation 4, connaissance des bas-fonds 2, marchandage 3, sens des affaires 2.

#### Entraînements :

- ◆ *Armes à feu* : attaque 4.
- ◆ *Athlétisme* : course de vitesse 1 (ND : 12), escalade 2 (ND : 15), jeu de jambes 2 (ND : 10), lancer 1, sauter 2 (ND : 15).
- ◆ *Cavalier* : équitation 3 (ND : 17).
- ◆ *Escrime* : attaque 3, parade 2 (ND : 15).

## Le père Charles Edouard Gabrat

*Scélérat, Curé Allié de la Guérilla*

### Description

Prêtre dégoûté par le comportement de l'Eglise à l'égard de ses paroissiens les plus défavorisés, le père Charles Edouard Gabrat en est venu à détester l'autorité, à vouloir le changement par la brutalité. Il n'hésita alors pas à faire part de ses idées dans ses



prêches, ce qui l'obligea à quitter précipitamment Arisan où des mousquetaires étaient venus l'arrêter.

Seulement voilà, il n'avait pas seulement attiré l'attention des représentants de l'ordre mais aussi d'un membre de l'Alliance de la Guérilla de passage en ville : le dénommé Vincent qui venait se procurer des explosifs. Les deux hommes sympathisèrent et le père Gabrat ne tarda pas à vouloir passer à l'action.

C'était il y a un an. Aujourd'hui, il se sent prêt... Il est donc monter à Charousse afin d'agir et de fomenter une révolte. Il est prêt à voir mourir un grand nombre des émeutiers si cela peut servir sa cause. Le bon curé a bien changé... Malheureusement, les héros vont faire échouer ses plans...

Il n'a absolument pas l'allure des habitués guérilleros. C'est un prêtre avec des yeux bleus rieurs, de grandes oreilles et des cheveux grisonnants qui lui barrent le front. Il a tout à fait l'allure débonnaire d'un gentil moine.

## Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 3      Esprit : 3  
Détermination : 4      Panache : 2      Réputation : 18

## Background

**Arcane** : Fanatique

**Epées de Damoclès** : Crise de Religion (3 PP)

**Avantages** : Accent de Bascone ; Appartenance – La Rilasciare (l'Alliance de la Guérilla) ; Membre du clergé ; Polyglotte : Castillien (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E) ; Ordonné ; Séduisant : séduisant.

## Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ♦ **Artificier** : calcul 3, forgeron 3, mèches 4, poison 3, sciences de la nature 4, tonnelier 3.
- ♦ **Espion** : code secret 4, corruption 3, déplacement silencieux 3, dissimulation 2, falsification 3, filature 3, fouille 2, hypnotisme 2, interrogatoire 2, lire sur les lèvres 2, mémoire 2, observation 3, poison 3, qui-vive 2, sincérité 4.
- ♦ **Prêtre** : chant 2, création littéraire 3, diplomatie 3, éloquence 4, étiquette 3, intimidation 2, narrer 2, observation 3, philosophie 3, pique-assiette 2, premiers secours 3, théologie 3.

**Entraînements** :

- ♦ **Arme à feu** : attaque 4, recharger 3.
- ♦ **Athlétisme** : acrobaties 3 (ND : 15), amortir une chute 3, course de vitesse 2 (ND : 12), escalade 3 (ND : 15), jeu de jambes 4 (ND : 12), lancer 1, roulé-boulé 3 (ND : 15), sauter 3 (ND : 15).
- ♦ **Escrime** : attaque 3, parade 2 (ND : 12).

## Marie Dubois d'Arrange

*Héros, Chevalier de la Rose et de la Croix*

## Description

Marie n'est pas encore responsable de la maison de la quarante-deuxième rue, elle est une simple chevalier au service de l'ordre. Cependant, elle est issue d'une famille de la haute noblesse montagnaise et son aide peut être utile, d'autant qu'elle est très appréciée par ses camarades de la Rose et la Croix qui lui viendraient facilement en aide. Marie d'Arrange sera la meilleure alliée que les héros pourront rencontrer dans ce scénario. C'est une personne loyale et courageuse, digne des idéaux de l'Ordre de la Rose et la Croix.

Marie est une rouquine aux yeux bleus avec des tâches de rousseur qui font que l'on a du mal à la prendre au sérieux... et pourtant. C'est quelqu'un de confiance, au bras assuré et à la morale encore plus juste. Plutôt petite, elle porte des vêtements masculins de couleur bleus lorsqu'elle est en mission pour la Rose et la Croix. Mais toutes ces aventures ne l'empêchent pas d'être coquette lorsque le besoin s'en fait sentir. Ce joli garçon manqué à de quoi faire craquer quelques héros dont les hormones les travaillent...

## Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 4      Esprit : 3  
Détermination : 3      Panache : 4      Réputation : 27

## Background

**Arcane** : Exemple

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Académie militaire ; Accent du nord ; Appartenance – La Rose et la Croix ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Beauté du diable ; Intrépide ; Noble – baronne ; Polyglotte : Avalonien, Castillien, Eisenor, Montagnois (L/E), Théan (L/E) ; Réflexes de combat ; Sens de l'équilibre.

## Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; La Guêpe (Compagnon)** : Désarmer (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Feinte (Escrime) 4, Riposte (Escrime) 4, Voir le style 4.

**Valroux ()** : Double parade (Couteau/Escrime) 2, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Feinte (Escrime) 4, Marquer (Escrime) 3, Voir le style 4.

**Métiers** :

- ♦ **Acrobate** : Acrobatie 3 (ND : 25), Amortir une chute 3, Contorsion 2, Equilibre 5 (ND : 30), Jeu de jambes 5 (ND : 25), Jonglerie 3, Roulé-boulé 3 (ND : ), Sauter 4 (ND : 27).



- ◆ **Commandement** : Cartographie 2, Commander 3, Galvaniser 2, Guet-apens 3, Intimidation 1, Observation 3, Qui-vive 2, Stratégie 1, Tactique 2.
- ◆ **Courtisan** : Danse 3, Eloquence 3, Etiquette 3, Héraldique 2, Mode 3, Observation 3, Politique 3, Séduction 3, Sincérité 2, Trait d'esprit 3.
- ◆ **Pauvre Chevalier** : Amortir une chute 3, Attaque (escrime) 4, Cordonnier 1, Course de vitesse 3 (ND : 25), Etiquette 3, Forgeron 1, Jeu de jambes 5 (ND : 25), Nager 2 (ND : 22), Observation 3, Potier 1, Premiers secours 2, Qui-vive 2, Sauter 4 (ND : 27), Séduction 3, Tâches domestiques 1, Tailleur 1, Tonnelier 1, Vétérinaire 2.

## Entraînements :

- ◆ **Athlétisme** : Acrobatie 3 (ND : 25), Amortir une chute 3, Course de vitesse 3 (ND : 25), Escalade 3 (ND : 25), Jeu de jambes 5 (ND : 25), Lancer 2, Nager 2 (ND : 22), Pas de côté 3, Roulé-boulé 3 (ND : 25), Sauter 4 (ND : 27).
- ◆ **Cavalier** : Dressage 2, Equitation 3 (ND : ), Haute école 1, Sauter en selle 1, Soins des chevaux 3.
- ◆ **Couteau** : Attaque (Couteau) 4, Lancer (Couteau) 2, Parade (Couteau) 4 (ND : 27).
- ◆ **Escrime** : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 3 (ND : 25).
- ◆ **Pistolet** : Recharger (Pistolet) 2, Tirer (Pistolet) 3.

## Markgraf Janusch von Fischler

### Vilain, Ambassadeur d'Eisen

#### Description

Le Markgraf Janusch von Fischler a été chargé par l'imperator d'une mission très importante : faire en sorte que le roi de Montaigne soutienne activement les vaticins dans la Guerre de la Croix. Seulement voilà, Janusch est membre du NOM depuis maintenant presque dix ans et cette société secrète lui a également confié une mission qui est en totale contradiction avec la précédente : faire en sorte que la Montaigne n'intervienne pas dans la Guerre de la Croix afin que l'Eisen s'affaiblisse et que le NOM puisse placer ses pièces à la tête de cette nation.

Aussi joue-t-il avec le feu en affirmant à son imperator qu'il fait tout ce qu'il peut auprès du roi de Montaigne pour qu'il intervienne militairement alors qu'en réalité il fait en sorte que le roi ne s'intéresse absolument pas à l'Eisen et en faisant croire que cette dernière est toujours dangereuse et riche en organisant de somptueuses fêtes qui ruinent chaque jour un peu plus l'Eisen...

Sans scrupules, Janusch estime qu'il aurait dû régner sur les terres des von Fischler et que cet accident de naissance qui l'a fait naître cadet de famille peut-être réparé grâce à l'appui de ses amis hauts placés...

Portant les vêtements à la mode en Eisen, Janusch a toutefois adopté la coupe de cheveux, la barbiche et les moustaches en pointe qu'affectionnent les montagnais. Il a les cheveux blonds et les yeux bleus comme quatre-vingt pour cent de ses

compatriotes. Une bedaine commence à se faire jour, la preuve de son amour de la bière.

#### Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 2      Esprit : 3  
Détermination : 4      Panache : 2      Réputation : -25

#### Background

**Arcane** : Ambitieux

**Epées de Damoclès** : Double identité (agent du NOM) (2 PP)

**Avantages** : Accent du sud ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Appartenance – NOM ; Noble – Markgraf ; Polyglotte : Eisenor (L/E), Montagnais (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E) ; Université.

#### Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Hainzl (Compagnon)** : Marquer (Escrime) 4, Mur d'acier (Escrime) 4, Riposte (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Voir le style 4.

#### Métiers :

- ◆ **Courtisan** : Danse 3, Diplomatie 3, Eloquence 3, Etiquette 4, Héraldique 3, Intrigant 4, Lire sur les lèvres 2, Mémoire 2, Mode 3, Observation 3, Pique-assiette 3, Politique 4, Séduction 2, Sincérité 4, Trait d'esprit 2.
- ◆ **Diplomate** : Code secret 3, Comportementalisme 2, Corruption 4, Diplomatie 3, Eloquence 3, Etiquette 4, Héraldique 3, Histoire 2, Intrigant 4, Observation 3, Politique 4, Sincérité 4, Trait d'esprit 2.
- ◆ **Espion** : Code secret 3, Corruption 4, Déplacement silencieux 2, Dissimulation 2, Filature 2, Fouille 2, Interrogatoire 2, Lire sur les lèvres 2, Mémoire 2, Observation 3, Poison 2, Qui-vive 3, Séduction 2, Sincérité 4, Trait d'esprit 2.
- ◆ **Etudiant** : Calcul 2, Contact 3, Débrouillardise 2, Droit 3, Héraldique 3, Histoire 2, Occultisme 1, Orientation citadine (Charousse) 1, Recherches 2.

#### Entraînements :

- ◆ **Cavalier** : Equitation 2 (ND : 22), Soins des chevaux 1.
- ◆ **Escrime** : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 3 (ND : 25).

## Visconti Tigran di Mondavi

### Vilain, Ambassadeur de Vodacce, Lorenzo

#### Description

Reportez-vous au supplément *Les Filles de Sophie* pour sa description et ses caractéristiques.



## Marquise Anne Dominique Gasselin de Vaussuzenet

*Vilain, Courtisane accomplie*

### Description

La Marquise Anne Dominique Gasselin de Vaussuzenet, est une dame particulièrement influente à la cour en ce moment et afin de s'attirer davantage les faveurs du Roi, elle a décidé de provoquer la chute du Duc Sébastien Douard Allais de Crieux. Ce dernier est un des nobles les plus puissants de Montaigne, mais aussi un rival officieux pour Léon Alexandre autant par sa richesse que par son arrogance.

La marquise de Vaussuzenet est un redoutable adversaire politique. Elle est prête à tout pour réussir et rien ne doit se mettre sur sa route. Tous ses serviteurs sont sacrificiels, même le chevalier Philippe Lemaistre de Sancy, son amant. Le comportement des héros à son égard dans ce scénario influera sur son attitude dans leurs futures rencontres (en particulier dans *Le Sonnet de Théophile*).

Dix kilos de trop, voilà ce que l'on pourrait se dire en voyant la marquise. Elle pourrait être belle sans cet excès de poids, mais elle aime trop la bonne chaire pour se restreindre. Toutefois, cela lui permet également d'afficher des "arguments" d'un joli volume qui déstabilisent toujours ses interlocuteurs de sexe masculin. En dehors de cela, elle a des cheveux noirs qu'elle coiffe avec des boucles qui lui tombe tout autour du visage, une peau ivoire et des yeux froids et rieurs. Elle affiche une moue qu'elle considère comme sexy et complète cette attitude par des mouches idéalement placées pour attirer le regard masculin en des endroits "piégés".

### Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 2      Esprit : 4  
Détermination : 4      Panache : 3      Réputation : -40

### Background

**Arcane** : Tentatrice

**Epées de Damoclès** : Ennemi intime (le duc Sébastien Douard Allais de Crieux) (3 PP)

**Avantages** : Accent de Pau ; Beauté du diable ; Noble – Marquise ; Polyglotte : Avalonien, Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vodacci ; Relations (nombreuses et utiles) ; Volonté indomptable.

### Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ♦ *Courtisan* : Cancanier 3, Danse, Diplomatie 3, Eloquence 4, Etiquette 4, Héraldique 3, Intrigant 4, Jouer 2, Lire sur les lèvres 3, Mémoire 3, Mode 4, Observation 4, Politique 5, Séduction 4, Sincérité 5, Trait d'esprit 3.

- ♦ *Etudiant* : Calcul 3, Contact 4, Débrouillardise 2, Droit 2, Héraldique 3, Histoire 2, Jouer 2, Orientation citadine (Charousse) 2, Philosophie 2, Recherches 2.

**Entraînements** :

- ♦ *Cavalier* : Equitation 1 (ND : 12), Soins des chevaux 1.
- ♦ *Couteau* : Attaque (Couteau) 2, Parade (Couteau) 1 (ND : 12).

## Les seconds rôles

### Andrée Galzain de Saint-Roch

### Description

C'est une très belle jeune fille sans scrupules issue d'une famille de la petite noblesse montagnaise. Sa famille étant financièrement aux abois, elle se cherche un beau parti. Pour cela, elle a décidé de "chasser" parmi les cadets de l'école des mousquetaires, tous issus de prestigieuses lignées et presque toujours second dans l'ordre d'héritage. Il suffit ensuite d'organiser un petit accident sur l'aîné pour se retrouver l'épouse d'un noble riche et puissant...

Blonde, les yeux bleus, les cheveux coiffés avec de magnifiques boucles, plumes et pierres précieuses (des imitations pour ceux qui voudraient y regarder de près), Andrée met en avant tout ce qu'elle a à offrir avec un décolleté à faire rougir un boucanier... Bref, sous son apparence d'ange, elle est prête à tout pour réussir un beau mariage...

### Caractéristiques

Gaillardise : 1      Finesse : 2      Esprit : 3  
Détermination : 4      Panache : 2      Réputation : -07

### Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Accent de Pau ; Beauté du diable ; Noble – Dame ; Polyglotte : Montagnois (L/E), Théan (L/E) ; Séduisante (Séduisante).

### Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ♦ *Courtisan* : Cancanier 3, Danse 3, Eloquence 2, Etiquette 3, Héraldique 2, Intrigant 3, Jouer 2, Mode 4, Observation 3, Pique-assiette 3, Politique 3, Séduction 4, Sincérité 3, Trait d'esprit 1.

**Entraînements** :

- ♦ *Couteau* : Attaque (Couteau) 2, Parade (Couteau) 1 (ND : 10).



## Blaise Sélrier

### Description

Blaise Sélrier est un roturier, fils de potier, qui réussit, grâce à ses études et à sa brillante intelligence à entrer au service du duc Sébastien Douard Allais de Crieux. Extrêmement doué dans le domaine de la gestion, de l'intendance et de la finance, il gravit les échelons de la domesticité des Allais de Crieux pour terminer comme conseiller auprès du duc lui-même.

Seulement voilà, maintenant qu'il a atteint le poste le plus important qui lui soit accessible comme roturier, il ne satisfait pas de cette position sociale... Aussi a-t-il rejoint la Société de la Libre Pensée où de nombreux intellectuels de basse extraction partagent ses idées. Tout le monde a le droit de rêver...

Seulement voilà, lorsque la marquise de Vaussuzenet commença à s'intéresser au duc de Crieux, c'est tout naturellement qu'elle demanda au chevalier Lemaiste de Sancy de découvrir tout ce qui pourrait être utilisable à l'encontre de ce serviteur doué et zélé. Lorsque les deux nobles amants découvrirent que Blaise faisait partie d'une organisation anarchiste, ils utilisèrent cette découverte pour l'obliger à les aider, c'est pourquoi, c'est lui qui proposera au duc une entrevue avec de soi-disant émissaires de Vodacce, prêts à conclure d'importants traités commerciaux.

Blaise a les cheveux bruns, les yeux noirs et porte une moustache aux extrémités relevées et une barbiche parfaitement taillée. Il porte des vêtements propres et de bonne coupe de couleur noir et affectionne les jabots à la manière vendelare. Nation qu'il admire et où il a déjà transféré des fonds au cas où cette histoire avec la marquise de Vaussuzenet tournerait mal...

### Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 2      Esprit : 5  
Détermination : 3      Panache : 3      Réputation : 12

### Nouvelle épée de Damoclès : Chantage

Quelqu'un te fait chanter. La personne en question t'a peut-être surpris avec la femme d'un autre ou à découvert que tu détournais une partie des impôts du noble qui t'emploie. Et il utilise ta faiblesse à son profit. En tout cas, tu es obligé de satisfaire ses exigences ou subir les conséquences de ses éventuelles révélations (dans ce cas, ce Chantage pourra se transformer en *Ennemi intime* ou tu perdras des points de réputation, au choix du MJ). Le nombre de PP affectés à cette épée de Damoclès détermine l'importance de la faute découverte, ainsi que l'ampleur des services réclamés par le maître chanteur (pour 1 PP, il s'agit d'un petit détournement de fonds et le maître chanteur réclame sa part ; pour 2 PP, tu es l'amant d'une femme mariée de la haute société et un courtisan utilise ce qu'il sait pour améliorer sa position ; pour 3 PP, le maître chanteur a découvert que tu fais partie d'une société secrète et exige que tu lui révèles certains des secrets de cette dernière).

### Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : Chantage (par la marquise de Vaussuzenet et le chevalier Lemaiste de Sancy) (2 PP)

**Avantages** : Accent du sud ; Appartenance – La Rilasciare (Société de la Libre Pensée) ; Emérite (Régisseur) ; Polyglotte : Castillien (L/E), Eisenor (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E) ; Relations (le duc Sébastien Douard Allais de Crieux) ; Seigneur de la courbette ; Troqueur ; Université.

### Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ♦ *Courtisan* : Danse 1, Diplomatie 3, Eloquence 2, Etiquette 4, Héraldique 3, Mode 1, Observation 3, Pique-assiette 1, Politique 3, Sincérité 2.
- ♦ *Domestique* : Comptabilité 5, Conduite d'attelage 1, Discrétion 3, Etiquette 4, Majordome 4, Marchandage 5, Mode 1, Observation 3, Sincérité 2, Tâches domestiques 2.
- ♦ *Etudiant* : Calcul 5, Contact 1, Débrouillardise 1, Droit 4, Héraldique 3, Numismatique 3, Orientation citadine (Crieux) 3.
- ♦ *Intendant* : Commander 4, Comptabilité 5, Corruption 2, Diplomatie 3, Droit 4, Etiquette 4, Evaluation 4, Logistique 4, Marchandage 5, Observation 3, Politique 3, Régisseur 6, Sens des affaires 5.
- ♦ *Marchand* : Banquier 2, Comptabilité 5, Evaluation 4, Marchandage 5, Observation 3, Potier 2, Sens des affaires 5.

**Entraînements** :

- ♦ *Couteau* : Attaque (Couteau) 3, Parade (Couteau) 2 (ND : 17).
- ♦ *Pistolet* : Tirer (Pistolet) 3.

## Cadet Jacques Ormesson De Fronssac

### Description

Jacques est le second fils du comte de Fronssac et en tant que tel il ne pouvait hériter du titre familial. Aussi, intégra-t-il les mousquetaires. Toutefois, De Fronssac n'a pas renoncé à s'emparer du titre familial, il attend juste une occasion de précipiter son frère aîné dans la disgrâce. Et faire partie des mousquetaires devrait pouvoir l'aider. En effet, il lui suffirait alors de s'arranger pour faire accuser son frère d'une quelconque vilénie, puisque les mousquetaires s'occupe du travail de police. De plus, Andrée lui a proposé de l'aider et deux personnages sans scrupules pourraient bien réussir...

Lorsque de Fronssac surprend le cadet Voilon à écrire une lettre à Mlle de Saint-Roch, il voit là un moyen de passer le temps et ne cesse depuis de le tourmenter avec l'appui de quelques-uns de ses camarades.



Jeune coq trop gâté, les héros ne devraient rapidement avoir qu'une seule envie : lui mettre leur main sur la figure. Mais l'on ne touche pas comme cela au fils d'un comte...

Cheveux bruns courts, yeux noirs, moustache et barbiche fine, De Fronssac est un beau jeune homme mais son sourire inquiète facilement les jeunes filles. Son uniforme est toujours parfaitement repassé en entretenue (il en a six !) et il semble toujours qu'il vienne de l'enfiler.

## Caractéristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 2      Esprit : 2  
Détermination : 3      Panache : 3      Réputation : -19

## Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : Dépossédé (le titre de comte de la famille de Fronssac) (2 PP)

**Avantages** : Académie militaire ; Accent de Bascone ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Appartenance – Les Mousquetaires ; Grand ; Noble – Chevalier ; Polyglotte ; Montagnois (L/E), Théan (L/E) ; Séduisant (Séduisant).

## Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Les Cadets (Apprenti)** : Corps à corps (Combat de rue) 3, Coup d'épaulé (Escrime) 2, Exploiter les faiblesses (Escrime) 2, Prise de bras 2, Voir le style 2.

**Métiers** :

- ◆ *Courtisan* : Danse 3, Eloquence 2, Etiquette 3, Héraldique 2, Mode 3, Observation 2, Pique-assiette 3, Politique 2, Séduction 3, Sincérité 3, Trait d'esprit 1.
- ◆ *Mousquetaire* : Attaque (Escrime) 3, Calcul 2, Droit 2, Equitation 3 (ND : 17), Etiquette 3, Intimidation 2, Mode 3, Observation 2, Politique 2, Séduction 3, Tactique 1, Tirer (Mousquet) 2.

**Entraînements** :

- ◆ *Athlétisme* : Acrobatie 2 (ND : 15), Amortir une chute 2, Course d'endurance 1, Course de vitesse 2 (ND : 15), Escalade 2 (ND : 15), Jeu de jambes 4 (ND : 15), Lancer 1, Nager 2 (ND : 15), Sauter 2 (ND : 15).
- ◆ *Cavalier* : Equitation 3 (ND : ), Sauter en selle 1, Soins des chevaux 2.
- ◆ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 1, Attaque (Combat de rue) 3, Coup aux yeux 2, Lancer (Armes improvisées) 1, Parade (Armes improvisées) 1 (ND : 12).
- ◆ *Escrime* : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 3 (ND : 17).
- ◆ *Mousquet* : Attaque (arme d'hast) 1, Recharger (Mousquet) 2, Tirer (Mousquet) 2.

## Cadet René Voilon

### Description

Voilon est de ces mousquetaires issu de la roture. Originaire d'Entour, son père a fait fortune dans la construction navale. Afin d'assurer un bel avenir à ses quatre fils, il s'est arrangé pour que chacun d'eux accède à des fonctions permettant une progression sociale : son fils aîné a fait des études à l'université et reprendra l'affaire familiale, René a intégré le corps des mousquetaires, le troisième est au service de la famille De Tréville de Torignon et le cadet vient d'entrer à l'université de Charousse afin d'obtenir un diplôme lui permettant de devenir avoué.

Mais revenons à René, il est certain qu'un métier moins violent lui aurait mieux convenu. Gentil et attentionné, il abhorre la violence. Aussi, s'il parvient à emporter le cœur d'une dame (surtout Catherine), lâchera tout et partira s'installer en Castille pour ouvrir un relais de poste près d'Altamira.

Blond, la mâchoire carrée, le regard brun et dur, on ne se douterait absolument pas que René est quelqu'un de calme et de gentil. Il en faut beaucoup pour qu'il en vienne aux mains. Il est amoureux d'Andrée, mais elle n'est pas faite pour lui. D'ailleurs, il tombera encore plus amoureux de Catherine une fois qu'il se sera rendu compte que cette timide demoiselle a la même grandeur d'âme que lui...

### Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 3      Esprit : 3  
Détermination : 2      Panache : 3      Réputation : 07

### Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : Amour non partagée (Andrée Galzain de Saint-Roch) (1 PP)

**Avantages** : Académie militaire ; Accent de l'ouest ; Appartenance – Les Mousquetaires ; Petit ; Polyglotte ; Castillien, Montagnois (L/E), Théan (L/E) ; Tireur d'élite.

### Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Tréville (Apprenti)** : Coup de pommeau 4, Coup puissant (Arme d'hast) 3, Exploiter les faiblesses (Arme d'hast) 2, Fente en avant (Arme d'hast) 3, Voir le style 2.

**Métiers** :

- ◆ *Marchand* : Aubergiste 1, Construction navale 1, Evaluation 1, Marchandage 2, Observation 2, Poudrier 1, Sens des affaires 1.
- ◆ *Mousquetaire* : Attaque (Escrime) 2, Calcul 2, Droit 2, Equitation 3 (ND : 20), Etiquette 2, Mode 1, Observation 2, Politique 1, Séduction 2, Stratégie 1, Tactique 2, Tirer (Mousquet) 4.



## Entraînements :

- ◆ **Athlétisme** : Acrobatie 3 (ND : 20), Amortir une chute 3, Course d'endurance 2, Course de vitesse 2 (ND : 17), Escalade 3 (ND : 20), Jeu de jambes 3 (ND : 15), Lancer 3, Roulé-boulé 3 (ND : 20), Sauter 3 (ND : 20), Soulever 3.
- ◆ **Cavalier** : Dressage 3, Equitation 3 (ND : 20), Harmonie 1, Sauter en selle 1, Soins des chevaux 3.
- ◆ **Escrime** : Attaque (Escrime) 2, Parade (Escrime) 2 (ND : 17).
- ◆ **Mousquet** : Attaque (arme d'hast) 2, Recharger (Mousquet) 3, Tirer (Mousquet) 4.

## Chevaliers de la Rose et de la Croix

### Description

Des hommes intègres au comportement héroïque qui se soutiennent les uns les autres et viendront donc en aide à Marie d'Arrange sans poser une seule question. Si l'un des leurs réclame de l'aide, c'est qu'il en a besoin, ça n'est pas la peine de discuter une éternité...

### Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 2      Esprit : 2  
Détermination : 2      Panache : 2      Réputation : 20

### Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Appartenance – Chevaliers de la Rose et de la Croix ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Polyglotte : Montagnois et au choix, un avantage parmi : Gaucher, Grand, Réflexes éclairs ou Dur à cuire.

### Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Desaix (Apprenti)** : Double parade (Couteau/Escrime) 3, Exploiter les faiblesses (Escrime) 3, Feinte (Escrime) 3, Fente en avant (Escrime) 3, Voir le style 3.

**Métiers** :

- ◆ **Pauvre Chevalier** : Amortir une chute 3, Attaque (escrime) 4, Cordonnier 1, Course de vitesse 3 (ND : 22), Débrouillardise 3, Etiquette 3, Forgeron 1, Jeu de jambes 4 (ND : 20), Nager 4 (ND : 25), Observation 3, Potier 1, Premiers secours 3, Qui-vive 3, Sauter 3 (ND : 22), Séduction 3, Tâches domestiques 2, Tailleur 1, Tonnelier 1, Vétérinaire 1.

**Entraînements** :

- ◆ **Combat de rue** : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 3, Coup de pied 3, Lancer (Armes improvisées) 3, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 22).
- ◆ **Escrime** : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 4 (ND : 25).

## Camille Terné/Blanche

### Description

Abandonnée à sa naissance puis recueillie par la marquise de Vaussuzenet, Blanche a été parfaitement éduquée pour servir sa maîtresse. C'est une parfaite espionne et une comédienne très douée. Elle n'a cependant pas un mauvais fond et pour peu qu'on lui en donne l'occasion, elle pourrait rejoindre le camp du bien et de la justice en intégrant définitivement les mousquetaires et pas seulement comme couverture (les mousquetaires représenteront alors un peu la famille qu'elle n'a jamais eu...).

En fait, en fonction des actions des héros, Blanche deviendra soit un vilain (elle remplacera alors Lemaistre de Sancy comme exécuteur des basses œuvres de la marquise de Vaussuzenet), soit un héros (elle restera comme mousquetaire et sera contactée par les Filles de Sophie qu'elle rejoindra).

Les cheveux et les yeux noirs, Blanche/Camille est une femme à la plastique magnifique mais qui ne sait pas trop utiliser ces arguments. Elle apprécie les vêtements moulants qui mettent en avant son corps et lui laissent une grande liberté de mouvement.

### Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 3      Esprit : 3  
Détermination : 2      Panache : 3      Réputation : -07

### Background

**Arcane** : Honorable (si elle devient une vilaine), Exemplaire (si elle devient une héroïne)

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Accent du sud ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Appartenance – Les Mousquetaires ; Beauté du diable ; Orateur ; Polyglotte : Montagnois (L/E), Théan (L/E) ; Relations (marquise Gasselin de Vaussuzenet) ; Sens aigus.

### Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; La Guêpe (Apprentie)** : Désarmer (Escrime) 3, Exploiter les faiblesses (Escrime) 2, Feinte (Escrime) 4, Riposte (Escrime) 4, Voir le style 2.

**Métiers** :

- ◆ **Courtisan** : Cancanier 2, Danse 3, Diplomatie 2, Eloquence 3, Etiquette 3, Héraldique 2, Intrigant 2, Lire sur les lèvres 3, Mémoire 2, Mode 3, Observation 3, Politique 3, Séduction 3, Sincérité 4, Trait d'esprit 2.
- ◆ **Espion** : Corruption 3, Déguisement 3, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 2, Filature 3, Fouille 2, Interrogatoire 2, Langage des signes 3, Lire sur les lèvres 3, Mémoire 2, Observation 3, Qui-vive 3, Séduction 3, Sincérité 4, Trait d'esprit 2.



- ♦ *Mousquetaire* : Attaque (Escrime) 3, Droit 1, Equitation 2 (ND : 17), Etiquette 3, Mode 3, Observation 3, Politique 3, Séduction 3, Tիրer (Mousquet) 1.

## Entraînements :

- ♦ *Athlétisme* : Acrobatie 2 (ND : 15), Course de vitesse 2 (ND : 15), Escalade 2 (ND : 15), Jeu de jambes 4 (ND : 15), Lancer 2, Sauter 2 (ND : 15).
- ♦ *Cavalier* : Equitation 2 (ND : 15), Soins des chevaux 1.
- ♦ *Escrime* : Attaque (Escrime) 3, Parade (Escrime) 3 (ND : 17).

## Irène Etalon de Viltoille

### Description

Née Barnave de Montabert, Irène a réussi un beau mariage en épousant le vieux et veuf duc Etalon de Viltoille il y a trois ans. Seulement voilà, quand on a vingt deux ans et un époux qui vous rend quarante printemps, on a des envies qu'il ne peut satisfaire... Alors que le beau et jeune baron Gérard Lévêque de l'Aury en est tout à fait capable...

C'est dans ces excès d'envies physiques qu'elle accepta de se faire peindre nue en compagnie de son jeune amant. Maintenant, elle le regrette mais c'est trop tard... Si elle venait à savoir que ce tableau se ballade dans la nature, elle serait prêt à tout pour le récupérer sans que son mari ne l'apprenne...

Belle blonde aux yeux bleus et aux proportions parfaites, Irène est un régal pour les yeux et les regards d'envie des jeunes hommes de la cour font la joie de cette dernière...

### Caractéristiques

Gaillardise : 1      Finesse : 2      Esprit : 1  
Détermination : 2      Panache : 2      Réputation : 12

### Background

**Arcane** : -

**Épées de Damoclès** : Chantage (le tableau compromettant, par le Baron Gérard Lévêque de l'Aury) (2 PP), Romance (Baron Gérard Lévêque de l'Aury) (1 PP)

**Avantages** : Accent de Bascone ; Beauté du diable ; Polyglotte : Montagnois (L/E), Théan ; Séduisante –Eblouissante.

### Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ♦ *Courtisan* : Cancanier 3, Danse 3, Diplomatie 2, Eloquence 1, Etiquette 3, Héraldique 1, Mode 4, Observation 3, Pique-assiette 3, Politique 1, Séduction 4, Sincérité 2.

**Entraînements** :

- ♦ *Cavalier* : Equitation 2 (ND : 07), Soins des chevaux 1.

## Catherine

### Description

Catherine est la servante d'Andrée Galzain de Saint-Roch. Timide et jolie jeune fille dont les traits maternels castillians ressortent beaucoup. Elle supporte les caprices de sa maîtresse avec beaucoup d'aplomb. Mais si un beau jeune homme lui proposait de l'enlever à cette sombre situation, elle s'enfuirait rapidement avec lui... Encore plus s'il s'agit du beau mousquetaire René Voilon...

### Caractéristiques

Gaillardise : 1      Finesse : 2      Esprit : 2  
Détermination : 2      Panache : 2      Réputation : 02

### Background

**Arcane** : -

**Épées de Damoclès** : Amour non partagée (René Voilon) (1 PP)

**Avantages** : Accent du sud ; Double nationalité (Castille/Montagne) ; Polyglotte : Castillien, Montagnois, Théan ; Séduisante –Eblouissante.

### Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ♦ *Domestique* : Cancanier 1, Conduite d'attelage 2, Discrétion 3, Etiquette 2, Majordome 2, Marchandage 2, Mode 2, Observation 2, Sincérité 2, Tâches domestiques 3, Valet 3.

**Entraînements** : -

## Chevalier Roland Chabert de l'Aiguiet et Mlle Montansier de Carvillac

### Description

Deux jeunes gens issus de la petite noblesse montagnaise et dont les familles gravitent autour de la marquise de Vaussuzenet. Leur mariage n'est qu'une excuse pour piéger le duc Allais de Crieux. Toutefois, ils sont très amoureux, sont un peu empotés et le roi leur trouve une allure désuetement ridicule...

Leurs caractéristiques sont foncièrement inutiles.



## Le lieutenant Cuvellier de Pellegrin

### Description

Le lieutenant Pierre Cuvellier de Pellegrin est ce que l'on appelle un "vieux" lieutenant. Il est issu du corps des sous-officiers et a rejoint le corps des officiers après presque trente ans de service...

Malheureusement, avec une carrière aussi longue, il y a toujours un moment où l'on fait une erreur... La sienne est d'être responsable de la mort de l'un de ses élèves à l'école des mousquetaires après un entraînement trop poussé... Encore plus malheureux, ce jeune homme était l'un des membres de la très noble famille Praise de Rachecourt...

Il pensait que personne n'était au courant de cette histoire... Seulement voilà, il y a trois ans, il s'est épanché dans les bras d'une jenny qui travaillait pour on ne sait qui mais quoi qu'il en soit, cette information finit entre les mains de Lemaiste de Sancy qui l'utilisa pour faire pression sur Pellegrin...

Il enrage mais n'a d'autre choix que de subir...

Grand, dégingandé, dégarni, sa couronne de cheveux bruns et longs ne fait que renforcer cette calvitie. Il porte une moustache drue sous un gros nez un peu épaté qui lui donne un peu l'air d'un morse. Bref, il a une apparence sympathique rapidement confirmée lorsque l'on doit lui parler. Toutefois, il sait être sévère avec ses élèves si le besoin s'en fait sentir.

### Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 2      Esprit : 3  
Détermination : 4      Panache : 3      Réputation : 22

### Background

Arcane : -

**Epées de Damoclès** : Chantage (la mort d'un fils de la famille Praise de Rachecourt) (2 PP)

**Avantages** : Accent du sud ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Appartenance – Les Mousquetaires ; Charge – Lieutenant ; Grand ; Polyglotte : Montagnois (L/E), Théan (L/E).

### Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Les Cadets (Compagnon)** : Corps à corps (Combat de rue) 4, Coup d'épaule (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Prise de bras 4, Voir le style 5.

**Tréville (Compagnon)** : Coup de pommeau 4, Coup puissant (Arme d'hast) 4, Exploiter les faiblesses (Arme d'hast) 4, Fente en avant (Arme d'hast) 4, Voir le style 5.

### Métiers :

- ◆ **Commandement** : Artillerie 2, Commander 4, Diplomatie 2, Galvaniser 2, Guet-apens 3, Intimidation 2, Logistique 1, Observation 4, Qui-vive 4, Stratégie 2, Tactique 3.
- ◆ **Fouineur** : Comportementalisme 3, Connaissance des bas-fonds 4, Contact 4, Droit 4, Etiquette 3, Filature 3, Fouille 3, Interrogatoire 3, Intimidation 2, Observation 4, Orientation citadine (Charousse) 3, Qui-vive 4, Sincérité 3.
- ◆ **Mousquetaire** : Attaque (Escrime) 4, Calcul 3, Droit 4, Equitation 2 (ND : 22), Etiquette 3, Intimidation 2, Mode 1, Observation 4, Politique 1, Stratégie 2, Tactique 3, Tirer (Mousquet) 4.

### Entraînements :

- ◆ **Athlétisme** : Acrobatie 1 (ND : 20), Amortir une chute 3, Course de vitesse 3 (ND : 25), Escalade 2 (ND : 22), Jeu de jambes 4 (ND : 22), Lancer 1, Pas de côté 2, Roulé-boulé 2 (ND : ), Sauter 3 (ND : 25), Soulever 1.
- ◆ **Combat de rue** : Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 2, Coup aux yeux 2, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 25).
- ◆ **Escrime** : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5 (ND : 30).

## Le sergent Boisrouge

### Description

Le sergent Boisrouge est un homme sympathique, plutôt gaillard et à la moralité assez moyenne qui n'hésite pas à utiliser les avantages de son uniforme à des fins personnelles. C'est le frère de Bourvil Boisrouge, que les héros ont déjà rencontré lors du scénario *Les Robes Grises*.

Rougeaud, les cheveux couleur paille, un double menton, une moustache très fournie et des yeux marrons, le sergent Boisrouge n'a pas un physique à faire fondre ces dames mais plutôt à les faire fuir...

### Caractéristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 2      Esprit : 1  
Détermination : 3      Panache : 2      Réputation : -08

### Background

Arcane : -

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Accent de Bascone ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Appartenance – Les Mousquetaires ; Charge – Sergent ; Dur à cuire ; Grand buveur ; Polyglotte : Montagnois (L/E), Théan (L/E).



## Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Tréville (Compagnon) :** Coup de pommeau 4, Coup puissant (Arme d'hast) 4, Exploiter les faiblesses (Arme d'hast) 4, Fente en avant (Arme d'hast) 4, Voir le style 4.

### Métiers :

- ◆ **Commandement :** Commander 3, Guet-apens 3, Intimidation 4, Observation 3, Qui-vive 3, Stratégie 1, Tactique 3.
- ◆ **Mousquetaire :** Attaque (Escrime) 4, Calcul 2, Droit 2, Equitation 1 (ND : 15), Etiquette 2, Intimidation 4, Observation 3, Politique 1, Stratégie 1, Tactique 3, Tirer (Mousquet) 3.

### Entraînements :

- ◆ **Athlétisme :** Amortir une chute 2, Course de vitesse 2 (ND : 17), Escalade 3 (ND : 20), Jeu de jambes 2 (ND : 12), Lancer 1, Pas de côté 2, Roulé-boulé 2 (ND : 17), Sauter 1 (ND : 15), Soulever 3.
- ◆ **Combat de rue :** Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 3, Coup à la gorge 3, Lancer (Armes improvisées) 1, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 17).
- ◆ **Escrime :** Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 4 (ND : 22).

## Les figurants

### Les cadets mousquetaires

#### Caractéristiques

*Niveau de menace :* 3

*Avantages :* La Montaigne, Copains d'enfance

*Armes utilisées :* rapière, mousquet

*ND pour être touché :* 20

*Compétences :* jeu de jambes 1.

## Les émeutiers

#### Caractéristiques

*Niveau de menace :* 2

*Avantages :* La Montaigne

*Armes utilisées :* armes improvisées

*ND pour être touché :* 15

*Compétences :* course de vitesse 1, jeu de jambes -1.

## Les hommes de De Sancy

#### Caractéristiques

*Niveau de menace :* 3

*Avantages :* La Montaigne, Serviteurs prévenants

*Armes utilisées :* rapière, mousquet

*ND pour être touché :* 20

*Compétences :-*

## Les serviteurs

#### Caractéristiques

*Niveau de menace :* 1

*Avantages :* La Montaigne

*Armes utilisées :* armes improvisées

*ND pour être touché :* 10

*Compétences :* jeu de jambes -1.



# Le calendrier des Evènements

**Attention** : cette aide de jeu n'est destinée qu'au MJ.

Afin que vous puissiez suivre avec précision le développement de cette aventure, vous trouverez ci-dessous les moments importants de l'intrigue. Notez qu'à partir du moment où les héros entrent dans la partie, le déroulement des événements peut être légèrement modifié.

## 18 tertius 1657

Les héros intègrent l'école des mousquetaires en raison des événements survenus dans le scénario *Rouge, Couleur de Légion, Couleur des Mousquetaires...*

## 23 quintus 1657

Les héros participent à la répression d'une émeute dans le quartier de la Couronnette. Le Sergent Boisrouge récupère la lettre de l'invisible.

L'après-midi, les héros aident le sergent à récupérer des biens chez le baron Gérard Lévêque de l'Aury, ainsi que le tableau du chevalier.

Le soir, ils sont témoin de l'incident entre Voilon et De Fronssac.

A partir du moment où le scénario débute, le mariage au château de Vaussuzenet aura lieu une dizaine de jours plus tard (soit aux alentours du 03 sextus). Il s'agit d'une durée variable que nous vous conseillons d'adapter à la progression de vos joueurs. Dans tous les cas, il serait souhaitable de situer le jour du mariage juste après que les héros se soient alliés aux chevaliers de la Rose et la Croix.

## 24 quintus 1657

Boisrouge disparaît. Le soir, Gérard Lévêque de l'Aury fait sa première apparition.

## 25 quintus 1657

Boisrouge n'étant pas réapparu, Ménelé est nommé à sa place. Le soir, Gérard Lévêque de l'Aury fait sa seconde apparition.

## Jours suivants (Durée variable)

Ménelé mène son enquête et fait chasser les héros.

Puis enquête des héros pour retrouver la lettre.

## Dès que les héros ont la lettre en leur possession

Piège à la taverne du Cheval Rouge.

Visite à l'hôtel de De Sancy.

Rencontre avec les chevaliers de la Rose et la Croix.

## 03 sextus 1657

Mariage de Mlle Montansier de Carvillac et du chevalier Roland Chabert de l'Aiguier, c'est le jour du dénouement du complot : Les héros trouvent un moyen de faire échouer leurs adversaires.

Sauvetage éventuel de Camille, suivi du combat final.

## Et pendant c'temps là...

Vous trouverez ici quelques-uns des événements de la Grande et de la Petite Histoire de Théah. Cela vous permettra de donner un peu de corps à l'univers qui entoure les héros avec quelques rumeurs et nouvelles hors de leur aventure.

*Le 19 tertius 1657, en Ussura, afin de plaire au peuple ussuran, Ketheryna Fischler Dimitritova, devenue Ketheryna Fischler Dimitritova, prend des domestiques ussurans à son service, dont le pontife Egor Belofsky comme confesseur et Eleonore Valya v'Riasanova comme accompagnatrice. Ces deux*

*personnes deviennent d'excellents amis de Ketheryna dans les années suivantes.*

*Le 23 tertius 1657, en Castille Pelayo de Moya est nommé abbé de l'ordre de San Benedicto et succède ainsi à l'abbé Aimar Conchada. Il devient également le doyen de l'école Escuela Pater Noster.*

*Le 29 tertius 1657, en Montaigne, Juste Remiremont, professeur de sciences de la nature à l'Université*



Royale de Charousse développe un pistolet dont le canon peut recevoir un grappin. Ce dernier est projeté par une balle spéciale qui percute l'arrière du grappin et expulse ce dernier du canon à de très grandes distances. Un filin est accroché au grappin. Ainsi, il est possible d'atteindre des distances jusque là impossible. C'est un succès immédiat parmi tout ce que Théah compte de casse-cou et d'aventuriers.

---

Le 04 quartus 1657, en Montaigne voit la parution de *Sous la Robe*. Paulette Bisset de Verrier publie *Sous la Robe*, un livre sur les amours des religieux pour les jeunes enfants.

---

Le 13 quartus 1657, en Montaigne, Vincent Gautier devient duc de la Mothe à la mort de son père.

---

Le 20 quartus 1657, en Castille, Alvaro Arciniega embauche Grünhild comme jardinière. S'inquiétant encore plus des progrès du trio d'Arciniega, l'Oracle demande à Reune Vengasdottir de l'approcher encore plus afin de l'espionner. Reune se déguise alors en Grünhild, une eisenore très froide, et se fait embaucher comme jardinière chez Arciniega. Elle peut ainsi le surveiller, mais ne communique pas toutes ses informations à l'Oracle, puisqu'elle travaille également au sein du Nom, mais surtout pour elle-même. **Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre des Filles de Sophie.**

---

Le 23 quartus 1657, en Vodacce, Donisa di Falisci s'enfuit pour la Montaigne avant qu'on ne la marie de force. Elle prend alors le nom de Donisa Chippari et devient alors spadassin. Elle prend alors un malin plaisir à accepter tous les contrats qui lui permettent de tuer des vodaccis.

---

Le 05 quintus 1657, en Avalon a lieu la deuxième convention de la société des explorateurs. Elle se déroule dans le Refuge de McCormick et est de nouveau un grand succès. **Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre de la Société des Explorateurs.**

---

Le 11 quintus 1657, Muhtadi Sha'ban le corsaire disparaît en mer. Lors d'un voyage commercial, Feyyed al Mutarjim el Mumtaz et Abbas, sont attaqués par un navire de corsaires croissantins mené par le capitaine Muhtadi Sha'ban. Ils tuent tous ceux qu'ils rencontrent pour châtier ceux qui osent commercer avec les infidèles. Lorsqu'il tue son fidèle Abbas, Feyyed devient comme fou et étripe Sha'ban. Il reçoit ensuite un coup de pistolet entre les omoplates et tombe à la mer.

---

Le 14 quintus 1657, en Ussura, après l'attaque des corsaires croissantins, Feyyed se réveille grâce aux soins attentionnés de la jolie Sasha et d'un prêtre orthodoxe nommé Ulrich. Il récupère rapidement et le boïar de Soudal lui propose, en raison de ses capacités et pour le remercier d'avoir tué Sha'ban, de devenir capitaine des gardes de Soudal. Il accepte après que Sasha est un peu insisté et se retrouve donc alors à entraîner des soldats usurans.

---

Le 24 quintus 1657, en Eisen, Merin Zumer devient la majordome de Stefan von Heilgrund. Alors que son général de mari est parti à la guerre, Stefan von Heilgrund l'engage comme majordome pour gérer sa maisonnée.

---

Le 26 quintus 1657, en Avalon, la Fraternité Royale des Esprits Scientifiques admet pour la première fois une femme en son sein, Ravenild Hibbot. Cette organisation change alors de nom pour devenir l'Association Royale des Esprits Scientifiques. Les Filles de Sophie soutinrent discrètement Ravenild Hibbot (elle est une descendante de Sophie, même si elles ne lui révélèrent pas le secret de ses origines). **Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre de la Société des Explorateurs ou des Filles de Sophie.**

---

Le 02 sextus 1657, en Castille, Don Cristian Acedo de Lopez de Torres et doña Rosalinda Arciniega Lopez de Lopez donne naissance à des jumeaux qu'ils prénomment Andrès et Hector en hommage à ces deux amis d'université don Andrès Bejarano del Aldaña et don Hector de Ontiveros.

---

