

O le désespoir de Pygmalion, qui aurait pu créer une statue et qui ne fit qu'une femme !

Alfred Jarry

Les gens sans bruits sont dangereux, il n'en est pas ainsi des autres.

Albert Einstein

Où il convient de rendre à César...

Ce scénario a été écrit pour le jeu de rôle *Mousquetaires et Sorcellerie* paru chez le défunt *Casus Belli* première édition dans l'un de ses hors-série. Je l'ai juste adapté afin qu'il s'intègre dans la campagne.

Notes liminaires

Cette aventure est destinée à un groupe de personnages débutants permettant de découvrir l'univers de *Seventh Sea*. Il serait souhaitable qu'au moins l'un des personnages soit un mousquetaire rouge ou souhaite rejoindre la compagnie.

Préambule

Un alchimiste vodacci, Luigi Benito Scarelli, a monté une grande machination pour éliminer tous les hauts personnages du royaume de Montaigne, le roi y compris. Pour cela, il a créé une potion "minéralisante" qui transforme les gens en golems de marbre programmés pour tuer. Son complice, le comte Di Manchini del Brogglie, est chargé de "fabriquer" les statues et de placer ces œuvres chez des grandes familles. Le plan aurait été parfait si Scarelli, trop sûr de lui, n'avait cherché à faire d'une pierre deux coups. Le vodacci occupe le poste de secrétaire d'un vieux baron dont le seul héritier est une fille. Scarelli a des vues sur la fortune et les terres du baron et veut se débarrasser de Dionée. Il pourrait simplement la faire assassiner, mais son côté machiavélique le pousse à la faire enlever pour en faire une statue...

Introduction

Charousse, sextus 1657, non loin de la place de Grève...

Cette introduction façon *Mission impossible* est un clin d'œil. Elle est là pour mettre les héros dans l'ambiance avec un brin d'humour. Le MJ devra respecter le temps de lecture du message avant de "l'autodétruire"...

Un message du baron De Montfaucon, second du capitaine Jean-Marie de Tréville de Torignon et chef des mousquetaires rouges, invite les personnages à se rendre dans une rue près de la place de Grève. Ils doivent retirer leur ordre de mission auprès d'un écrivain public borgne. La conversation s'engage sur des banalités. L'un des héros doit y caser le mot de passe "l'été est en avance cette année", ce à quoi l'écrivain répond "oui, mais les grenouilles seront en retard...". L'homme sort un tube de métal de son écritoire et le tend aux héros.

Ces derniers savent qu'il contient un parchemin à ne lire qu'une fois à l'abri des regards indiscrets, chez l'un d'eux par exemple (voir *La Gazette*). Traité alchimiquement, il prend feu après quelques minutes d'exposition à la lumière du jour.

Acte I : Enquête dans les hautes sphères

Trois coups de bâtons et le rideau se lève sur la rue des tanneurs, dans Charousse, les héros viennent d'apprendre que le baron De Montfaucon a un message urgent pour eux. Et c'est avec joie que les héros quittent cette rue aux odeurs de chair en putréfaction et aux gens du peuple nauséabond. Le seul attrait de ce quartier est le pourpoint de cuir de toute beauté qu'ils sont capables de fabriquer. Et cette maigre protection lors des duels vaut bien que l'on brave cette pestilence...

Scène 1 : Le salon de la Saint-Pol

Décor : les salons de la vicomtesse

Protagonistes : la vicomtesse Anastasie Saint-Pol des Salves, le comte Umberto Di Manchini del Brogglie, le Marquis Baudouin Armand Montmorency de Saint Julien, d'autres convives sans importance

Cette partie de l'aventure est une enquête devant mener les héros jusqu'à l'atelier du sculpteur. Le MJ devra bien souligner l'importance de la discrétion dans les démarches. Ici, tout faux pas ne fait que générer des commérages dans les salons. Plus loin dans l'aventure, ils pourraient s'avérer mortels...

La première chose à faire est de localiser l'auteur de la statue. La vicomtesse Saint-Pol des Salves tient régulièrement salon dans son hôtel de Charousse et n'est pas très regardante sur les personnes qu'elle y convie, pourvu que celles-ci soient bien nées

(nobles), que les femmes soient belles et les hommes aiment taquiner la muse (écrivent des poèmes).

Pour les héros qui répondent à ces critères, c'est l'occasion d'observer de près la statue. D'ailleurs, tout Charousse se presse pour admirer l'objet. On s'extasie, on crie au chef-d'œuvre. Première constatation, il s'agit bien d'une statue de marbre. Elle est aussi lisse, pleine et froide qu'une statue. Cependant, quelque chose la distingue des autres : elle est trop fine, trop réaliste, en un mot, elle est trop parfaite. La technique du sculpteur dépasse de loin celle des plus grands artistes de l'époque. Les moindres imperfections du corps sont reproduites. Par endroits, on peut même distinguer le grain de la peau se mêlant à celui du marbre.

La vicomtesse se pavane devant sa statue, prenant pour elle les compliments adressés à l'œuvre de pierre. Elle est si satisfaite qu'elle ne fait aucun secret de l'endroit où son mari a acquis la statue, mais ajoute aussitôt que l'on ne peut s'y rendre que sur invitation. Comme par hasard, presque au même moment, un homme se mêle à la conversation et propose d'obtenir aux héros l'invitation requise. Le comte Umberto Di Manchini del Brogglie, tel est son nom, explique qu'il serait heureux de leur faire une telle faveur, juste pour "faire plaisir aux amis des arts"... Si sa mine est noble et ses paroles convaincantes, il n'en reste pas moins que son accent, aussi vodacce que son nom, peuvent déplaire aux plus suspicieux des héros. Néanmoins, il leur fournit immédiatement une belle invitation sur un carton dûment calligraphié.

Elle est valable pour le 8 de ce mois (soit le lendemain), au coucher du soleil, à l'hôtel particulier du comte Di Manchini del Brogglie. Le vodacce indique qu'il va quitter Charousse le jour suivant et qu'il compte vendre aux enchères ses dernières statues aux plus nobles des amateurs d'art. Aux questions concernant le sculpteur, Di Manchini del Brogglie reste très évasif. Il explique qu'il est en quelque sorte le mécène de l'artiste qui préfère garder l'anonymat. "Il désire, explique-t-il, s'effacer complètement devant son œuvre, il n'est que la main mortelle qui façonne, les statues sont éternelles..." Trop modeste pour être honnête ! Devant l'insistance de l'assistance, il finit par annoncer, à la satisfaction générale, que le Maître sera présent à la soirée.

Les héros vont certainement vouloir se renseigner sur ce comte. Hormis son nom, rendu célèbre par la statue, on sait très peu de choses sur lui. Il est arrivé à Charousse il y a deux mois, totalement inconnu, et n'avait guère fait parler de lui jusqu'à présent. Les plus fines connaisseuses pensent qu'il n'est qu'un courtisan qui cherche à s'attirer les bonnes grâces des puissants par ses statues magnifiques. De son côté, le comte de Montfaucon et la compagnie des mousquetaires rouges n'ont rien sur lui. Il ne fait partie d'aucune école ésotérique, d'aucun cercle satanique et n'a pas de rapport connu avec des anarchistes ou révolutionnaires notoires. Ces recherches occupent une bonne partie de la journée. Il reste alors juste assez de temps pour se préparer pour la soirée de Di Manchini del Brogglie.

Les héros vont également rencontrer un autre haut personnage de la Montaigne, le Marquis Baudouin Armand Montmorency de

Saint Julien. C'est d'ailleurs lui qui va les aborder. Il aurait entendu parler de leurs exploits et souhaite les inviter à lui en parler. Une telle invitation ne se refuse pas tant le personnage est influent et renommé. Comme leur soirée du 8 est déjà prise, il leur propose celle du 9 au soir.

Scène 2 : La soirée du comte vodacci

Décor : l'hôtel Di Manchini del Brogglie

Protagonistes : le comte Umberto Di Manchini del Brogglie, d'autres convives sans importance

Il s'agit d'une scène de description où les héros n'ont pas grand-chose à faire sinon se laisser porter par l'ambiance. Insistez sur l'étiquette, les révérences, les règles de bienséance. Une héroïne peut se voir complimentée sur sa vêtue ou abordée par un familier du roi qui lui promet, entre autres, de l'introduire auprès de sa Majesté. Un autre peut être entraîné dans une interminable discussion artistique par des pédants ou encore être choisi par une belle pour ramasser son mouchoir complaisamment tombé près de lui...

L'hôtel Di Manchini del Brogglie est situé dans le quartier du Marais. Les statues attendent les invités dans la cour intérieure illuminée par des serviteurs portant des torches. Les héros ne croisent le long des allées que des nobles de haut rang. On murmure même qu'un représentant du roi serait présent. Vins et mets raffinés sont proposés à profusion. Le comte sait recevoir, et visiblement l'argent n'est pas sa motivation pour vendre ses statues. Toutes les œuvres exposées sont aussi étrangement parfaites que celle du vicomte Saint-Pol des Salves. Il y a là une Athéna, une Artémis, une Perséphone, une Léda, une Vénus, un Hercule, un Mercure, un Prométhée et un Jupiter. Les statues sont mises aux enchères et les prix s'envolent vers des sommets que seuls les plus riches, et donc les plus nobles, peuvent atteindre. Bizarrement, Di Manchini del Brogglie refuse qu'un acquéreur emporte plus d'un exemplaire.

La dernière statue adjugée, le comte avoue, bien que sa modestie doive en souffrir, que c'est lui le sculpteur. Coupant court aux torrents de compliments, il annonce qu'il doit se retirer dans son atelier pour finir cette nuit même une de ses œuvres, car comme il l'a déjà annoncé, il quittera la Montaigne le lendemain. Tout le monde veut alors acquérir cette dernière œuvre, sans doute la plus belle. Mais Di Manchini del Brogglie répond qu'elle est destinée à être offerte à sa gracieuse majesté, le roi Léon-Alexandre de Montaigne, grand protecteur des arts.

Scène 3 : Atelier secret

Décor : l'hôtel Di Manchini del Brogglie, en particulier la cave

Protagonistes : le comte Umberto Di Manchini del Brogglie, Dionée Rocques de Rochefort et un médecin

Place à l'action ! Les héros doivent agir rapidement. Di Manchini del Brogglie partant le lendemain, ils doivent visiter le soir même l'atelier ou le sculpteur doit achever son œuvre...

La soirée touche à sa fin sans que les héros aient glané le moindre indice supplémentaire. Les invités quittent l'hôtel peu à peu. Il y a assez de bosquets et de coins d'ombre pour se dissimuler. C'est d'autant plus facile que les porteurs de torches quittent leur place pour accompagner les invités jusqu'aux carrosses. Les lourdes portes du portail se ferment enfin. Les serviteurs rentrent dormir dans les communs. L'obscurité et le silence tombent sur la cour intérieure où la lune joue sur le marbre blanc des statues. L'hôtel est plongé dans le noir, à l'exception d'une légère lueur provenant d'un minuscule soupirail.

Lorsque l'on y jette un œil, on peut apercevoir l'amorce d'un escalier de pierre s'enfonçant dans le sol. En inspectant les abords du soupirail, les héros découvrent une porte, fermée. Devant un tel obstacle, deux solutions : soit enfoncer la porte, soit la crocheter. Pour l'enfoncer, il faudra réussir un jet simple de Gaillardise contre un ND de 40 ; quant au crochetage, la serrure à une difficulté de 30. Les héros peuvent se mettre jusqu'à trois pour l'enfoncer et donc additionner leur Gaillardise. En revanche, une seule personne peut tenter de la crocheter à la fois. Un seul jet par essai est permis. Enfoncer la porte fait forcément du bruit et attire tout aussi forcément un serviteur consciencieux (qui ne devrait pas être difficile à assommer).

La porte donne sur un couloir qui rejoint rapidement l'escalier du soupirail. Quelques volées de marches plus bas, on débouche dans un court couloir menant à une porte non verrouillée. Elle s'ouvre sur une pièce aveugle. Une lanterne posée sur un piédestal permet de reconnaître un atelier de sculpteur : blocs de marbre, outils et éclats de pierre. Au centre, une jeune fille nue, dans la pose d'une amazone blessée, sanglote tout doucement.

Si la porte du haut a été enfoncée, Di Manchini del Brogglie est aux aguets. Il s'est dissimulé dans l'ombre, derrière un bloc, et attend les intrus avec deux pistolets chargés à la main. En l'absence de la moindre mesure de prudence de la part des héros, les deux coups touchent automatiquement. Si les héros se méfient, Di Manchini del Brogglie effectue son jet normalement.

Si la porte a été crochetée, Di Manchini del Brogglie s'apprête à forcer son modèle à boire le contenu d'une fiole quand les héros arrivent.

Dans tous les cas, son premier geste en se voyant découvert est de briser la fiole en jurant en vodacci. Il refuse de se rendre et se bat jusqu'à la mort. Si les héros veulent le prendre vivant, il met lui-même fin à ses jours en se plantant une dague dans le cœur.

D'une pâleur extrême – presque marmoréenne –, la jeune fille est en état de choc (il ne lui reste plus qu'un point de Gaillardise avant d'être transformée en statue de marbre à son tour). Son corps est rigide, ses articulations raidies, elle ne peut plus marcher, son élocution est difficile. Seuls ses yeux sont suffisamment vivants pour lancer un appel de détresse aux héros. Une fois le comte éliminé, la jeune fille enveloppée dans un vêtement chaud et portée par au moins deux héros, il reste encore à sortir de l'hôtel. Le combat a réveillé la maisonnée. Les serviteurs, une bonne douzaine (2 bandes de brutes) se pressent dans la cour, armés de bâtons. Mais le simple fait de sortir des épées ou des pistolets, allié à la vêtue noble des héros, suffit à leur ouvrir un chemin vers le portail (à moins qu'une bataille rangée ne vous tente, auquel cas, un domestique un peu plus courageux parviendra à galvaniser les autres pour qu'ils passent à l'attaque).

La jeune fille doit être conduite chez un médecin. Celui-ci est très perplexe quant à l'état de la demoiselle. Il n'a jamais vu un tel cas : toute la chair semble en voie de minéralisation. Il conseille d'attendre, et préconise du repos et une alimentation à base de viande rouge et de bouillon de poule.

Scène 4 : chez le marquis de Saint-Julien

Décor : l'hôtel de Saint-Julien

Protagonistes : le Marquis Baudouin Armand Montmorency de Saint-Julien, la "dame blanche"

La soirée se déroule dans les meilleures conditions qui soient. Les convives ont été choisis parmi les plus nobles personnalités de Montaigne, mais aussi parmi les esprits les plus éclairés du pays et les artistes les plus reconnus. De nombreux groupes de bateleurs et de musiciens égailent la soirée, et l'exquise qualité de la nourriture et des vins disponibles ne fait que parfaire l'ensemble.

Il est possible de remarquer que le marquis est toujours suivi de près par la "dame blanche". Cette jeune femme est tout à la fois sa protégée et son garde du corps.

En fin de soirée, le marquis vient à la rencontre des héros afin d'entendre les récits de leurs hauts faits d'armes. Encouragez vos joueurs à raconter leurs aventures en forçant les traits de la personnalité de leurs héros. Ainsi, un dandy pourra raconter le dernier scénario de manière très colorée, ajoutant maintes anecdotes pleines d'humour et transformant des scènes ordinaires

en épisodes dignes des sagas des dieux antiques. Un spadassin taciturne pourra conter sobrement et sommairement la même aventure, minimisant l'importance de ses actions en cherchant à banaliser ses exploits. Enfin, un scientifique pourra décrire les mille merveilles découvertes lors de cette même aventure alors qu'un sorcier ne parlera que de magie, de prophéties et de présages... En bref, faites en sorte que vos joueurs s'amuse à décrire de manière caricaturale leurs plus intéressants faits d'armes. Le marquis leur fera alors part de tout son intérêt et de son désir d'aider un tel groupe de courageux héros à poursuivre leurs vaillantes aventures. Libre à vous de choisir la forme de ce mécénat. Le marquis est riche à millions et tout lui est permis.

Cette agréable soirée n'est qu'un préambule à d'autres aventures et à la rencontre du marquis. Ne la supprimez pas parce que vous ne comprenez pas à quoi elle sert pour le moment. Vous en saurez plus dans une aventure ultérieure : *La Croix de l'Ouest*. Toutefois, n'hésitez pas à utiliser le marquis Baudouin Armand Montmorency de Saint Julien dans de nombreux autres scénarios comme mécène.

Acte III : Sur la route de Rochefort

Scène 1 : "Au rapport, messieurs..."

Décors : Hôtel de Montfaucon

Protagonistes : le baron de Montfaucon

Les héros se retrouvent chez le baron De Montfaucon pour leur rapport. C'est l'occasion pour le MJ de faire le point sur l'histoire et par l'entremise du supérieur, de juger des actions des héros. Ont-ils été assez discrets, assez prudents, assez efficaces ?

L'entrevue risque d'être difficile car le capitaine est de fâcheuse humeur. Il vient de se faire navrer l'épaule lors d'un duel. Il reçoit les héros alors que son chirurgien achève de le soigner. Il répond sèchement et ne supporte pas les contrariétés, ni les approximations. Si les héros ne font pas un rapport assez détaillé, De Montfaucon envoie, d'un revers de la main, voler à travers la pièce tout ce qui se trouve sur la table, y compris les instruments du médecin. L'homme est d'un tempérament fier, vif et sanguin. En un mot, c'est un natif de Bascone.

De Montfaucon fait le point sur la situation. L'affaire a été étouffée. Officiellement, Del Brogglie est reparti pour la Vodacce. Les statues ont été livrées comme prévu à leurs acquéreurs et l'argent encaissé par le Service de sa Majesté. Le capitaine explique aussi comment Del Brogglie "créait" ses statues grâce à des notes retrouvées chez lui (voir la Gazette).

Un voyage à hauts risques

De nombreuses questions restent sans réponses. Le comte n'était pas lui-même alchimiste, il ne possédait aucun laboratoire et pas davantage d'ouvrages. Ce n'est donc pas lui qui fabriquait les potions. Cela signifie que, quelque part, un dangereux alchimiste en liberté a les coudées franches pour mener à bien des desseins obscurs. De plus, cette "potion minéralisante" comme la nomme De Montfaucon a peut-être d'autres effets. Dommage que l'on n'en ait pas pour l'analyser... Sur quoi, il lance un regard noir aux héros.

Les "modèles" des statues ont tous été identifiés comme étant des gens du peuple dont la disparition n'a ému que leurs proches. En revanche, la jeune fille sauvée par les héros se révèle en fait une noble du sud-est de la Montagne, Dionée Rocques de Rochefort, disparue depuis un mois de chez elle. Cette différence intrigue De Montfaucon.

Malgré les questions en suspens, le constat est globalement positif et le capitaine félicite les héros pour cette mission réussie. Il leur donne aussitôt une seconde tâche : ramener Dionée sur ses terres dès qu'elle sera remise. Durant ce temps, les plus fins limiers du Service vont enquêter à Charousse.

Scène 2 : En route pour Bascone

Décors : la route et un relais de poste

Protagonistes : Dionée Rocques de Rochefort et un cocher

Les héros semblent avoir été mis sur une voie de garage. Il n'en est rien. La suite de l'aventure va se dérouler en province. Désormais, ils vont être seuls face à un ennemi redoutable.

Après une bonne semaine de repos, Dionée est suffisamment remise pour entreprendre le voyage de retour. Elle raconte comment, il y a un mois, en rendant visite à une vieille tante, elle avait été attaquée par des brigands. Elle se souvient avoir été forcée de boire un liquide amer et ne plus rien se rappeler ensuite. Sans doute a-t-elle été droguée. Ses premiers souvenirs remontent à l'atelier de Del Brogglie. Elle a hâte de revoir son père qui doit être mort d'inquiétude. Elle insiste pour lui faire parvenir par pigeon voyageur un court message annonçant qu'elle va bien et qu'elle rentre accompagnée de gentilshommes, pour assurer sa protection.

L'ensemble du trajet de retour dure dix jours. Un carrosse et un cocher sont mis à la disposition des personnages. Il n'y a pas assez de place pour tous à l'intérieur de la voiture. Dionée, d'ailleurs, s'accommodera de la présence d'une autre femme, mais non d'un homme. Ces messieurs devront donc aller à cheval.

Les portes de Charousse passées, le cocher prend vers le sud, direction Buc.

Pour rejoindre Tamisy, la première étape, le voyage prend plus de trois heures malgré le bon état de la route. Elle est par ailleurs sûre, car assez fréquentée. En effet, il est courant de croiser des chariots de marchands ou des cavaliers qui montent à Charousse. Le temps est au beau fixe. Pour tromper l'ennui, Dionée est ravie de discuter. Elle révèle à cette occasion un esprit assez brillant. Tamisy est une ville aussi policée que Charousse. Le groupe fait halte dans une auberge, le temps d'un repas et du changement des chevaux. En début d'après-midi, le voyage reprend.

Le cocher prend alors la direction de Vergneux. La route qui y mène suit une petite rivière. Il s'agit d'une région forestière où le duc Praise de Rachecourt aime organiser des chasses. En début de soirée, le cocher informe les héros que les chevaux sont fatigués et qu'il faut s'arrêter à un relais pour atteindre Vergneux le lendemain.

Le relais où le groupe s'arrête porte le nom de La poule au pot en l'honneur du roi Jacques-Henri IV "Le Vert-Galant" qui s'y est reposé lors de ses nombreux voyages (et d'une servante qui... mais c'est une autre histoire). Il se compose de trois bâtisses : un bâtiment principal servant d'auberge, un deuxième à quelques mètres faisant fonction d'habitation et enfin une grande écurie. La taille importante du relais indique que cette route est assez fréquentée. Dionée descend du carrosse et appréciera l'aide attentionnée d'un héros mâle ; le cocher, aidé par un valet, mène le véhicule jusqu'à l'écurie. Les héros sont accueillis par le propriétaire, un homme d'une quarantaine d'années au visage jofflu. Il installe les héros à une grande table et se met à leur disposition. Le relais est assez fréquenté, mais il reste des chambres disponibles. Deux jeunes hommes sont attablés près d'une fenêtre et un autre, un castillien, est assis plus loin. Après une longue journée de voyage, tous sont fourbus et, le repas englouti, chacun va se coucher.

Scène 3 : Et les ennuis commencent...

Décors : un relais de poste, la route

Protagonistes : Dionée Rocques de Rochefort, Juan Antonio de Sotelo y Natchez, une bande de brigands

Renseigné par le message de que Dionée a adressé à son père, Scarelli sait que son plan a raté. Il va donc semer des embûches tout le long de la route de Rocques de Rochefort. Le MJ doit faire jouer cette partie de l'aventure à la manière d'un film, c'est-à-dire comme une suite de descriptions et de scènes en fondu enchaîné.

Passé Vergneux, les problèmes surgissent. Le MJ est libre de faire jouer tout ou partie des différents événements qui suivent, voire à en rajouter si les héros en viennent à bout trop facilement. Le seul événement incontournable est l'attaque des brigands.

Le différend équestre

A un relais, le cocher vient prévenir les héros qu'aucun cheval frais n'est disponible et que les leurs sont trop fatigués pour espérer repartir avant le lendemain.

Un homme les a tous réservés depuis son arrivée peu avant celle des héros et refuse de les négocier. Le tenancier a bien tenté de le raisonner, mais l'homme est plutôt susceptible et a l'épée chatouilleuse. Aussi s'en accommode-t-il, d'autant que les chevaux lui ont été payés en bons sols.

Deux choix s'offrent aux héros. Renoncer aux chevaux et garder les leurs qui sont fatigués, ce qui retarde le voyage d'un jour, ou bien essayer de négocier avec l'étrange individu. L'homme ne leur est pas inconnu. Il était en même temps qu'eux au relais de La poule au pot (le castillien). Ils découvrent vite qu'il s'agit d'un bretteur de grande renommée, un dénommé Juan Antonio de Sotelo y Natchez. L'homme cherche visiblement querelle sans raison et va jusqu'au duel.

Les nuits sont peu sûres

Une nuit, dans un relais, des hommes engagés par Scarelli sabotent une des roues du carrosse. Si le cocher était resté près de la voiture, il est assassiné et son corps emporté, ce qui oblige l'un des héros à conduire l'attelage. Le lendemain, après plusieurs heures de routes, la roue lâche. Le carrosse est alors complètement immobilisé. Toute tentative de réparation est un échec. Dionée refuse obstinément de continuer à cheval car cela ne sied pas à une dame... et qu'elle se sent trop fatiguée pour chevaucher. La seule solution est de retourner sur ses pas ou pousser jusqu'au prochain relais pour y chercher de l'aide.

Fort heureusement, un carrosse arrive. Ses occupants, un couple de négociants de Buc rentrant chez eux, croient d'abord à un piège et se montrent très méfiants. En usant de diplomatie et de tact, les héros peuvent convaincre les voyageurs de prendre Dionée à leur bord. Ainsi tout le monde pourra passer la nuit au relais. Le lendemain, accompagnés du forgeron du relais, ils iront ramener et réparer le carrosse.

Dans la mesure où les héros ne se montrent pas convaincants, ils doivent passer la nuit à la belle étoile. Une petite meute de loups égaye les tours de garde. Leurs hurlements réveillent régulièrement Dionée. Quelques loups tentent une approche discrète. Un jet de Qui-vive contre un ND de 20 est nécessaire pour éviter leur attaque...

Attaque des brigands

Le voyage devient encore plus difficile. Les montagnes sont proches et la route sinue par monts et par vaux. L'endroit rêvé pour une embuscade !

Alors que le carrosse roule sur une route dont l'état se dégrade de plus en plus, surgit un pont de pierre qui ne paraît pas bien solide. Si l'un des héros examine la construction de plus près, il remarque qu'elle est en mauvaise état, mais surtout que certaines pierres descellées de l'arche n'ont pas pu l'être toutes seules : il y a eu sabotage ! Le passage d'un homme déclenche la chute de petites pierres. Un cheval peut à la rigueur s'y engager, mais le carrosse n'atteindrait pas l'autre côté. D'autant que le pont enjambe une gorge profonde aux parois impraticables. Quand le groupe prend conscience qu'il faut rebrousser chemin, il est déjà trop tard.

Un groupe de brigands (comptez deux hommes de mains + quatre brutes par personnage, avec un minimum de deux bandes de six) surgissent à l'arrière du carrosse et attaquent aussitôt. Directement aux ordres de Scarelli, ces hommes sont payés pour en finir avec les héros. L'effet de surprise permet d'engager les héros sans qu'ils puissent utiliser leurs armes à feu. Les malandrins ne font pas des adversaires réellement dangereux, à condition que de leur côté les héros ne manquent pas de chance. C'est l'occasion d'un combat dans la plus pure tradition de cape et d'épée.

Dionée hors de danger et les blessés pansés, le voyage peut reprendre en direction de Bascone, dernière grande étape avant Rochefort.

Acte III : Les intrigues du malfaisant

Scène 1 : Les douces retrouvailles

Décors : le château de Rochefort

Protagonistes : Dionée Rocques de Rochefort, le baron Norbert Rocques de Rochefort, le chevalier Edmond Flahout de la Billarderie, Luigi Benito Scarelli,, les domestiques du château

Le voyage n'a pas été de tout repos, mais la suite va l'être encore moins. A Rochefort, trois PNJ attendent, dont la plupart n'apprécie pas l'arrivée des héros. A eux de démêler les fils de l'intrigue.

Après deux autres jours de voyage sans incidents, le carrosse parvient enfin à bon port. Rochefort est un petit village construit à l'abri d'une vallée des contreforts des montagnes. Il est dominé par un vieux château tout droit sorti du Moyen Age.

L'arrivée des héros dans une province aussi reculée suscite la curiosité des paysans. Tous arrêtent de travailler pour voir qui donc dans "cet belle carriole" vient rendre visite à "no't bon baron". Si bien qu'une foule d'une cinquantaine de personnes accompagne finalement le carrosse jusqu'au pont-levis du vieux château.

Trois personnes attendent l'arrivée des héros : un vieil homme, un jeune noble hautain, et un individu d'une trentaine d'années, de type vodacci. Il s'agit du baron Norbert Rocques de Rochefort, le père de Dionée, du chevalier Edmond Flahout de la Billarderie, le futur époux de Dionée, et de Luigi Benito Scarelli, le conseiller du baron Rocques de Rochefort.

Dionée se précipite dans les bras de son père. Le vieil homme l'embrasse tendrement et sa mine sévère laisse un instant la place à un large sourire. C'est ensuite au tour du chevalier de venir présenter ses hommages à Dionée, les deux jeunes gens restent distants, mais un œil exercé peut discerner beaucoup de non-dit dans leur attitude. Humblement, Scarelli s'enquiert à son tour de l'état de la jeune femme. Puis le baron accueille et remercie les héros pour lui avoir ramené sa fille. Pour leur montrer sa reconnaissance, il les invite dans sa demeure aussi longtemps qu'ils voudront y séjourner.

Son château est de noble stature bien qu'usé par le temps. Les pierres sont dévorées par la mousse. Le pont-levis craque lourdement sous les pas. Installés dans la grande salle réservée aux fêtes, décorée d'armures médiévales et de nombreux portraits d'ancêtres, le baron et Edmond demandent aux héros de raconter comment ils ont retrouvé Dionée et leur voyage de retour. Le récit est arrosé d'un petit vin de pays frais, mais traître. La journée s'achève sur un long monologue du baron détaillant les hauts faits de sa famille. Dès le lendemain les choses sérieuses vont commencer.

Scène 2 : Edmond, le jaloux

Décors : le château de Rochefort

Protagonistes : Dionée Rocques de Rochefort, le baron Norbert Rocques de Rochefort, le chevalier Edmond Flahout de la Billarderie, Luigi Benito Scarelli,, les domestiques du château

Edmond est la fausse piste par excellence. Il n'est pour rien dans l'histoire, mais son intérêt pour Dionée le pousse à être agressif envers les héros. N'hésitez pas à forcer le trait. Il ira jusqu'au duel pour convaincre sa dulcinée de sa sincérité.

L'attitude d'Edmond envers les héros change du tout au tout dès le lendemain matin. Poussé subtilement par Scarelli, il soupçonne l'un d'eux de courtiser sa belle. Il est d'emblée agressif, demande quand les héros comptent partir et est à l'affût du moindre indice lui désignant son rival. Edmond va suivre les héros, les épier et gêner leurs mouvements. L'affaire se terminera fatalement tôt ou tard par un duel. Edmond se bat pour tuer. Dionée, elle, demande au héros défié de ne pas occire le chevalier, mais seulement de le navrer suffisamment pour "rabattre sa superbe".

Dans le cas où Edmond est blessé, Dionée, tellement inquiète pour lui, dévoile enfin ses sentiments. Rassuré à ce sujet, Edmond avoue aux héros que c'est Scarelli le responsable de cette idée. Après s'être excusé, il devient leur allié à part entière. Si Edmond remporte le duel... eh bien, les héros ont perdu l'un des leurs ! Scarelli recommence aussitôt son travail de sape et Edmond, borné, se met à nouveau en chasse d'un rival.

L'infâme Scarelli

Voilà le véritable ennemi des héros. Il reste toujours en retrait et dans l'ombre afin de pouvoir comploter, mais s'il se sent menacer ou tout simplement mis à jour, il emploiera des moyens plus radicaux et rameutera ses hommes pour investir le château et éliminer tous ses habitants.

Le retour de Dionée signifie que quelque chose a cloché à Charousse et que Di Manchini del Brogglie est peut-être mort ou prisonnier. Il essaye d'obtenir le plus de renseignements possibles de héros. S'ils inventent une histoire sur le sauvetage de Dionée, Scarelli saura alors qu'ils en savent plus qu'ils ne veulent en dire.

De toute façon, il cherche à éloigner les héros pour œuvrer en paix. Pour cela, il monte Edmond contre eux. Si cette action échoue, il fait intervenir ses hommes de main, les brigands de l'attaque du pont. Il réagira de la même manière s'il sent que les héros le surveillent de trop près. Pour éviter cette extrémité, les héros ont la possibilité de prendre le vodacci à son propre jeu. Avec la complicité d'Edmond, ils peuvent continuer à jouer "l'amoureux jaloux" afin d'endormir la méfiance de Scarelli et découvrir ses secrets.

Scène 3 : Le laboratoire secret

Décors : le château de Rochefort

Protagonistes : Dionée Rocques de Rochefort, le baron Norbert Rocques de Rochefort, le chevalier Edmond Flahout de la Billarderie, Luigi Benito Scarelli, les domestiques du château

La suite du scénario peut prendre deux voies différentes suivant le degré de finesse des héros. Seule une approche discrète peut

permettre d'accéder au laboratoire de Scarelli. En effet, la seule entrée est un passage secret.

Une fois la méfiance de Scarelli endormie, les héros peuvent le surveiller à leur guise. Ce n'est qu'à la nuit tombée que l'alchimiste se rend à son laboratoire pour poursuivre ses expériences. Un jet en opposition de Filature des héros contre l'Observation de Scarelli est nécessaire pour le suivre discrètement.

Une pierre pivotante dans un mur déclenche l'ouverture d'un passage secret. Un escalier en colimaçon descend jusqu'au laboratoire. Il débouche dans une grande salle éclairée par un feu de cheminée. Scarelli est penché sur un ouvrage volumineux. Quand le vodacci découvre la présence des héros, il se sait perdu. Dans le même geste, il jette au feu un petit carnet noir (ses recettes alchimiques, dont la potion minéralisante) et débouche une fiole qu'il sort de sa poche et boit d'un trait (voir la scène, La fin d'un traître, un peu plus loin).

Scène 3^{bis} : L'attaque du château

Décors : le château de Rochefort

Protagonistes : Dionée Rocques de Rochefort, le baron Norbert Rocques de Rochefort, le chevalier Edmond Flahout de la Billarderie, Luigi Benito Scarelli, les domestiques du château, Juan Antonio de Sotelo y Natchez, une bande de brigands

Si les héros ne sont pas assez discrets durant la journée ou quand ils suivent Scarelli, celui-ci se retranche dans une haute tour et appelle ses hommes de mains d'un signe convenu. C'est la seconde voie possible : le combat à mort. Jouez-le épique. Il ne s'agit pas de tuer les héros, mais de leur offrir une grande scène d'action.

Scarelli découvert, ses hommes viennent à sa rescousse. Ce sont les brigands de l'embuscade du pont (ou du moins les survivants) plus quelques renforts recrutés dans les bouges de la région. Ils sont nombreux, mais pas très expérimentés. Edmond se montre brillant et le baron ressort pour l'occasion sa cuirasse de métal et son espadon. Scarelli attend l'issue du combat dans l'ombre, rasant les murs. S'il en a l'occasion, il poignardera de dos un héros imprudent, dans la plus pure tradition des traîtres de son espèce.

Les héros vainqueurs, Scarelli se sait perdu et met fin à ses jours en avalant le contenu d'une potion (voir la scène, La fin d'un traître, un peu plus loin).

Scène 4 : La fin d'un traître

Décors : le château de Rochefort

Protagonistes : Dionée Rocques de Rochefort, le baron Norbert Rocques de Rochefort, le chevalier Edmond Flahout de la Billarderie, Luigi Benito Scarelli., les domestiques du château

Aussitôt, Scarelli s'écroule dans un râle de douleur. Il n'est pas encore mort, mais il ne peut pas être sauvé. Cet être machiavélique décide de défier une dernière fois les héros en leur dévoilant l'ampleur de son génie et de son plan. Les statues de marbre sont plus qu'elles ne paraissent. Il s'agit en fait d'êtres alchimiques de pierre, des sortes de golems, qui vont se réveiller à la prochaine pleine lune et massacrer tous les êtres vivants qu'elles croiseront, c'est-à-dire les familles nobles qui les ont acquis et toute leur maisonnée. En somme, c'est à un vrai carnage, une destruction quasi-totale de la haute noblesse de Montaigne, le roi y compris, que cette machination va aboutir. Dans un dernier ricanement sardonique entrecoupé de crachats de sang noirâtre, Scarelli finit par : "De toute façon, il est déjà trop tard, vous ne pouvez plus rien pour l'éviter ! Je suis vengé !" et il meurt.

Un être aussi malfaisant ne méritant aucun égard, le baron fait jeter son corps dans les fossés du château pour qu'il soit dévoré par les corbeaux.

Scène 5 : "A cheval, messieurs !"

Décors : la route entre Bascone et Charousse

Protagonistes : -

Le roi et les nobles de Montaigne peuvent encore être sauvés. Il faut remonter le plus vite possible à Charousse car le temps presse. Indiquez aux héros que chaque minute compte et mettez-leur la pression pour la scène finale...

La seule façon de prévenir Charousse du danger est d'y retourner. Il est possible d'arriver à temps, soit en utilisant la magie Porté, soit en galopant jour et nuit, en crevant cheval après cheval et en ne dormant que très peu. Dans ces conditions, le voyage de retour ne prend que quatre jours. Chaque héros doit faire deux jets de Détermination + Equitation contre un ND de 25 pour savoir s'il tient le coup. Deux échecs consécutifs indiquent qu'il s'endort et finit l'aventure dans une botte de foin ou au fond d'un lit, quelque part entre Bascone et Charousse. Un simple échec ne fait qu'accroître le stress des héros...

Ceux qui résistent à la fatigue arrivent à Charousse le soir du jour fatidique. Les statues vont bientôt se réveiller...

Conclusion

Décors : Charousse et le palais royal

Protagonistes : les statues de marbre, De Montfaucon, le roi Léon-Alexandre XIV et beaucoup de nobles

L'aventure finit par un combat contre un être surnaturel très résistant, mais aux gestes lourds.

De Montfaucon prévenu, il hurle un juron. Les statues ont été rassemblées au palais du roi soleil pour une grande fête que va donner ce dernier ce soir même. Le massacre risque d'être encore plus terrible que ne l'espérait Scarelli. Le baron fait appeler monsieur le comte de Montfaucon qui, lui-même, fait alors mander autant de gens de confiance qu'il peut en trouver dans le temps qui lui reste, et accompagné des héros épuisés, se rue au Palais. La fête a déjà commencé.

De Montfaucon, les héros, De Montfaucon et ses hommes font irruption dans la salle au moment où les statues s'animent. La panique est totale. Les armes blanches sont impuissantes contre la pierre, il faut utiliser des armes contondantes (gourdin, canne, tisonnier...). Dans le chaos des cris, des piétinements, et des bruits de combat, les héros se retrouvent face à une statue : Vénus. Ils doivent la combattre et la vaincre seuls... enfin, presque !

Si les choses tournent vraiment mal, faites intervenir un renfort qui dégage les héros (ils n'ont pas fait toute cette aventure pour mourir juste avant d'être remerciés par le roi, que diantre...).

Dans les décombres de la salle de bal ravagée par le combat, au milieu des statues abattues et brisées, des blessés, Sa Majesté, Léon-Alexandre XIV demande à rencontrer les "hommes de grand courage" qui ont tant fait pour sauver la couronne. Le roi les gratifie d'un "je vous remercie, messieurs, la compagnie rouge peut être fier de vous", appuyé par une mine satisfaite du comte de Montfaucon. Pour laconique, le roi n'en est pas moins généreux. Les récompenses (château, titre, grade, argent...) sont laissées à la volonté du MJ en fonction des héros présents. De Montfaucon et De Montfaucon, de leur côté, savent qu'ils peuvent désormais compter sur les héros et se souviendront d'eux pour d'autres missions d'importance.

Récompenses

Points d'expérience

- 1 point pour se comporter honorablement lors des différentes soirées de la noblesse ;
- 1 point pour sauver Dionée Rocques de Rochefort ;
- 1 point pour amener Dionée Rocques de Rochefort chez son père saine et sauve ;

Les Statues du Maître

- 1 point pour découvrir le complot de Scarelli et y mettre un terme ;
- 2 points pour arrêter les statues de marbre avant qu'elles ne s'en prennent au Roy.
- Police & Justice : 1 point ;
- NOM : - 2 points.

Points de réputation

- Théah : 3 points ;
- Noblesse : 5 points ;

Fin

Le Générique

Les rôles principaux

Le comte Umberto Di Manchini del Brogglie

Vilain, Courtisan averti vodacci

Description

Umberto Di Manchini del Brogglie est un homme charmeur à l'allure raffinée. Il incarne à merveille l'homme de salon qui se taille une réputation et des relations grâce à son esprit brillant et ses bons mots. Espion à ses heures, il sert ici de complice et d'exécuteur des basses œuvres de Scarelli.

Caractéristiques

Gaillardise : 3 Finesse : 4 Esprit : 3
Détermination : 3 Panache : 5 Réputation : 32

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent insulaire ; Appartenance (guilde des spadassins) ; Gaucher ; Noble : comte ; Polyglotte : eisenor (L/E), montagnois (L/E), vodacci (L/E).

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Scarlatti (Compagnon) : Erafler 4, Exploiter les faiblesses : Escrime 4, Feinte 5, Riposte 5, Voir le style 4.

Métiers :

◆ *Courtisan* : cancanier 3, danse 4, diplomatie 3, éloquence 3, étiquette 4, héraldique 3, intrigant 4, jouer 2, mode 3, observation 3, politique 3, séduction 3, sincérité 4.

◆ *Espion* : corruption 4, déguisement 2, déplacement silencieux 3, dissimulation 2, filature 2, fouille 2, interrogatoire 2, observation 3, poison 5, qui-vive 3, sincérité 4.

Entraînements :

◆ *Arbalète* : attaque 1.
◆ *Athlétisme* : course de vitesse 2 (ND : 22), escalade 1 (ND : 20), jeu de jambes 3 (ND : 20), roulé-boulé 1, sauter 2 (ND : 22), pas de côté 3.

- ◆ *Cavalier* : équitation 2 (ND : 22).
- ◆ *Couteau* : attaque 2, parade 2 (ND : 22).
- ◆ *Escrime* : attaque 5, parade 5 (ND : 30).
- ◆ *Pistolet* : attaque 3, recharger 4.

Juan Antonio de Sotelo y Natchez

Vilain, Epée à louer castilliane

Description

Engagé par un inconnu à la solde de Scarelli, Juan Antonio est chargé de retarder la progression des héros. Pour cela, il a perçu un bon gage auquel s'ajoute un bonus par adversaire occis. Aussi fera-t-il tout pour déclencher un combat.

Caractéristiques

Gaillardise : 3 Finesse : 5 Esprit : 3
Détermination : 4 Panache : 3 Réputation : -17

Background

Arcane : Impassible

Epées de Damoclès : -

Avantages : Appartenance (guilde des spadassins) ; Noble ; Réflexes de combat ; Polyglotte : castillien (L/E), montagnois (L/E), vodacci ; Trait légendaire : Finesse.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Ortega (Compagnon) : Coup de manchette 4, Exploiter les faiblesses : Escrime 5, Fente en avant 5, Parade de manchette 4, Voir le style 5.

Métiers :

◆ *Courtisan* : danse 3, diplomatie 1, éloquence 1, étiquette 4, héraldique 2, intrigant 3, jouer 2, mode 2, observation 3, politique 3, séduction 2, sincérité 2.

◆ *Espion* : corruption 2, déplacement silencieux 2, filature 3, fouille 4, interrogatoire 2, observation 3, poison 1, qui-vive 2, sincérité 2.

Entraînements :

◆ *Athlétisme* : acrobatie 2 (ND : 22), amortir une chute 1, course d'endurance 1, course de vitesse 2 (ND : 22), escalade



1 (ND : 20), jeu de jambes 3 (ND : 20), nager 1 (ND : 20), pas de côté 3, roulé-boulé 3, sauter 2 (ND : 22).

- ◆ Cavalier : équitation 3 (ND : 25), sauter en selle 2.
- ◆ Escrime : attaque 5, parade 5 (ND : 30).
- ◆ Pugilat : attaque 2, direct 2, jeu de jambes 3 (ND : 20).
- ◆ Pistolet : attaque 3, recharger 2.

L'infâme Scarelli

Vilain, Vil alchimiste vodacci

Description

Luigi Benito Scarelli. Yeux et cheveux noirs, le verbe facile et les mains expressives, Scarelli est un vodacci de pure souche. Il parle un montagnois parfait ponctué parfois de mots vodacci. C'est le conseiller du vieux baron. Il se tient en retrait, toujours humble et dévoué. Mais ce n'est qu'une façade, Scarelli est un serpent fourbe qui ne se salit jamais les mains et sait monter les gens les uns contre les autres. Il est, de plus, un alchimiste accompli, c'est lui l'inventeur de la potion minéralisante.

Plus jeune, Scarelli était monté à Charousse pour présenter une de ses inventions : une lotion qui permet de garder le teint pâle (signe de noblesse) ; lotion qui a d'ailleurs fait ses preuves auprès des beautés vodacci et castillanes. Il patienta longtemps dans des antichambres, attendant qu'on daigne le recevoir. Il essaya quantité de rebuffade et fut l'objet du mépris des nobles. Il en conçut une haine farouche de cette classe et décida de se venger...

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 4 Esprit : 4
Détermination : 5 Panache : 2 Réputation : 21

Background

Arcane : Rancunier

Epées de Damoclès : -

Avantages : Polyglotte : montagnois (L/E), vodacci (L/E), Théan (L/E).

Acquis & connaissances

Métiers :

- ◆ **Alchimiste** : observation 3, occultisme 4, poison 5, recherches 4, science de la nature 5.
- ◆ **Apothicaire** : charlatanisme 3, connaissance des herbes 5, diagnostic 2, fabrication de médicaments 2, poison 5, premiers secours 2.

◆ **Arnaqueur** : comédie 3, comportementalisme 2, discrétion 2, éloquence 1, observation 3, sincérité 4.

◆ **Courtisan** : danse 1, éloquence 1, étiquette 1, héraldique 1, mode 1, observation 3, politique 3, sincérité 4.

◆ **Erudit** : astronomie 4, histoire 1, mathématiques 2, occultisme 4, philosophie 1, recherches 4.

◆ **Espion** : déguisement 2, déplacement silencieux 3, dissimulation 2, filature 1, fouille 1, interrogatoire 2, observation 3, poison 5, sincérité 4.

◆ **Marchand** : bouilleur de cru 3, observation 3, parfumeur 4.

Entraînements :

- ◆ Couteau : attaque 3, parade 2 (ND : 15).

Possessions intéressantes :

- ◆ **L'Œil d'Argus** : il s'agit d'une potion qui a encore besoin de perfectionnements. C'est un liquide noir et huileux, au goût abominable, qui permet de distinguer objets et créatures invisibles pendant environ une heure. Elle est légèrement toxique, et boire l'unique dose fera encaisser une blessure grave.

Marquis Baudouin Armand Montmorency de Saint Julien

Vilain, Serial Killer

Description

Le marquis Baudouin Armand Montmorency de Saint-Julien est toujours vêtu comme sa charge l'exige. Il arbore en permanence des perruques lourdes et élaborées, des tenues surchargées de dentelles, de bijoux et de rubans. Ses chausses sont toujours d'exquise couleur et il se plaît à ne les porter qu'une fois.

Le marquis est un homme âgé d'une soixantaine d'années mais encore séduisant. Ses yeux d'un magnifique bleu clair et son fin sourire surent faire chavirer bon nombre de cœurs de jeunes damoiselles et damoiseaux. Il a un comportement particulièrement précieux et chacun de ses gestes est empli de grâce et de délicatesse.

Fils cadet d'une grande famille du royaume de Montaigne, Baudouin Armand montra très tôt des dons impressionnants pour les arts de la sorcellerie Porté. Formé par les plus grands maîtres qui soient, il obtint rapidement une charge de diplomate (pardon d'espion) et se retrouva à fréquenter les plus hautes cours du continent.

Suite à une série d'accidents tragiques (suicide, chute de cheval et empoisonnement alimentaire), ses trois frères aînés décédèrent peu avant le regrettable incendie qui emporta son père et sa mère

(bien sûr, il était à l'autre bout de Théah lors de ces tristes événements). C'est ainsi qu'à l'âge d'à peine 25 ans, le jeune homme se retrouva à la tête de l'une des plus importantes fortunes de Montaigne. Il mit fin à ses activités diplomatiques pour se consacrer à la politique intérieure de son bon pays.

En l'espace d'une dizaine d'années, Baudouin Armand est devenu l'un des hommes les plus influents du royaume en plus d'être l'un des plus riches. Ami personnel du Roy, il connaît intimement presque tous les plus grands de ce monde. Homme de paix et d'esprit, il a toujours fait connaître son désir de subvenir aux besoins de chercheurs inventifs, d'artistes incompris, de philosophes controversés. Les réceptions qu'il donne sont parmi les plus courues de la capitale. Mécène, philosophe, esthète, le marquis est un homme aimé et respecté autant du peuple que de la noblesse.

En réalité, il est aussi probablement le plus grand tueur en série du royaume. Après s'être débarrassé de sa famille, il mit à profit ses immenses ressources pour s'adonner à d'innombrables plaisirs sadiques et meurtriers. Sa garde noire s'occupe ainsi de kidnapper ou d'acheter des jeunes filles et des jeunes hommes qui finiront leurs jours, après de trop longs moments d'agonies, enterrés, anonymes, au fond d'un bois obscur. Depuis le début de sa longue carrière, le marquis est sans doute directement responsable de plus de quatre cents morts.

Une telle personnalité ne pouvait qu'intéresser les maîtres du *Novus Ordum Mundi*. Voici donc plus de dix ans qu'il les sert.

Toujours aimable, parlant d'une voix douce et d'un langage châtié, le marquis est un grand du royaume et il entend qu'on lui montre le respect qui lui est dû. Bien sûr, les malheureux qui ont le déplaisir de le rencontrer au cours de ses actes de barbarie sur des enfants et des adolescents découvriront une facette bien plus atroce du héros.

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 5
Détermination : 5 Panache : 2 Réputation : 53

Background

Arcane : Ambitieux

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent de Pau ; Appartenance – *Crux Occidentalis* ; Appartenance – NOM ; Noble ; Polyglotte : Castillian (L/E), Eisenor (L/E), Haut Eisenor (L/E), Montagninois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E) ; Relations (Léon-Alexandre XIV) ; Séduisant : Séduisant ; Seigneur de la courbette.

Acquis & connaissances

Ecole de sorcellerie ; Porté (Maître) : Amener 5, Attraper 5, Ensangler 5, Harmonisation 5, Marcher 5, Poche 5.

Métiers :

◆ *Courtisan* : danse 3, diplomatie 4, éloquence 4, étiquette 4, héraldique 2, intrigant 5, lire sur les lèvres 4, mode 3, observation 4, politique 4, séduction 3, sincérité 3.

◆ *Diplomate* : code secret 3, comportementalisme 4, corruption 3, diplomatie 4, éloquence 4, étiquette 4, héraldique 2, histoire 3, intrigant 5, observation 4, politique 4, sincérité 3.

◆ *Espion* : code secret 3, corruption 3, déguisement 2, déplacement silencieux 2, dissimulation 2, filature 2, fouille 2, interrogatoire 5, lire sur les lèvres 4, observation 4, poison 2, qui-vive 3, sincérité 3.

◆ *Médecin* : chirurgie 5, dentiste 3, diagnostic 4, examiner 3, observation 4, premiers secours 4, vétérinaire 2.

Entraînements : -

Les seconds rôles

Dionée Rocques de Rochefort

Pauvre victime montagnoise

Description

Dionée est une frêle mais belle jeune fille consciente de son rang. Une noble de province très attachée à ses privilèges et aux égards qui lui sont dus. Elle ne dédaigne pas être courtisée, mais dans le respect des règles de l'art : poèmes, dévotion et carte du tendre. Elle est amoureuse d'Edmond Flahout de la Billarderie, mais refuse de le lui montrer. Elle désire le faire patienter (le tester ?) quelques années, histoire d'adoucir son arrogance. Il doit la mériter.

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 2 Esprit : 1
Détermination : 3 Panache : 1 Réputation : 14

Background

Arcane : -

Avantages : Noble : baron ; Polyglotte : montagnois (L/E), vodacci (L/E) ; Séduisante : séduisante.

Acquis & connaissances

Métiers :

- ◆ *Artiste* : chant 4, musique (luth) 2.
- ◆ *Courtisan* : cancanier 2, danse 3, diplomatie 1, éloquence 2, étiquette 4, héraldique 1, mode 3, observation 2, politique 2, séduction 4, sincérité 3.
- ◆ *Marchand* : régisseur 2, observation 2.

Entraînements :

- ◆ *Cavalier* : équitation 2 (ND : 07).

Le chevalier Edmond Flahout de la Billarderie

Amoureux transi montagnois

Description

Le chevalier Edmond Flahout de la Billarderie. Menton haut et barbichette taillée, le chevalier est un jeune homme hautain, impétueux et sanguin. Il considère Dionée comme sa promise. Avant son enlèvement, il lui avait annoncé son intention de l'épouser. La jeune fille n'a pas encore répondu, mais Edmond considère l'affaire comme acquise. Elle sera sienne, voilà tout. Bon bretteur, il représente un danger pour les héros mâles qu'il considère comme des rivaux, mais il peut devenir un bon allié pour la suite.

Caractéristiques

Gaillardise : 5 Finesse : 3 Esprit : 2
Détermination : 5 Panache : 4 Réputation : 45

Background

Arcane : Impulsif

Epées de Damoclès : -

Avantages : Appartenance (guilde des spadassins) ; Dur à cuire ; Grand ; Noble : chevalier ; Polyglotte : montagnois (L/E).

Acquis & connaissances

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

Métiers :

- ◆ *Courtisan* : danse 1, étiquette 2, héraldique 2, mode 1, observation 2, politique 1, séduction 2.

Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : acrobatie 2 (ND : 20), amortir une chute 1, course de vitesse 2 (ND : 20), escalade 1 (ND : 17), jeu de jambes 2 (ND : 15), pas de côté 2, sauter 2 (ND : 20).
- ◆ *Cavalier* : équitation 4 (ND : 25), sauter en selle 2.

- ◆ *Couteau* : attaque 4, parade 5 (ND : 27).
- ◆ *Escrime* : attaque 5, parade 4 (ND : 25).
- ◆ *Pistolet* : Tirer 1.
- ◆ *Pugilat* : attaque 3, direct 2, jeu de jambes 2 (ND : 15).

Le baron Norbert Rocques de Rochefort

Vieux guerrier montagnois attendant la mort

Description

Le baron Norbert Rocques de Rochefort est un vieil homme qui a beaucoup vécu. Il boîte légèrement, séquelle d'une blessure de guerre. Il est rude et fier, mais généreux. Il se montre même tendre avec son unique enfant. Son sujet de conversation principal concerne ses hauts faits d'armes et ceux de ses ancêtres.

Caractéristiques

Gaillardise : 1 Finesse : 2 Esprit : 2
Détermination : 2 Panache : 3 Réputation : 37

Background

Arcane : Téméraire

Epées de Damoclès : -

Avantages : Appartenance (guilde des spadassins) ; Domestiques ; Emérite : Narrer ; Noble : baron ; Polyglotte : montagnois (L/E), vodacci.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Kemmler (Apprenti) : Charge au bouclier 3, Exploiter les faiblesses : Armes lourdes 2, Fente en avant 4, Lier (bouclier) 3, Voir le style 2.

Métiers :

- ◆ *Courtisan* : danse 2, diplomatie 3, éloquence 1, étiquette 2, héraldique 2, mode 1, observation 3.
- ◆ *Commandement* : commander 3, diplomatie 3, galvaniser 2, observation 3, stratégie 1, tactique 1.
- ◆ *Emérite* : Narrer 5.

Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : acrobatie 1 (ND : 12), course de vitesse 1 (ND : 12), escalade 1 (ND : 12), jeu de jambes 2 (ND : 10), sauter 1 (ND : 12).
- ◆ *Armes lourdes* : attaque 4, parade 3 (ND : 17).
- ◆ *Bouclier* : parade 4 (ND : 20).
- ◆ *Cavalier* : équitation 3 (ND : 17).

Les dix statues animées du bal

Description

Il s'agit de statues de marbre animées.

Caractéristiques

Gaillardise : 6 Finesse : 1 Esprit : 1
Détermination : 4 Panache : 2 Réputation : -

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : Résistance à la douleur.

Acquis & connaissances

Métiers :

♦ -

Entraînements :

♦ *Combat de rue* : attaque 5, coup à la gorge 3, coup aux yeux 2, coup de pied 4.

♦ *Lutte* : prise 3, casser un membre 3, coup de tête 5, étreinte 4.

♦ *Pugilat* : attaque 4, direct 4, jeu de jambes 1 (ND : 10), uppercut 3.

Armes :

♦ *Poings et pieds de pierre* : 2 dés supplémentaires à lancer et à garder pour tous leurs dommages à mains nues.

Les figurants

Les domestiques de Di Manchini del Brogglie

Peu courageux, ils ne se battent pas très longtemps. Dès que les héros prennent l'avantage, ils rompent le combat et s'enfuient.

Caractéristiques

Niveau de menace : 1

Avantages : La Vodacce

Armes utilisées : bâtons

ND pour être touché : 10

Compétences : -

Les brigands

Vénaux et peu courageux, ils se battent tant que leur nombre est supérieur à celui de leurs adversaires. Dès que les héros prennent l'avantage, ils rompent le combat et s'enfuient.

Caractéristiques

Niveau de menace : 2

Avantages : La Montaigne

Armes utilisées : rapières

ND pour être touché : 15

Compétences : course 1, équitation -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.

10 quintus 1657

Dionée Rocques de Rochefort est attaquée par des brigands à la solde de Scarelli et du comte Di Manchini del Brogglie qui lui font boire la potion minéralisante. Elle est ensuite amenée à Charousse.

07 sextus 1657

Les héros reçoivent la missive du baron de Montfaucon.

Le Soir

Ils sont invités à la soirée chez la vicomtesse Anastasie Saint-Pol des Salves.

08 sextus 1657

Ils sont invités à la soirée chez le comte Di Manchini del Brogglie qui présente ses nouvelles statues. Ils sauvent Dionée Rocques de Rochefort.

09 sextus 1657

Ils sont invités chez le Marquis Baudouin Armand Montmorency de Saint Julien afin de raconter leurs aventures.

14 sextus 1657

En route pour Bascone. Halte dans un relais de poste pour la nuit avec le piège de Juan Antonio de Sotelo y Natchez.

19 sextus 1657

Arrivée des héros et de Dionée Rocques de Rochefort au château de Rochefort.

20 sextus 1657

Combat contre Scarelli.

24 sextus 1657

Retour à Charousse à cheval. Soirée chez le Roy où les statues de Scarelli sont présentées. Les héros sauvent le Roy et ses courtisans.

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 08 sextus 1657, en Montaigne, lors d'un congrès scientifique, Alvaro Arciniega et le duc Auguste Danceny de Rosemonde se rencontrent. Le duc accepte de devenir le mécène d'Arciniega. Il devient également très rapidement son cobaye en servant de test pour ses potions et de donneur de sang Porté.

Le 14 sextus 1657, en Vendel, la Grande Horloge de la place Hanns-Carlsen tombe en panne. Malgré tous leurs efforts et ceux de l'empereur de Montaigne qui envoie des scientifiques pour la réparer ; jamais elle ne refunctionalisera. Malgré cela, la Ligue de Vendel la laisse en place afin de ne pas vexer l'empereur de Montaigne.

La Gazette

Missive du baron De Montfaucon

Charousse, le septième jour du mois de sextus de l'an de grâce 1657

Par ordre de notre bon Roy, que Theus l'ait en sa sainte garde, et par délégation faite par Hyacinthe Lestienne de Taillandier, commandant des mousquetaires, nous vous informons des faits connus des seuls intéressés et qui ne doivent pas être répandus dans notre bonne et honnête population. La nommée Adèle Blanchas, femme de peine de son état chez le vicomte Saint-Pol des Salves, s'escleroit avoir reconnu sa douce fille disparue depuis peu dans le modèle d'une statue de Diane chasseresse récemment acquise par le vicomte. C'était là une cruelle coïncidence pour une mère éplorée, mais peut être pour nous une grande chance car nous pensons qu'il y a quelque diablerie là-dessous.

La destinée de la fille Blanchas, aussi funeste fut-elle, n'estoit point directement de notre ressort. En revanche, la grande ressemblance de la statue avec son modèle, jusqu'au plus petit grain de beauté et fossette aux vives de sa mère, nous intrigue. Nous soupçonnons quelques implications des arts sombres, et à ce titre, nous vous mandons de vous enquerir des moyens de réalisation de ladite statue, et au besoin, d'agir à l'encontre du sculpteur s'il s'avère qu'il est vilainement usé de la fille Blanchas pour y parvenir.

Convenant du côté par essence imprévisible des débouchés de cette enquête, vous estes autorisés à recourir à tous moyens tant que ceux-ci restent dans la bonne morale et ne dépassent point ce qui estoit justement nécessaire.

Il estoit entendu et convenu d'avance que nous niersons, le cas échéant, avoir eu quelques connaissances de vos menées et diverses malversations si d'aventure l'un de vous estoit mortellement navré ou embastillé par notre bonne police.

Attention, cette missive se détruira dans cinq secondes.

Antoine Pérard, baron de Montfaucon

La voie du marbre

Del Broggie "fabrique" des statues humaines en faisant boire aux modèles une potion alchimique qui transforme petit à petit leur chair en marbre. Les victimes deviennent de plus en plus pâles, leurs gestes lourds et difficiles. Chaque dose de potion "transforme" 1 point de Gaillardise. Lorsque cette dernière arrive à 0, la victime ainsi que tout ce qui est en contact direct avec elle (vêtements, objets), prend en masse et devient du arbre.

Pour que chaque dose face effet, la victime doit rester immobile des heures durant, d'où la mise en scène de l'atelier du sculpteur. Del Broggie propose la potion à sa victime pour l'aider à tenir la pose. Et effectivement, dose après dose, la victime a de plus en plus de facilité à ne pas bouger...

Loeil d Argus

