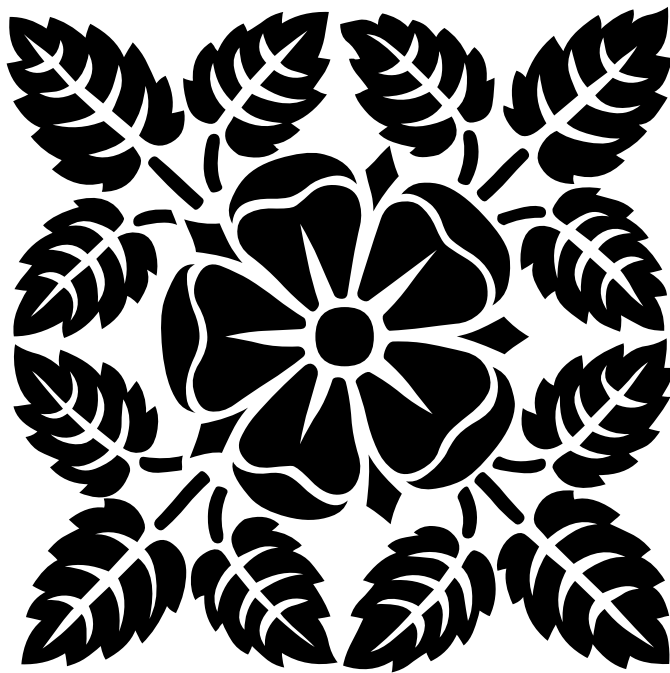




# Chapitre VI



## La Dame aux Chrysanthèmes



## Chacun sa place



Fiora patientait seule assise sur une chaise au bord de la piste de danse. Elle n'avait pas choisie de rester seule, mais c'est ce qui arrive ici en Montaigne lorsque l'on porte le voile noir des filles de Vodacce. De derrière son voile sombre, Fiora peut sentir la crainte qu'elle inspire autour d'elle, la crainte de ce qu'elle pourrait faire, ou, plutôt de ce qu'ils croient qu'elle pourrait faire. Toutefois, en vérité, la puissance de la magie Sorte de Fiora est vraiment moindre. Malgré tout, même avec ses maigres pouvoirs, elle est capable de voir le treillage des fils du destin qui relie ensemble chacun des participants de cette assemblée. Il est complexe et imbriqué, constitué d'une magnifique toile de couleurs où les fils sont reliés entre eux par des nœuds compliqués et des croisements hasardeux. Personne en dehors d'une sorcière de la destinée, une stragha della sorte, ne peut voir cette merveille. Des initiées plus avancées dans l'art des arcanes pourraient les déformer et les modifier, c'est d'ailleurs ce qui suscite la crainte chez les autres, et, occasionnellement, le mépris. Toutefois, aujourd'hui, les nobles qui la reçoivent avaient décidé de tourner leur attention dans une autre direction. Ils se sentent assez en sécurité pour ignorer la jeune fille en noir si silencieuse qui attend assise, les mains jointes, la fin de la soirée telle une statue de marbre. De son côté, Fiora est heureuse d'observer les fils et les nœuds de la grande œuvre qui s'offre à elle, et demeure seule au bord de la piste de danse, tel un fantôme pour les autres participants.

Devant elle, sous les lustres scintillants, la noblesse montagnaise et ses invités tourbillonnent. Fiora observe et sourit de pouvoir contempler tout ce faste qui lui est d'habitude refusé. Une partie d'elle désire ardemment se joindre aux danseurs, de virevolter dans une belle robe en riant à gorge déployée, mais ce n'est vraiment pas l'endroit pour le faire. De plus, elle n'a pas la moindre idée de la manière dont on doit bouger pour danser correctement, ainsi elle se ridiculiserait probablement. Non, mieux vaut rester ici à écouter la musique. C'est déjà assez merveilleux de pouvoir écouter un orchestre jouer une musique si enlevée. Elle ne peut le faire habituellement, en Vodacce les divertissements auxquels elle peut assister sont plus sombres et les amusements plus convenables pour de nobles dames. Naturellement, quand Fiora et les autres femmes se retirent pour la soirée, les choses deviennent plus intéressantes. Les hommes font entrer les putains et les courtisanes et la musique devient beaucoup plus animée. La propre famille de Fiora, les Bernouilli, sont un peu plus calme que les autres familles, comme les Falisci, mais ils restent des vodaccis. Comment des femmes pouvaient-elles accepter d'être serrées si étroitement en public se disait-elle en observant fixement et avec crainte le tourbillon des couleurs. Pour n'importe qu'elle jeune femme, en particulier celles nées pour ne porter que la couleur noire toute leur vie, les courtisanes exercent une attraction quasi-magnétique. Ces femmes sont vêtues de manière provocante, et il arrive même qu'elles s'habillent d'une façon scandaleusement érotique. Elles s'affichent avec des bijoux splendides et des vêtements magnifiques qui en révèlent plus qu'ils n'en cachent et promettent davantage encore. Elles se promènent librement où elles le souhaitent, elles sont les reines de la soirée et peuvent faire ce qu'elles souhaitent des hommes de la soirée.

Mais bien entendu, comme la plupart des streghe, Fiora s'est finalement lassée de cet espionnage discret. Si elle s'était fait prendre, son père l'aurait battue, mais ce n'était pas la seule raison

pour laquelle elle s'éloigna furtivement des lumières et de la musique. Vient en effet un moment où l'observation devient douloureuse et vous rappelle la vie qui vous attend. Elle n'était d'ailleurs pas certaine de vouloir d'une telle vie de toute façon. Après tout, alors qu'une courtisane vieillira et perdra son pouvoir, la magie de Fiora deviendra plus puissante. Le faste des soirées de Vodacce lui semblait attirant uniquement parce qu'on lui interdisait d'y participer. Il est certain qu'elle aurait aimé passer une nuit au milieu des lumières et de la musique, mais elle sait que cela n'arrivera pas. Chacun à sa place sur Théah, ainsi le veut Theus. Après tout, elle a de la chance, combien de pauvres gens observent les tours des îles méridionales en rêvant de se mêler à la vie de ses riches et nobles habitants ?

Comme d'habitude, son père l'avait laissé là tandis qu'il était parti parler affaires. Erbaldo est un membre important de la famille Bernouilli, et lorsqu'il est invité à de telles manifestations, il ne peut s'y rendre seul. Il aurait pu emmener sa courtisane favorite, une femme acariâtre mais très intelligente prénommée Illyria, mais il avait trouvé cela inadéquat et plutôt onéreux. Les courtisanes facturent cher leurs services et Charousse est loin de la Vodacce... Une autre option qu'un non-vodacci aurait trouvé naturelle aurait été d'emmener la mère de Fiora, l'épouse d'Erbaldo. Cette solution évidente paraîtrait ridicule à toute personne connaissant la façon de vivre en Vodacce. Theresa Bernouilli est une puissante stragha della sorte et bien qu'elle ait donné à Erbaldo trois fils et deux filles, son père était toujours terrifié par sa mère. Et cela n'est pas un cas isolé en Vodacce, la plupart des mariages nobles sont arrangés, et les parents de Fiora n'ont pas fait exception à la règle. En raison de sa pratique de l'art Sorte, Erbaldo veut avoir le moins possible affaire à son épouse. Elle vit sur le continent avec Luisa, la sœur aînée de Fiora, et occupe son temps en cousant et (si l'on en croit Erbaldo) travaille à la chute de son mari. Aussi ne restait-il que Fiora pour l'accompagner à ces festivités, un caprice du destin dont elle remercie Theus presque chaque jour de sa vie.

Elle est bien consciente qu'il ne lui est pas possible de se comporter comme les femmes des autres pays. Elle a bien essayé de lier conversation lors de ses premières sorties dans les festivités montagnaises, mais les femmes à qui elle s'adressait battaient systématiquement en retraite à son approche. Ensuite, elle fit de la "chasse aux conversations" son sport favori dans les soirées montagnaises, essayant de s'intégrer discrètement au sein des groupes de jeunes nobles femmes dans les salles de bal. Toutefois, une fois qu'elle parvint à "attraper" une proie, elle se rendit compte qu'elle n'avait rien à lui dire. Elle ne connaissait rien des sujets de conversation de la cour, ou des dernières modes et les femmes à qui elles s'adressaient se trouvaient soudainement trop silencieuses et ignorantes pour l'éclairer. Elle considéra tout cela comme une nouvelle leçon de Theus sur la place de chacun dans le monde et accepta cet enseignement avec humilité.

Ainsi, même si elle était toujours coincée sur une chaise aux abords des pistes de danse, elle attendait avec impatience que les affaires de son père l'amène à découvrir de nouvelles contrées. Il s'agissait de l'une des rares occasions qui lui permettait de quitter ses appartements dans les grandes tours d'Amozare et de voir un petit morceau du reste du monde. Même si le voyage est toujours très long, elle parvenait parfois à dîner dans une auberge ou à s'asseoir brièvement au comptoir d'une taverne et de là à observer la variété étonnante des personnes qui fréquentent de tels lieux. Malheureusement, son père exigeait habituellement que son repas lui fut servi dans sa chambre, jugeant les salles communes comme des endroits trop vulgaires pour elle.



Mais, parfois, les choses allant trop vite, ou simplement parce qu'il oublie ou parce qu'il n'y avait pas de servante pour lui amener son repas, elle se retrouvait à manger dans ces taudis indignes de gentilshommes et gentes dames. Alors qu'elle était loin du quartier des femmes, elle réussit parfois à se rapprocher de lui. Et c'est sans doute l'une de ses principales motivations d'attendre si impatiemment de nouveaux voyages loin de la Vodacce. Toutefois, ces missions épuisent son père qui s'endort régulièrement dans les carrosses qui les transportent. Fiora en profitait alors pour glisser son bras sous le sien ou poser sa tête sur son épaule. Son père avait toujours été un homme occupé et peu démonstratif effrayé par la puissance de sa plus jeune fille. Mais lorsqu'il dort, il baisse sa garde et Fiora pouvait se blottir discrètement contre lui.

Fiora le chercha du regard dans la salle de danse et croisa celui de Gianni. Il n'est pas un homme grand comme son frère, mais comme la plupart des hommes de Vodacce, il se déplace comme s'il pouvait vaincre aisément n'importe lequel des hommes présents dans la pièce. Gianni est l'un des gardes du corps de Fiora. Lui et son frère Umberto sont des membres de la famille Corattzi, qui protègent les femmes de la famille Bernouilli depuis des siècles. Les deux hommes ont juré de protéger Fiora quitte à y laisser leur vie. Cependant, ils ne travaillent pas pour elle ; leur fidélité va à son père. Tellement fidèles d'ailleurs qu'elle les voit plus comme des chiens de garde que comme des gardes du corps.

Gianni se déplace vers le buffet et choisi une tourte au poulet pour caler une petite faim. Il observe discrètement Fiora lorsqu'elle croise son regard. Il lui indique alors d'un signe de tête la sortie qui se trouve de l'autre côté de la salle. Comment ose-t-il, cet homme, ce domestique de sa famille, son serviteur, lui donner un ordre ? Et plus que cela, elle est une stragha della sorte, et cela seul exige le respect. Cependant, elle ne peut pas y faire grand-chose, Gianni reçoit ses ordres de son père et elle ne peut donc lui désobéir. Elle se contient et marche dans sa direction, alors qu'il se choisit quelques mets pour cette nuit. Elle s'arrête à côté de lui et l'observe. Il commence à sourire, sachant qu'elle ne peut faire grand chose, mais alors qu'il aperçoit dans son regard le mépris qu'il lui inspire, son sourire se fige. Ses yeux sont emplis de fureur et le voile ne parvient pas à cacher la force de cette colère. Et ce regard, à lui seul, rappelle à Gianni la puissance de Fiora. Il baisse alors les yeux et se confond en excuses, comme un loup remis à sa place par la chef de meute. Fiora veut marquer le coup et le gifle violemment au visage afin de s'assurer qu'il se souvienne bien de ce moment. Elle quitte alors la salle, laissant Gianni faire face aux regards intrigués par la violence soudaine de la sorcière de la destinée. Malgré tout, cette gifle n'attire pas beaucoup l'attention, car Gianni ne sera certainement pas le seul homme de la soirée à être souffleté au cours de la soirée. Fiora quitte la salle de bal et marche dans les couloirs. Sa rencontre avec Gianni lui a donné une bonne excuse pour quitter la soirée. Personne ne se posera de questions sur une stragha della sorte qui, après avoir discuté avec son garde du corps, quitte la salle de bal. Il est de toute façon évident qu'elle n'appréciait pas la soirée, et les autres invités sont heureux de la voir partir. Personne n'aura une nouvelle pensée pour Fiora ce soir, qui n'était venue que pour tisser quelques filaments sur les ordres de son père...

*Andrew Peregrine (traduction Geronimo)*

## Notes préliminaires



Il s'agit d'une campagne en 5 épisodes sur les traces de la magie et en route pour le Cathay.

En sauvant la vie d'une jeune femme montagnaise, les héros sont entraînés dans une étrange et inquiétante histoire.

Dans un village reculé de la province montagnaise de Pourcy, ils vont devoir contrecarrer les plans d'un culte d'adeptes de Légion dirigés par un prêtre quelque peu déjanté. Ils feront également la connaissance du fameux Carnaval des monstres, un des plus étranges cirques de Théah. Entre enquête, suspicion et actions, les joueurs vont marcher sur des œufs.

Dans le second acte, accompagnés d'un étrange cathayan prénommé Arakasi, nos héros vont se lancer à la poursuite du meneur de la cabale ce qui les mènera à travers la Castille en guerre. Ils pourront constater la gravité de la situation du conflit montagnino-castillan mais devront faire preuve de ruse et de panache pour se tirer des griffes de l'Inquisition et traverser sans dommage la Sierra de Hieros. Et le temps presse ! Le prêtre a enlevé la petite Lucia, une étrange fillette albinos douée d'un grand pouvoir sur les bêtes.

En Vodacce, ils vont enfin savoir qui est Arakasi. Les deux premiers scénarii lui ont permis de voir ce que valaient les héros et il va donc leur demander de l'aide. Il leur parlera de Yang Chen, la dame aux Chrysanthèmes. Sa maîtresse a disparu et au cours de ses recherches, il a entendu parler des mystérieuses filles de Sophie. Celles-ci peuvent aider sa maîtresse. Arakasi veut absolument les rencontrer. Celles-ci sont également au courant de la quête du petit cathayan mais n'accepteront de l'aider qu'à la condition que lui et ses compagnons remplissent une mission pour elles. Voilà donc nos héros plongés dans les méandres de la politique vodacci dans le but d'empêcher l'aboutissement d'un grand complot fomenté par le Tessatore, le conseil des sorcières de la destinée. Ils vont également pouvoir régler leurs comptes avec le prêtre et trouver la clef pour s'introduire au Cathay.

Mais cette clef n'est pas évidente à trouver. Et le quatrième opus va le leur prouver. Seule la servante du Cathay peut les aider et pour cela, il faut se rendre à Breslau, capitale officieuse de la Gallenia. Traversant les plaines glacées d'Ussura, nos héros et leur nouvel allié vont se retrouver confrontés à leurs plus grandes peurs. Ils finiront par obtenir l'information mais devront se rendre à Sredbirskyoye, capitale de la Gallenia, cité des gladiateurs et des marchands d'esclaves. Là, il faudra s'emparer d'un talisman de sorcellerie Fu dissimulé dans les tombes des anciens Kosars.

Enfin, la cinquième partie va narrer le sauvetage de la Dame aux Chrysanthèmes. Elle représentera un voyage dans le mysticisme cathayan mais aussi une expérience totalement nouvelle et la prise de conscience des dangers menaçants Théah.

Vous êtes maintenant prêts à embarquer pour l'épisode 1...



# La Bête de Pourcy

Episode 1

## Notes liminaires



ette aventure se déroule en Montaigne et consiste en un huis clos rural. Invités par une noble montaignoise, nos héros se retrouvent au cœur d'une bien étrange affaire. Resteront-ils simples spectateurs ou agiront-ils pour éviter une injustice flagrante ? Ils se poseront beaucoup de questions mais devront aussi à faire preuve de finesse et de diplomatie. Rangez vos rapières et autres pistolets ! Place à l'atmosphère feutrée de Montcenis.

Ce scénario s'adresse à des joueurs assez expérimentés et à un maître du jeu habitué à gérer un scénario non linéaire. En effet, s'il est constitué de scènes obligatoires, il risque d'y avoir de nombreux temps morts. C'est au cours de ceux-ci que les héros vont avancer vers la solution de l'aventure et il faudra donc en faire des moments animés et vivants. Peu de suppléments sont nécessaires mais la possession du guide de Montaigne et du livre des Filles de Sophie peut s'avérer intéressante. La plupart des personnages et situations sont issus de cet E-book.

## Préambule



Montcenis est un petit village de la province de Pourcy. Eloigné des routes commerciales, il a su garder un charme campagnard et évolue sereinement sous la houlette de deux hommes : le Baron Baudouin Ducloux de l'Estoille et l'Abbé Augustin. Noblesse et clergé cohabitent à merveille et veillent sur leurs administrés.

Depuis 1656, la situation est très bonne. Sans les attaques de loups et les taxes exorbitantes, la vie serait idyllique. Mais derrière le voile se cachent des choses horribles.

Le Baron a deux enfants : Charles-Henri et Marguerite. Ancien militaire veuf à deux reprises, il voue un amour sans borne à sa progéniture mais celle-ci ne le récompense pas. Charles-Henri est un infâme nanti affublé de passions coupables tandis que Marguerite passe l'essentiel de son temps dans la ville de Tamisy. Aveuglé par son amour, le baron ne voit rien et fait en sorte de leur éviter tout désagrément.

Et il y a le prêtre. Augustin est arrivé à Montcenis en 1656. Membre de l'infâme Caldera, il a fomenté un plan redoutable et machiavélique. Convaincu de son pouvoir et de sa destinée, il est résolu à réaliser un rituel de magie noire qui lui permettra de contacter Légion.

Pour cela, il a d'abord converti le fils du baron puis a arrangé plusieurs unions au sein de la population. Avec son complice, l'apothicaire Jean Calvet, il a l'assurance de disposer le moment venu de jeunes enfants parfaits ingrédients pour le rituel.

Il a ensuite converti Marguerite et en a fait la préceptrice de la fille du Marquis Arnaud Riché de Pourcy, suzerain du Baron. Yvonne, jeune sorcière portée s'avère indispensable à la cérémonie.

Enfin, il a appris l'existence de la petite Lucia, une fillette albinos, membre du carnaval des monstres. Grâce à Charles-Henri, il a fait en sorte que la troupe vienne passer l'hiver à Montcenis. Ainsi, 11 ans après son arrivée, les pièces sont réunies et Augustin peut commencer son rituel.

Mais il doit faire preuve de prudence, les gamines doivent être tuées en même temps et le prêtre ne veut prendre aucun risque. Apercevant Piotr la Bête, il en fait son bouc émissaire. Il va se débrouiller pour orienter les soupçons vers lui. C'est là que les héros arrivent.

*Trois coups de bâtons et le rideau se lève...*

## Acte I : Un village accueillant ?

### Scène 1 : Débuts en fanfare.

*15 Decimus Après midi*

**Décor :** La route entre Tamisy et Montcenis.

**Protagonistes :** Marguerite Ducloux de l'Estoille, Yvonne Riché de Pourcy, Estienne de Pau, Eugène Vanneau, Baudouin Ducloux de l'Estoille, les bandits de grand chemin.



os héros chevauchent entre Tamisy et la Rivière du commerce Quelles sont les raisons qui les ont emmenés là ? Peu importe. Ils vont rencontrer l'aventure.

Ils entendent le bruit d'une cavalcade et voient déboucher un carrosse lancé au galop (ce qui est

suicidaire sur ces routes inégales) et poursuivi par six cavaliers masqués (bandits de grand chemin).

Il s'agit d'une attaque. Pour signaler la fin de la poursuite, un coup de feu claque et le cocher s'effondre. Lâchant les rênes, il aggrave la panique de l'attelage. Si on ne fait rien, le carrosse va verser.

Les bandits ne sont pas en reste puisque deux d'entre eux sautent sur la diligence et leurs complices encerclent le véhicule. A l'intérieur, on entend des cris de femme.

Les héros vont certainement intervenir (dans le cas contraire, tant pis pour eux, ils ne sont pas dignes de cette aventure) et un magnifique combat monté va s'engager. Les malandrins sont des cavaliers émérites mais ne doivent pas poser de problèmes à un groupe de héros motivés. Une fois mis en fuite, il va falloir calmer l'attelage avant de songer à regarder à l'intérieur.

Et là, la surprise est de taille. Le premier personnage à regarder dans le carrosse se retrouve nez à nez avec le canon d'un gros pistolet tenu par une petite main.

Celle-ci appartient à Yvonne Riché de Pourcy, délicieuse enfant d'à peu près huit ans. Elle est avec sa préceptrice : Dame Marguerite Ducloux de l'Estoille. Insistez sur la nervosité de l'enfant mais aussi sur la gratitude de Marguerite qui, une fois Yvonne calmée, remercie ses sauveurs. Elle les invite aussitôt à l'accompagner jusqu'à Montcenis où ils toucheront une récompense à la hauteur de leur exploit. Sur le chemin, les joueurs peuvent apprendre plusieurs choses :

- Yvonne est la fille du marquis Arnaud Riché de Pourcy, suzerain du baron local et ami de la famille Ducloux de l'Estoille ;
- Marguerite est la fille du baron et travaille comme préceptrice chez le marquis qui doit les rejoindre le lendemain ;
- Un joueur psychologue remarque que la relation entre Marguerite et le marquis n'est pas platonique mais aussi que la jeune femme est nerveuse en parlant de Montcenis ;
- En arrivant à Montcenis (petit village forestier d'environ 1 000 habitants), les héros remarquent les roulottes des bateleurs. Yvonne est surexcitée à l'idée d'assister au spectacle de cirque et Marguerite est de plus en plus morose. Si un joueur l'interroge, elle dit que Montcenis lui rappelle son passé. Elle n'en dit pas plus mais cache quelque chose.

Au manoir, l'atmosphère est tendue. Un joueur curieux (test d'Observation ND 15) peut remarquer l'altercation entre un garde (Eugène Vanneau) et un forestier (Estienne de Pau). Si le héros tente d'en savoir plus, il saisit des allusions à une "bête" et aux "errants". Dès que les deux hommes remarquent le héros, ils se séparent.

Enfin, le Baron, bel homme d'une soixantaine d'année visiblement militaire à la retraite, se présente. Il propose une récompense (pas un truc énorme) et les invite à sa table. Par contre, il ne peut les loger au manoir mais leur paye la meilleure chambre de l'auberge.

## Scène 2 : A la table du Baron

### 15 Décimus au soir

**Décor** : Le manoir Ducloux de l'Estoille.

**Protagonistes** : Le Baron, Charles-Henri Ducloux de l'Estoille, Marguerite, Yvonne, Eugène Vanneau, l'Abbé Augustin.

Les héros sont les invités du Baron. Un joueur doué en Etiquette sait qu'il ne faut pas se soustraire à une telle invitation. Baudouin est un noble influent et surtout le seigneur des lieux. Il mérite donc certains égards.

D'autant que dans un coin aussi reculé, il jouit d'un grand pouvoir. Le repas se prenant tôt, les joueurs n'ont que peu de temps pour s'apprêter. Le Baron met tout de même à leur disposition une petite salle où ils peuvent faire un brin de toilette et se changer. Par ailleurs, il envoie un page leur réserver des chambres à l'auberge du Coq.

Le manoir est une bâtisse de style moyenâgeux et décoré très sobrement. Baudouin n'est pas un amateur de luxe et du strass. Le dîner est de très bonne qualité sans tomber dans l'extravagance de la capitale. Sont présents autour de la table :

### Le baron

Les joueurs apprennent qu'il est sur place depuis 1654. C'est un ancien officier de l'armée montagnoise. Affable et poli, il aime les exploits et le panache. Cela lui rappelle sa jeunesse !

### Charles-Henri

Homme arrogant et condescendant à l'égard de tout ce qui n'est pas noble. La présence des joueurs l'ennuie et il ne fait rien pour le cacher.

### Marguerite

Nerveuse et réservée mais magnifique dans sa robe bleu pâle. Elle ne parle pas et se contente de sourire quand son père s'adresse à elle. Par contre, elle est très attentive à l'égard d'Yvonne.

### Yvonne

La fillette déterminée est perdue au milieu des adultes, se contentant de manger en fixant son assiette.

### Eugène Vanneau

Capitaine de la milice de Montcenis, cet homme sombre au visage en lame de couteau inspire rapidement un malaise. A priori, il n'est pas réputé pour sa franchise et sa compassion.

### L'Abbe Augustin

Le curé du village jouit des faveurs du Baron. Ce qui est étrange vu le contexte actuel. Mais quand on parle avec lui, on comprend mieux. Cet homme cultivé et affable est très sympathique même s'il a tendance à s'exprimer par sermon



L'essentiel de la discussion repose sur les mérites des héros. En homme d'action, le Baron aime entendre ceux des autres. Encouragez les joueurs à se mettre en avant même à grossir le trait. Baudouin est lui aussi intarissable sur sa vie passée. Par contre Charles-Henry est insupportable.

L'ambiance est malgré tout assez malsaine. Faites faire un jet d'étiquette (ND 15) ou de Comportementalisme (ND10) avec possibilité d'augmentations. Voilà ce que les joueurs peuvent apprendre.

### ND 15 :

- Le Baron est préoccupé. Il meuble la conversation mais le cœur n'y est pas ;
- Augustin est sûrement un "évêque rouge" (proche des idées de l'Inquisition) mais sait se montrer courtois. Il éprouve beaucoup de tendresse pour les enfants de Baudouin (ce n'est pas étonnant vu qu'il a été leur précepteur comme il le dira si un joueur l'interroge) ;
- Charles-Henry est une ordure jalouse et désagréable.

### ND 20 :

- Le Baron lance sans cesse des regards à Vanneau. Comme s'il avait peur que celui-ci en dise trop ;
- Vanneau est mal à l'aise surtout si un des héros a entendu la conversation avec le pisteur ;
- Augustin est contre la présence des bateleurs. Ce qui n'est pas étonnant de la part d'un ecclésiastique ;
- Le Frère et la sœur ont un lien très fort mais empreint de haine.

### ND 25 :

- Charles-Henry et Augustin se connaissent bien ;
- L'"affaire" tracassant le Baron est liée au village et aux bateleurs.

### ND 30 :

- Des regards de Charles-Henry sur Yvonne sous-entendent des tendances bizarres ;
- Marguerite a une peur bleue de son frère.

Quoiqu'il en soit, plusieurs informations doivent sortir de cette soirée :

- Des choses horribles (disparitions d'enfants) ont lieu au village. Le suzerain s'inquiète et arrive le lendemain soir ;
- Charles-Henry est un pourri de la pire espèce mais son père l'adore et le couvre en permanence ;
- Le cirque est le "Carnaval des monstres", une troupe de bateleurs originaires de Vodacce ;
- L'Abbé est un homme bon et attentionné.

Ces infos viennent de gaffes de Vanneau ou de Charles-Henry.

## Acte II : Tensions et Révélations.

### Précisions



*et acte met en place la situation. Il n'est pas linéaire et vise à faire monter la tension et à impliquer les héros dans l'enquête. Il recouvre les trois premiers jours à Montcenis (du 15 au 17 Decimus) et permet de faire connaissance avec la population et les principaux protagonistes de l'affaire.*

*Cependant, 4 scènes sont primordiales, celles que je nomme scènes 1 à 4. Elles ont lieu à des moments précis du séjour. Entre ces scènes, il faudra intercaler les scènes optionnelles qui permettront aux héros de comprendre ce qui se passe et d'avancer dans l'enquête.*

### Scène 1 : A l'auberge du Coq.

#### 15 Decimus au soir

**Décors :** L'auberge de Montcenis.

**Protagonistes :** Bertrand Rivard, Estienne de Pau, Joseph, Dame Joséphine Villier de Truffey.

Après le dîner, les héros se rendent à l'auberge où le noble leur a réservé des chambres. L'auberge du Coq est le seul établissement du coin et jouit d'une bonne réputation. Impeccablement tenue par Bertrand Rivard, l'auberge du Coq est un endroit agréable et chaleureux qui doit plaire aux héros. On y sert de la cuisine de qualité et l'aubergiste se procure les meilleurs alcools afin de satisfaire ses clients. Rivard est un gros homme à la figure rougeaude et à la langue bien pendue. Informé par le page de ce que les héros ont fait, il se montre un hôte courtois et attentionné. Pendant qu'ils se dirigent vers l'hôtel, les joueurs sentent la tension. En particulier à l'encontre des bateleurs installés non loin de la forêt.

Dans l'auberge, l'ambiance est morose. Si les personnages demandent à Rivard, il explique que Decimus est un mauvais mois à cause des orages mais aussi car c'est la période où les loups sortent des bois.

Ils vont également entendre l'histoire complète des malheurs du village. Peu importe qui la raconte (Rivard, Joseph ou Estienne) mais les informations suivantes doivent filtrer :

- 5 fillettes ont disparu, la dernière (Anaïs Boisvert) hier. En 1 mois, cela fait beaucoup ;
- Seul le corps de Blanche Vallon a été retrouvé. Il y avait des traces de loups près des lieux de disparition ;
- C'était jamais loin du gouffre de Légion, la grotte au sud du village ;
- On voit d'un mauvais œil la présence des gitans ("qu'est ce que vous voulez messire ? Ces gens là, ils me font peur"). La veuve Descoups milite pour leur départ.

Cependant, des jets d'observation (ND 15) ou de Comportementalisme (ND 10) donne des informations plus pertinentes.

### Observation :

Une femme dans le fond observe les héros et écoute également la conversation avec attention. Questionné, Rivard répond qu'il s'agit de la Dame Joséphine Villier de Truffey. Si un joueur va la voir, elle se montre courtoise mais prétexte rapidement une envie de dormir pour s'éclipser.

### Comportementalisme :

Les hommes ne disent pas tout. Ils sont nerveux lorsque l'on parle de Charles-Henry. Il est revenu au village voilà un mois et demi et a toujours été "étrange". Si l'on pousse un peu, ils se ferment.

Un joueur peut interroger Estienne. Le pisteur reste évasif sur la teneur de sa discussion avec Vanneau. Mais il en est certains, une bête est à l'œuvre.

Enfin, ils peuvent entendre l'histoire du Gouffre mais celle-ci est déformée.

C'est sur cette impression mitigée que les joueurs vont se coucher.

## Scène 2 : L'œil de Léon.

### 16 Decimus au soir

**Décors :** Les rues de Montcenis.

**Protagonistes :** Le Marquis Arnaud Riché de Pourcy.

Cette scène descriptive doit faire prendre conscience (si ce n'est pas encore le cas) de la gravité de la situation. Alors que la tension monte, une troupe armée fait son entrée dans Montcenis.

Insistez sur la puissance que dégagent le Marquis et ses hommes. Le Noble arbore ses insignes de Garde soleil et mène une quarantaine d'hommes d'armes portant la livrée de Pourcy. Une dizaine de grands chiens de chasse les accompagne.

Arnaud monte au manoir puis redescend une heure plus tard. Il déclare alors l'état d'urgence. Nul n'est autorisé à quitter le village. Ses hommes se mettent en position puis le Marquis vient voir les joueurs.

La discussion est directe, l'homme n'a pas l'habitude de transiger. Il commence par les remercier d'avoir sauvé sa fille et se déclare redevable envers eux. Puis, il demande s'ils ont des informations sur les événements et s'ils veulent l'accompagner lors de la grande battue qu'il organise le lendemain. Dans son esprit, le coupable est un loup de grande taille.

Au courant du viol de la petite Vallon, il fait comprendre que c'est un loup qui a commis ces crimes, l'Empereur l'a dit.

Les héros peuvent aussi comprendre qu'il n'aime pas Charles-Henry et qu'il sait des choses sur le fils du Baron.

## Scène 3 : La chasse au dahu.

### 17 Decimus matin et début de l'après-midi

**Décors :** Les forêts autour de Montcenis.

**Protagonistes :** Le Marquis, Charles-Henry, Le Baron, Estienne de Pau, Grégoire Boisvert, Joseph.

Le Marquis organise sa grande battue. Si les joueurs ont décidé de l'accompagner, ils assistent à la plus grande partie de la scène. Dans le cas contraire, tout leur est raconté.

C'est une chasse à courre dans la plus pure tradition montagnaise. Laissez libre cours à votre imagination et permettez à vos héros de se lâcher. Les forêts de Montaigne sont dangereuses et abritent assez de bêtes "intéressantes" (ours, loups, lynx) pour contenter des joueurs en mal d'action. Plusieurs incidents vont émailler la chasse.

L'antagonisme entre Charles-Henry et le Marquis devient évident. Le jeune homme ne cesse d'aiguillonner le suzerain, profitant de la protection de son père. Il cherche la bagarre. A une reprise, le Marquis l'admoneste (test d'écoute) "Ne vous approchez jamais de ma fille espèce de pervers. Je vous ferais rendre gorge..."

Les locaux évitent soigneusement le secteur du Gouffre. Si les joueurs s'en étonnent, on leur répond que le coin est "maudit" et qu'il y a peu de chances de trouver un loup là-bas. Si les joueurs veulent aller voir, ils ne trouvent qu'un endroit désolé et sinistre et se font assez vite rappeler à l'ordre par le Marquis. D'autant que la chasse est lancée.

Grégoire Boisvert parle sans cesse de l'homme animal. Il s'agit de Piotr la bête, un des bateleurs.

Piotr justement, les joueurs le rencontrent. Il les observe, caché dans les sous-bois. Si les héros se dirigent vers lui, il fuit puis s'arrête quand il devient évident qu'ils ne veulent pas lui faire de mal. L'homme s'exprime par grognements et il est très difficile de le comprendre. Au milieu de ce charabia, il parle lui aussi de "l'homme loup". Il est terrorisé et ses yeux verts (Signe de Pyeryem) ne cessent de regarder autour de lui. Comme une bête traquée ! Finalement, la bête est "levée". Un gigantesque loup noir aux mâchoires disproportionnées. C'est d'ailleurs les joueurs (s'ils réussissent un jet de pistage ND 25) qui trouvent sa trace. Ce loup est étrange (selon Estienne) car on n'en a jamais vu dans la région. Par contre, il rappelle ceux des bateleurs. Peu avant la capture, Charles-Henry a disparu...

*L'histoire : En fait, le fils du Baron a capturé un des loups de la troupe et l'a lâché à l'approche de la chasse. La bête, terrorisée, n'a rien pu faire.*

Le retour est triomphal et le Marquis demande à Calvet d'empailler la bête. Personne ne fait attention (sauf un joueur attentif qui réussit un jet d'Observation ND 30) à la petite fille albinos en train de sangloter quand on ramène le loup. Si le joueur vient vers elle, Lucia (puisque'il s'agit d'elle) prend ses jambes à son cou et se dissimule parmi les bateleurs.

## Scène 4 : Soirée Mouvementée.

### 17 Decimus au soir

**Décors :** Le Cirque.

**Protagonistes :** la veuve Descoups, Grégoire Boisvert, Lucia, Piotr la Bête, Le Marquis, Marguerite, Yvonne, Arakasi, Fratellini, Dame Joséphine.

Depuis leur arrivée au village, les héros ont croisé les bateleurs à plusieurs reprises. Mais ce soir, le contexte est différent puisqu'ils assistent à une représentation. La scène se divise en trois parties.

### 1) Le spectacle :

Ce soir, le cirque donne son show hebdomadaire. Suite à la capture du loup, l'ambiance est meilleure. D'ailleurs, toute la population est conviée au spectacle. Sous le chapiteau, c'est un ravissement, les artistes rivalisent d'audace et se lancent dans des numéros plus excitant et extravagants les uns que les autres (voir les effets du chamanisme Cirese). Un joueur observateur peut remarquer les signes annonciateurs de la suite de la soirée. C'est un test d'observation (ND 15 de base).

### ND 15 :

Les membres de la Ligue de Vertu sont rassemblés autour de la veuve Descoups. On peut distinguer l'imposante carrure de Grégoire Boisvert. Ils lancent des regards peu amènes à destination des bateleurs.

### ND 20 :

Les membres de la Ligue sont "armés" de gourdins et de poches de sang.

Un homme au teint jaune discute avec Dame Joséphine et observe les joueurs.

### ND 25 :

Le Marquis est assis à la meilleure place avec sa fille et Marguerite. D'ailleurs, il se dispute avec cette dernière.

### 2) Téméute :

Tout se déclenche quand Lucia et Piotr entrent en scène. La fillette et le colosse mènent une troupe de grands loups noirs semblables à celui qui a été capturé.

La Veuve se lève et invective les deux artistes. Simultanément, les membres de la Ligue jettent leurs sinistres poches sur Lucia et Piotr. Couverts de sang, les deux bateleurs sont perdus. Piotr commence à s'énerver et se dirige d'un pas pesant vers les responsables de ce scandale.

C'est le signal, les hommes dégainent leurs gourdins et se précipitent sur les bateleurs. S'ensuit une furieuse mêlée durant laquelle il est difficile de distinguer quelque chose. Les villageois semble en avoir après Lucia. Si les héros ne font rien pour la sauver, ils s'attirent un regard noir d'Arakasi qui s'occupe des malandrins. Ces derniers sont une petite cinquantaine et le combat doit être long car ce sont de véritables fanatiques.

Bien sûr, un coup mortel apportera les pires ennuis aux héros.

Piotr finit par s'échapper en compagnie de la petite. La veuve rappelle alors ses sbires sur cette sentence : "Les bêtes sont rentrées chez elles."

### 3) Rentretien :

Si les joueurs ont défendu les bateleurs, ils sont conviés chez le chef de la troupe. Enzo Fratellini les reçoit dans sa roulotte. Dans le cas contraire, ils ne peuvent que rentrer chez eux avec la désagréable impression de ne pas avoir été à la hauteur.

La demeure d'Enzo est une caricature des roulottes de Bohémien avec ses grandes tentures, son atmosphère parfumée à l'encens et son service à thé.

Fratellini les reçoit en compagnie de Dame Joséphine et d'Arakasi. Il les considère comme des hommes de bien et sollicite leur aide. Il se passe des choses graves ici et le fils du baron n'y est pas étranger. L'homme parle de l'histoire du Carnaval mais tait sa relation fraternelle avec Piotr. Il dit juste que Piotr est en sécurité et que Lucia est avec lui. Les joueurs peuvent se demander comment il sait tout ça mais il reste évasif sur le sujet.

Dame Joséphine prend alors la parole. Elle révèle son appartenance aux services secrets de l'empereur. Elle est chargée d'enquêter sur le Baron et surtout sur son fils. Elle a besoin des héros. S'ils acceptent, voilà ce qu'elle leur révèle :

- Charles-Henry est un pédophile coupable de 4 meurtres à Pau. Depuis qu'il est revenu sur ses terres natales, il est intouchable ;
- Elle soupçonne Marguerite de savoir des choses mais n'a pas réussi à l'aborder. Elle pense que les joueurs sont mieux placés pour gagner sa confiance ;
- Elle subodore que le Gouffre de Légion est le lieu où Charles-Henry mène ses cérémonies répugnantes. Mais, elle n'y a encore rien trouvé ;
- Dans la Nuit du 20, c'est la Lune Rousse, période favorable aux rituels impies.

## Scènes optionnelles.

Du 15 au 17 Decimus

### 1) Altercation

**Décors :** Une ruelle sombre de Montcenis.

**Protagonistes :** Arakasi et les malandrins locaux.

Au hasard de leurs pérégrinations dans le village, les héros entendent le début d'une échauffourée. S'ils vont voir, ils découvrent un petit homme aux vêtements étranges et au teint jaune aux prises avec six robustes gaillards (hommes de main). Ces derniers lui reprochent son aspect et son appartenance au cirque et cherchent la bagarre. Arakasi (puisque'il s'agit de lui) reste stoïque sous la volée d'insultes et de menaces. Il s'autorise même un sourire qui a le don d'énervier ses tourmenteurs.

Lorsque les soudards attaquent, il se transforme en tornade et rapidement, deux adversaires gisent au sol, inconscient. Si les héros interviennent, le combat est plus équilibré. Rajoutez des malandrins, insistez sur la passivité de la milice ou permettez à un de vos héros de prévenir le petit homme d'un coup de dague. Cette altercation est un moyen pour eux de relâcher la pression. De plus, si les héros aident Arakasi, la milice ne l'importune pas. Sinon, il a des comptes à rendre pour avoir "molester six honnêtes citoyens".

Une fois le combat terminé, Arakasi remercie chaleureusement ses sauveurs avant de s'éclipser. Il n'aura pas manqué de les jauger avant de partir et bien sûr, un petit sourire sera apparu sur son visage. (*Pour la description complète du petit homme, reportez-vous aux PNJs de cet E-book*).

**Buts :**

- Faire prendre un contact entre les héros et Arakasi ;
- Faire ressortir l'animosité envers les bateleurs.

### 2) Théus veille sur eux

**Décors :** l'église de Montcenis.

**Protagonistes :** L'Abbé Augustin, La veuve Descoups, Jean Calvet.

L'Eglise est un magnifique édifice aux murs épais, signe de la place occupée par la religion dans cette région. Si les joueurs s'en approchent un matin, ils assistent à la fin de la messe. Augustin est un orateur brillant et son public est captivé.

L'Abbé a une influence considérable sur ses paroissiens. A la fin, multipliez les signes de sympathie des villageois, cela ne fera que renforcer l'impression.

Un héros attentif ou féru de Théologie (ND 25) peut cependant remarquer que le prêche n'est pas conforme au canon des Prophètes. L'homme prend des libertés qui, si elles sont infimes, n'en demeurent pas moins à la limite du blasphème.

Si les joueurs lui en parlent, il les rabroue gentiment en soulignant que par les temps qui courent, un prêtre doit prendre certaines précautions. En tout cas, le peuple aime.

L'Abbé s'avère un interlocuteur attentif aux problèmes du village. Si on ne lui parle pas des petites filles, il oriente lui-même la conversation dans cette direction, se montrant un soutien solide pour les familles et orientant les joueurs vers les bateleurs et en particulier Piotr.

Selon Augustin, l'homme est étrange et on l'a vu plusieurs fois traîner seul dans les bois

*L'histoire :* En fait ce sont des réminiscences du passé de Piotr qui le poussent vers la forêt. Voir sa description dans l'E-book pour plus de précisions.

Si les joueurs décident de venir voir l'Abbé, vous pouvez aussi arranger une rencontre avec la Veuve Descoups. La vieille fille est une véritable dévote qui ne cesse de cracher son fiel sur "ses bateleurs qui salissent la terre de Théus." Par moments, elle paraît plus traditionaliste que le prêtre lui-même.

Jean Calvet peut aussi être présent (15% de chance), l'apothicaire et le prêtre se connaissent bien ce qui n'est pas étonnant vu leur statut de notables du village.

**But :**

- Faire de l'abbé un vrai mec bien. N'hésitez pas à forcer le trait...
- Voir les fidèles du prêtre.

### 3) Familles explorées

**Décors :** Diverses maisons de Montcenis.

**Protagonistes :** Les parents des fillettes disparues.

Les héros peuvent mener l'enquête au sein des familles. Si ce n'est pas le cas, cette scène aura lieu au cours de l'acte suivant. Peu importe la manière et l'ordre des entretiens (soulignez juste que les héros parlent à des familles brisées et qu'il vaut mieux y aller cool). Les infos sont de deux types :

**Sur les parents :**

- Les hommes sont des forces de la nature tandis que les femmes sont des canons de beauté. Hormis le père de Blanche Vallon qui est un avorton ;
- Tous les couples ont moins de trente ans ;
- Ils se sont tous rencontrés lors de journées paroissiales organisées par l'Abbé et animées par la Veuve Descoups ;
- Toutes les femmes ont eu Charles-Henri comme amant ;
- C'est Jean Calvet qui a suivi les grossesses et la veuve Descoups s'est occupée des accouchements.



## Sur les fillettes :

- Blondes aux yeux verts, des enfants magnifiques, âgées de 9 à 10 ans. Sauf Blanche ;
- Elles allaient toutes au catéchisme (comme tous les enfants du village) ;
- A plusieurs reprises, Charles-Henry les a observés. Mais on ne peut rien faire, c'est le fils du Baron. De toute manière, il y a 6 ans, c'était pareil, il avait tenté de violer une petite qui avait 10 ans alors qu'il en avait 20. Peu de temps après, la gamine est morte ;
- Toutes les fillettes étaient des aînées sauf Blanche qui était la cadette.

## But :

- Orienter les soupçons sur Charles-Henry...

## 4) Conflit familial

**Décor :** Les rues de Montcenis.

**Protagonistes :** Charles-Henry et Marguerite.

Certains joueurs tombent sur les deux enfants du Baron en grande discussion. Visiblement, celle-ci est animée.

Si un joueur tente d'écouter (ND 25) ou de lire sur les lèvres (ND 15). Voilà ce qu'il peut comprendre :

- Bravo, tu l'as amenée, tout est en place.
- Tu ne dois pas la toucher.
- Qui te parle de la toucher ?
- Son père connaît tes tendances.
- Je sais, tu lui as raconté traîtresse ! Mais qu'est ce qu'il y a ma sœur ? Tu ne sembles plus aussi motivée.
- Ne m'appelle pas ta sœur ! Nous n'avons qu'un père en commun ! Et j'ai changé.
- Tu aimes ce parvenu, notre projet est plus important. Souviens-t'en !

Bientôt, ils sont trop loin. Un joueur peut les suivre. Il les verra entrer dans la boutique de Jean Calvet. Lorsqu'ils ressortent, Marguerite semble ailleurs, comme droguée. Son frère la tient fermement par le bras et l'entraîne vers le manoir.

- Voyons si tu parleras dans cet état..."

Si Charles-Henry surprend les joueurs, il provoque un esclandre et les fera filer par la suite. Il brûle d'envie de se battre avec eux mais a encore suffisamment de raison pour ne pas saborder le plan.

## But :

- Charles Henry, Marguerite et Calvet sont liés à une machination ;
- Marguerite hésite.

## 5) Apothicaire.

**Décor :** La Boutique de Jean Calvet.

**Protagonistes :** Jean Calvet ; Eugène Vanneau.

A un moment de l'enquête, les joueurs voudront en savoir plus sur l'apothicaire. Il y a deux manières d'aborder le problème, par la discussion et par l'infraction (cette dernière solution s'imposant d'elle-même si la discussion n'est pas probante).

Une discussion avec Calvet est un moment difficile. Le notable est arrogant. Erudit, il se considère comme largement supérieur au commun des mortels et ne dit rien sauf si les héros se lancent dans un interrogatoire poussé. Mais là encore, il a beau jeu de se défendre. Les personnages n'ont rien à lui reprocher et il refuse d'être traité ainsi. D'autant que son ami Vanneau n'est pas loin et le chef de la milice se fait un plaisir d'éconduire voire d'incarcérer quelques heures ceux qu'il considère comme des gêneurs.

S'introduire chez Calvet par infraction est nettement plus productif en terme d'informations mais il va falloir se montrer très prudent. Un bon cambrioleur n'a aucun mal à forcer la serrure (Crochetage ND 15). A l'intérieur, une fouille plus ou moins approfondie permet de mettre la main sur plusieurs éléments intéressants (Fouille ND 15 et augmentations) :

## ND 15 :

- Tout l'attirail d'un apothicaire de campagne mais un œil averti note que pour un praticien de province, Calvet est bien équipé. Il possède certaines drogues très rares ainsi que quelques poisons insolites ;
- Des ordonnances concernant Marguerite. Elle est traitée au Laudanum et à un autre produit destiné à l'abrutir et la faire taire.

## ND 20 :

- Des carnets faisant références aux légendes locales et détaillant aussi certains rituels auquel Calvet se livre dans le Gouffre de Légion ;
- Des références au "Sang des élites", une expérience menée par Calvet sur la population du village. En particulier sur les unions entre les plus belles jennys et les plus robustes villageois.

## ND 25 :

- Une correspondance entre Calvet et Charles-Henry pour préparer un rituel pour le 20 Decimus ;
- Une lettre d'un mystérieux "maître" qui s'enquiert de l'avancement des recherches de l'apothicaire. La lettre est à moitié brûlée et il est très difficile de reconnaître la même écriture que sur les missels du père Augustin (Calligraphie ND 30).

### 6) Les Pouvoirs de l'amour.

**Décor :** Le Bordel de Montcenis.

**Protagonistes :** Dame Joséphine, les Jennys.

Montcenis est le plus gros bourg de la région. Il possède donc l'unique maison de Jennys du coin. Réprouvée par la Ligue de Vertu, la vénérable institution jouit d'une excellente réputation auprès des chasseurs et miliciens locaux mais également des voyageurs de passage.

C'est ici que loge Dame Joséphine, elle préfère l'atmosphère feutrée de la maison aux ambiances enfumées et bruyantes de l'auberge. De plus, en tant que fille de Sophie, la dame possède un contact privilégié avec la Guilde.

Les joueurs vont certainement être amenés à visiter le lieu. Je vous encourage d'ailleurs à créer quelques personnalités hautes en couleur pour pimenter la visite. Après tout, les héros sont aussi des êtres humains (^\_^). Voilà les informations qu'ils peuvent glaner :

#### *Avec les jennys :*

- Calvet a toujours été très attentif à leur santé et à leur bien-être ;
- Quatre d'entre elles sont les mères de gamines disparues. La dernière est la fille de Joseph ;
- Charles-Henry venait jadis mais il a toujours préféré les filles "plus jeunes" ;
- Le Baron est un habitué. Il est au courant des frasques de son fils mais le couvre ;
- Vanneau et Calvet sont des amis d'enfance.

#### *Avec Dame Joséphine :*

La belle dame veut prendre contact avec les joueurs. Seule en territoire hostile, elle a besoin d'alliés. Et comme toute fille de Sophie, elle ne veut pas se mouiller dans cette affaire, du moins pas ouvertement. Elle use donc de ses charmes pour séduire un héros et passer le maximum de temps avec lui. Là, elle révèle son appartenance aux services secrets de Léon et la teneur de ses soupçons (Rituel de la lune rousse, Folie de Charles-Henry), elle peut envoyer un message à Charousse mais a besoin de preuves et donc des joueurs. Elle explique que seule, elle ne peut rien faire et ne veut pas griller sa couverture. Elle promet une forte récompense à ceux qui l'aideront.

### 7) Le Gouffre de Légion.

**Décor :** la forêt au sud de Montcenis.

**Protagonistes :** Estienne de Pau, Augustin (mais pas sous sa vraie forme), l'effilochée.

Vu ce qu'on raconte sur cette grotte, les héros voudront sûrement aller la visiter. Elle n'est pas difficile à trouver (Pister ND 10) et se présente comme une faille à flanc de colline.

Il est impossible d'entrer de ce côté. Par contre, il règne une atmosphère viciée. Les joueurs se sentent observés puisqu'une effilochée hante les lieux. Il s'agit de la sorcière emprisonnée voilà 5 siècles et qui a fait du gouffre cet endroit lugubre.

Le monstre attaque (pas de problème pour elle, elle passe à travers la pierre) si les joueurs s'approchent trop. Ce combat doit être inégal d'autant qu'un énorme loup noir (Augustin) s'en mêlent. Trichez, faites en sorte que les joueurs soient obligés de fuir. Ils se méfieront quand ils reviendront.

Sur le chemin du retour, ils rencontrent Estienne de Pau qui propose d'espionner le gouffre.

### Rumeurs et évènements.

Rumeurs et évènements mineurs à jeter en pâture à vos joueurs. Ils ne peuvent quitter le village et il faut les occuper.

#### Les échos de Montcenis (Jets de contact) :

- Charles-Henry est fou mais son père a toujours couvert ses excès (Vrai) (ND 15) ;
- Marguerite et Charles-Henry ne sont pas frère et sœur. Chacun est l'enfant d'une des femmes du Baron (Vrai) (ND 20) ;
- De toute manière, c'était que des mariages arrangés les parents des petites (Vrai) (ND 20) ;
- Que voulez-vous ? C'était des filles de Jennys, elles ne pouvaient qu'avoir le mauvais œil (Vrai) (ND 25) ;
- Faut voir Joseph, lui aussi est avec une Jenny (Vrai). (ND 25). Joseph est le seul à avoir participé aux rencontres paroissiales et dont la fille est encore là ;
- Joseph a fait le coup, c'est un brigand (ND 25) (faux pour le début, vrai pour la fin) ;
- Depuis quelque temps, il y a une sorcière dans le pays (Faux) ;
- La Dame Blanche habite dans le gouffre (c'est l'effilochée en fait) ;
- Tout ça, c'est un coup des gitans, c'est pas bon ces monstres ;
- La dernière fois, on en a vu deux qui cachaient quelque chose (Piotr et Lucia enterraient un louveteau) ;
- Les récoltes seront pas bonnes cette année ;
- Les impôts vont augmenter (ça, en Montaigne, c'est toujours vrai) ;

#### Evènements :

- Au cirque, les personnages sauvent la vie d'un des bateleurs, la corde du chapiteau a été sabotée ;
- Sur le marché, la veuve Descoups prend à partie deux bateleurs. Un attroupement se forme ;
- Marguerite fait une crise de larme devant un des héros. Dans son délire, elle parle des enfants et de Légion ;
- Une vive altercation entre Fratellini et Charles-Henry qui s'intéresse beaucoup trop à Lucia. Il menace ;
- Un soir, un des joueurs tombe sur trois bandits de grand chemin en discussion avec Joseph ;
- La milice est en train de violenter un bateleur.



## Acte III : Les Choses s'accélèrent.

### Scène 1 : Panique au château.

**18 Decimus au matin**

**Décors :** Le Manoir.

**Protagonistes :** Arnaud Riché de Pourcy, le Baron, Marguerite.



Un petit matin, les héros sont réveillés par de violents coups frappés à leur porte. Il s'agit d'hommes du Marquis qui leur ordonnent de les suivre. Il n'y a pas de discussion possible, les soldats sont nerveux et peu enclins à négocier. Ils font comprendre aux joueurs que le Marquis souhaite les voir le plus tôt possible.

Une fois au manoir, les personnages constatent la tension. Ils sont amenés devant le Marquis qui les attend dans la salle à manger en compagnie du Baron et de Marguerite. La jeune femme est encore sous l'emprise de la drogue mais ses yeux sont rougis, signe qu'elle a pleuré. Le Baron est totalement désespéré tandis que le Marquis a perdu de son assurance.

Il se montre pourtant direct, expliquant que sa fille a été enlevée durant la nuit. Il veut savoir si les héros savent quelque chose. Cette fois, il n'est plus question de faire des ronds de jambes ! L'homme veut savoir, c'est un père désespéré et prêt à tout. Il cherche un bouc émissaire. Nul doute que si on lui présente un suspect, il en fera un coupable. En s'en prenant à sa fille, le kidnappeur l'a brisé.

Le Marquis soupçonne du monde, en particulier Charles-Henry et les bateleurs. Mais quand on évoque son fils, le Baron se hérissé et affirme que le jeune homme a passé la soirée avec lui. Manifestement, il ment mais sa position interdit toute tentative. N'y tenant plus, Marguerite va s'enfermer dans sa chambre. La drogue ne peut pas tout faire, elle prend pleinement conscience de la gravité de ses actes.

Le Marquis ordonne aux héros de reprendre l'enquête. Il leur donne carte blanche et demande des résultats rapides.

### Scène 2 : Chambre d'enfant.

**Décors :** La chambre d'Yvonne.

**Protagonistes :** Charles-Henry, l'Abbé Augustin, le Marquis, Jean Calvet.

Quand ils pénètrent dans la pièce, les héros tombent sur Calvet en train d'examiner le corps de la domestique. Visiblement, leur intrusion dérange le médecin et il s'apprête à les mettre dehors quand le Marquis annonce que les héros reprennent l'enquête. La déception et un soupçon de colère apparaissent sur le visage de Calvet.

Alors qu'il semble sur le point de répliquer, Augustin fait son entrée. Le prêtre a l'air sincèrement contrit et annonce qu'il se tient à la disposition du Marquis. Celui-ci apprécie cette marque de gentillesse et se laisse entraîner par le prêtre. L'apothicaire les suit. Avant de sortir, Augustin fait le tour de la pièce et indique innocemment la trace sur la fenêtre, elle ressemble à la main de Piotr.

Le Marquis décide alors de faire boucler le campement des bateleurs et de lancer une traque contre l'homme. C'est Charles-Henry qui s'en chargera. Le jeune homme ne peut cacher son enthousiasme sadique.

Seuls dans la chambre, les héros vont pouvoir examiner les lieux. Ils peuvent faire trois sortes de jets :

#### Observation ND 15 de base

- ND 15 : L'escalade de ce côté du manoir est délicate, seul un virtuose peut réussir. Et Piotr n'est pas agile de ses mains ;
- ND 20 : La marque sur la fenêtre est due à un outil et a manifestement été faite de l'intérieur ;
- ND 25 : Vue l'orientation du corps (face à la porte), la jeune femme a été tuée par quelqu'un entrant dans la pièce. Quelqu'un qu'elle connaissait, peu de chances que Piotr inspire une telle confiance.

#### Fouille ND 20 de base :

- ND 20 : Sur une commode, une petite boîte, un livre et une ardoise marquée à la sorcellerie Porté. On trouve également de nombreuses paires de gants. Yvonne est une sorcière ;
- ND 30 : Le journal intime de la fillette est habilement dissimulé sous une pile de vêtements. Ecrit maladroitement, il recèle de nombreux passages intéressants. Le monde vu par une enfant de huit ans apparaît très clairement.
  - o La fillette se félicite de l'histoire d'amour entre Marguerite et son père ;
  - o Elle adore la jeune femme et craint les difficiles rapports de Marguerite et son frère ;
  - o Elle dit que Marguerite l'inquiète car elle lit beaucoup de livres "qui font peur", des livres où il est question de Légion ;
  - o Elle note également les attentions particulières que lui porte le frère de Marguerite "Il est méchant".

#### Examiner (ou Diagnostic ND+5), ND 20 de base.

- ND 20 : La jeune femme a été égorgée de face par un assassin professionnel. Son corps n'a pas été déplacé ;
- ND 25 : L'arme employée est un crochet ou une griffe mais pas animale car la blessure est très nette.

**Ce qui s'est passé :**

*Charles-Henry a enlevé Yvonne sur les consignes d'Augustin. Durant la nuit, il s'est introduit dans la chambre de la petite, a exécuté la bonne qui ne s'est pas méfié et a quitté le château. Son père lui est tombé dessus mais le vieil homme n'a pu se résoudre à dénoncer son fils. Mis au courant, Calvet a maquillé les preuves. Pour ne prendre aucun risque, le Marquis a été drogué.*

Les joueurs pourront s'en rendre compte s'ils prennent garde quand il dit qu'il a dormi comme une souche alors qu'il est habituellement insomniaque. En examinant son verre, ils découvriront à nouveau des traces de Laudanum.

En redescendant, les personnages entendent une dispute entre Marguerite et son père. La jeune femme est à bout. Elle évoque la folie de son frère et l'aveuglement de son père. Ce à quoi ce dernier lui répond qu'elle fut pendant longtemps une dévote, comme Charles-Henry. Marguerite n'en a cure, elle veut prévenir le Marquis. Son père s'y oppose. A partir de ce moment, elle ne peut plus quitter le château. Marguerite s'énerve mais alors qu'elle s'apprête à aller plus loin dans ses révélations, les joueurs entendent la voix grave de Vanneau qui leur demande ce qu'ils font là. Sur ce, le Baron sort et les mets dehors. Ils ne pourront plus rentrer dans le manoir...

*Scène 3 : Que vous soyez puissant ou misérable.*

**18 Decimus après midi**

**Décors :** La place du village, la demeure de Joseph.

**Protagonistes :** Joseph, la veuve Descoups, Augustin, Arakasi.

Chassés du manoir, les héros retournent au village. Quand ils arrivent sur la grande place, ils se retrouvent devant un attroupement dont le centre est la veuve Descoups. Celle-ci vocifère à qui veut l'entendre à propos des deux disparitions de la matinées. Elle veut rassembler une expédition punitive afin de "chasser ces monstres".

Encouragés par la mégère, les villageois sont comme fous. Certains s'emparent d'armes et se dirigent d'un pas décidé vers le campement des bateleurs. S'ils aperçoivent les héros, ils ne leur font aucun mal mais font comprendre que mieux vaut ne pas se mettre en travers de leur chemin. La Horde se dirige alors vers le campement et va être stoppée par la garde du Marquis.

Si les joueurs le demandent, un des villageois explique que la fille de Joseph a elle aussi disparu. Puis les héros sont contactés par Arakasi, le petit homme veut mener l'enquête mais son statut de bateleur l'en empêche. Il se fait du souci pour Piotr et Lucia et révèle alors ce que lui a raconté Piotr sur ce qui se passe près du gouffre de Légion et sur les agissements de Charles Henry.

La traque lancée sur Piotr va finir par payer et l'homme est incapable de résister à un interrogatoire, il avouera et le cathayan veut absolument éviter que son ami soit condamné à mort.

**Chez Joseph**

Pour se rendre chez Joseph, il faut sortir du village ce qui ne sera pas facile en compagnie d'Arakasi. Il va donc falloir ruser pour éviter les miliciens, les villageois et les soldats. Et Vanneau les a à l'œil.

Une fois chez Joseph, les joueurs rencontrent sa magnifique épouse. Elle est certainement la plus belle femme du village même avec l'énorme bosse qui déforme son crâne et les larmes qui coulent sur son visage. Elle est en grande discussion avec l'Abbé qui une fois encore fait preuve de la plus grande compassion. L'homme est patient et lui tapote la main. Quand il voit les héros, il les salue et leur confie la femme (il sait déjà tout, c'est à dire qu'elle ne risque pas de le trahir.) Avant de s'en aller.

La jeune fille, encore sous le choc explique d'une voix tremblante que tout s'est passé très vite. Elles revenaient du marché quand une forme noire leur a barré la route. Avant d'avoir pu réagir, ce monstre poilu lui a asséné un violent coup au visage. Quand elle a repris conscience, Marie avait disparu. Elle ne se souvient de rien et est incapable de donner une description de son agresseur.

Les joueurs allant sur les lieux du drame trouvent une nouvelle fois des traces de loups mais également un morceau de tissu rouge (la même matière que les uniformes de la milice). On trouve aussi les traces d'une piste s'enfonçant dans la forêt, la piste d'un homme de grande taille.

Enfin, les joueurs restés avec la mère et qui désirent voir Joseph apprennent que le forestier s'est enfoncé dans les bois, armé de son mousquet et de sa rapière. La jeune femme ignore ce que compte faire son époux mais s'inquiète car il n'a aucune chance contre le monstre.

**Ce qui s'est passé**

*Augustin est le responsable, il a agi en compagnie de Vanneau (ce qui explique le morceau d'uniforme). Par ailleurs, Joseph est l'ancien chef des bandits de grand chemin. Il s'est enfoncé dans les bois pour prendre contact avec ses complices dont il a besoin pour éclaircir le mystère.*

*Scène 4 : Poudre aux Yeux.*

**18 Decimus après midi**

**Décors :** La place de Montcenis.

**Protagonistes :** Le Marquis, le Baron, Calvet, Charles-Henry.

A leur retour, les héros constatent que la situation est plus calme. Les bateleurs sont dans leur campement mais la population est rentrée. Sur la place parade Charles-Henry monté sur un magnifique cheval noir. A ses côtés, le Marquis a les yeux dans le vide. Le noble a subi un traitement analogue à celui de Marguerite ce que corrobore la présence de Calvet à ses côtés.



Lorsqu'il voit les héros, le fils du Baron les invective et annonce qu'il prend les choses en main. Arnaud opine et la troupe s'enfonce dans les bois. Ils ne reviendront que le lendemain.

Une fois Charles Henry et les soldats (au nombre de 20, les autres continuent de surveiller les bateleurs) partis, le Baron, Calvet et le Marquis repartent. Les joueurs tentant de parler à Arnaud sont éconduits par les soldats. Le Baron a repris les choses en main. Arakasi leur fait signe que les choses sont bien plus graves. Piotr a été repéré non loin du Gouffre et cette fois, il aura du mal à éviter la traque. D'autant que Lucia est avec lui. La cathayan propose aux joueurs de se revoir le soir.

### Scène 5 : Une soirée à trois temps.

#### 18 Decimus au soir

**Décors :** divers lieux de Montcenis.

**Protagonistes :** Estienne de Pau, Marguerite, Bertrand Rivard, vanneau et ses hommes, Joseph et les bandits de grand chemin.

**Précision :** il s'agit d'une scène "simultanée". Les trois événements ont lieu en même temps. Séparez les PJs pour que chaque saynète ait une véritable influence. De plus, afin de renforcer le sentiment d'urgence du dernier acte, ne laissez pas le temps de respirer aux joueurs. Faites donc jouer la scène à chacun des groupes et laissez les joueurs dehors une fois celle-ci finie. Les joueurs ne pourront discuter qu'une fois en géole.

#### L'auberge du Coq

**Précision :** Pour vous assurer que cette scène aura lieu, faites en sorte que l'un des héros sympathise avec Estienne. L'homme lui proposera de surveiller le gouffre et la population. Il lui donnera rendez-vous dans l'auberge.

Ce soir, l'établissement est bondé et la bière coule à flot. C'est le moment de lancer les dernières rumeurs et les informations que les héros ont ratées. C'est une soirée tendue, même Rivard a perdu sa bonne humeur. La moindre phrase peut dégénérer et chaque homme essaye de parler plus fort que son voisin pour donner son opinion sur l'"affaire".

Seule anomalie : Estienne de Pau n'est pas présent. Si les joueurs l'ont rencontré au Gouffre de Légion, il doit être encore en planque, sinon, c'est plus étonnant.

En milieu de la soirée, le pisteur entre dans l'auberge. Pressé et inquiet, il fait signe aux joueurs présents et leur demande de l'accompagner dehors. Là, Estienne se laisse aller, voilà les informations qu'il peut donner :

- Les petites sont vivantes mais emprisonnées au fond du Gouffre, sous la garde du "fantôme" (l'effilochée) ;
- C'est la Caldera (jet d'Occultisme ND 25 pour savoir ce que c'est) qui a fait le coup ;
- Ils sont nombreux aux villages et certains sont des notables.

S'apprêtant à donner des noms, il s'effondre, un couteau entre les omoplates. Simultanément, une dizaine de soldats arrivent sur les lieux. Menés par le lieutenant du Marquis, ils pointent leurs armes. Avant que les héros puissent faire quoi que ce soit, ils sont désarmés et menés en prison. Impossible de faire autrement, les soldats sont sur le qui-vive et prêts à tirer au moindre mouvement brusque.

#### Dans les rues

Cette scène est pour les héros se rendant au cirque pour voir Arakasi ou au bordel pour voir Dame Joséphine. Profitant que les héros sont séparés, Vanneau essaye de se débarrasser d'eux. Il agit sur ordre du baron et est couvert par les soldats. Baudouin craint que les joueurs ne nuisent à son fils. Aveuglés par son amour, le vieil homme commet l'irréparable.

Dans une ruelle, les héros sont donc attaqués par une quinzaine d'hommes masqués. Le combat est désespéré. Calvet a équipé chaque milicien en venin d'araignée si bien que les personnages sont bientôt jetés au sol et ligotés. Avant la fin du combat, ils voient le visage de Vanneau leur lisant le mandat d'arrêt prononcé contre eux par le Marquis et le Baron.

#### Au manoir

La troisième possibilité est une lettre de Marguerite. La jeune femme désire parler à un (ou deux) héros le soir même. Elle les invite à la retrouver dans sa chambre. C'est une domestique qui apporte la lettre. Dans celle-ci, elle les enjoint à la prudence. Son père la surveille mais elle veut parler.

Pour entrer dans le manoir, les héros devront être rusés. La chambre se trouve au deuxième étage et la domestique a laissé ouverte une porte de service. Audace et ingéniosité sont nécessaires pour éviter de se faire prendre. Une fois sur place, les héros vont avoir une bien mauvaise surprise.

Alors qu'ils s'apprêtent à parler avec la jeune femme, six hommes masqués font irruption dans la pièce et tentent de l'enlever. Le combat attire rapidement les soldats du Marquis. Bientôt, héros et adversaires sont aux prises avec la maréchaussée. Peu à peu, ils se font encercler et seul un bandit parvient à s'échapper.

Le combat fini, les personnages sont désarmés tandis qu'on enlève les cagoules des ravisseurs, il s'agit des bandits de grand chemin.

Sur ces entrefaites, le Baron arrive en compagnie de Calvet. Il emmène sa fille et donne l'ordre d'incarcérer les héros. Ceux-ci sont emmenés en même temps que Joseph. Ce dernier leur révèle l'histoire de la famille, principalement l'assassinat de la mère de Marguerite par Charles-Henry. Il était le garde-chasse.

Et cet acte prend fin sur nos héros emprisonnés avec pour seule image Marguerite emmenée par son père et les bateleurs agressés par les soldats et les membres de la Ligue de Vertu...

## Acte IV : Dénouement.

### Scène 1 : Prisonniers !

*Du 18 Decimus dans la nuit au 20 Decimus au matin*

**Décors :** La prison de Montcenis.

**Protagonistes :** Vanneau, Charles-Henry, Piotr, Joseph.



Le lendemain, les héros se réveillent dans les cellules de la milice (deux personnages par cellule, il reste une place). Ils passent la journée à subir les avanies de Vanneau et ses miliciens. Joseph achève son histoire.

L'après-midi, les prisonniers entendent des bruits sur la place. L'hôtel de la milice étant bien situé, ils peuvent observer la scène depuis leurs cellules. Charles-Henry pénètre dans le village en compagnie des soldats et de Piotr.

C'est une vision cauchemardesque, le Baron attend son fils en compagnie d'Augustin, de Calvet et de la Veuve Descoups. S'ils ne s'en sont pas encore rendu compte, l'Abbé est clairement le chef. Son influence est évidente. Le Baron ne fait rien sans son consentement. Entravé et le visage tuméfié, Piotr subit les injures des villageois. Lucia est attachée sur le cheval du fils. La fillette est terrorisée, les bateleurs sortent de leurs roulottes mais sont surveillés par les soldats. Fratellini tente de s'avancer mais est repoussé.

Le Marquis et Marguerite sont à côté de Baudouin. Tous deux ont le regard vide.

Piotr est amené vers la prison tandis que l'Abbé s'approche de Lucia. Il dit en lui prenant le menton :

- Elle est touchée par Légion. Elle ne peut rester avec ces saltimbanques. Théus va prendre soin d'elle.

Puis, s'emparant de la petite, il se dirige vers l'Eglise. Les bateleurs tentent d'intervenir mais la veuve harangue ses fidèles et la populace se jette sur les artistes. Une mêlée se forme. Les soldats semblent écœurés par ce déchaînement de violence. Un héros observateur remarque les regards désespérés du lieutenant au Marquis. Finalement, le cirque quitte le village emportant ses blessés sous les cris de la foule. Puis la place se vide. C'est à ce moment que Piotr est mis en cellule. Charles-Henry est là qui toise les héros :

- Vous n'êtes plus rien. Nous avons gagné, le père sera content...

Un instant, son regard brille de colère d'en avoir trop dit. Puis il se détourne non sans avoir appelé Vanneau et ses hommes à la plus grande vigilance.

### Piotr

Saignant par milles écorchures, Le colosse ne paraît pas en tenir compte. Par contre, son visage difforme exprime la détresse de ne pas avoir su protéger Lucia.

Les joueurs doivent parler avec lui. Il explique tout une fois amadoué. Laissez-les interpréter ce moment. Piotr est en colère, asocial et totalement terrorisé. Il va falloir se montrer extrêmement diplomate. Ils ont jusqu'au lendemain pour y parvenir.

Le soir, Charles-Henry revient les voir et leur annonce qu'ils seront libérés le 21 Decimus. Jusqu'à cette date, ils seront gardés ici, ce sont les ordres du Marquis.

### Scène 2 : Evasion.

*20 Decimus au matin*

**Décors :** La prison de Montcenis.

**Protagonistes :** Arakasi, les miliciens.

La situation à Montcenis est critique. Les bateleurs ne sont plus là, Lucia est aux mains du prêtre et un rituel démoniaque se prépare. C'est dans ces conditions que les héros reçoivent la visite d'un clochard. Le petit homme s'approche discrètement de la cellule et leur fait passer un instrument étrange qui doit leur permettre de sortir. Si les joueurs observent mieux leur sauveur, ils reconnaissent Arakasi.

Sortir de la prison n'est pas facile. Les personnages sont désarmés et doivent trouver un moyen de neutraliser les hommes du guet. Laissez-les improviser, il n'y a pas de scène type pour y parvenir. C'est une occasion pour eux de se venger.

### Scène 3 : L'antidote.

*20 Decimus après-midi*

**Décors :** Montcenis.

**Protagonistes :** Arakasi, Calvet, Dame Joséphine.

Une fois dehors, les héros se retrouvent en compagnie d'Arakasi. Il est 14 heures et la cérémonie doit avoir lieu le soir. Mais vue la longueur des jours à cette période, le rituel commencera vers 19 heures. Il faut faire vite. Sans aide, les personnages n'ont aucune chance de réussir. La plupart des villageois sont sous la coupe du prêtre ou de la veuve et les soldats ne peuvent rien faire sans ordre de leur chef. Hélas, ce dernier est drogué. Il faut le sortir de son hébétude avant d'agir. Et pour cela, il faut l'antidote.

Il existe plusieurs solutions. Un joueur compétent en Poison peut faire une descente dans l'échoppe de Calvet ou même fabriquer l'antidote mais il a besoin d'un laboratoire (le ND est de 25). Sinon, ils peuvent essayer de capturer Calvet et forcer l'apothicaire à révéler l'antidote. Enfin, les joueurs peuvent obtenir l'aide de Joséphine. Fille de Sophie, l'espionne est capable de mixtionner l'antidote.

Peu importe la solution, le temps presse et les héros doivent faire vite. Traqués dans les rues de Montcenis, ils doivent être prudents pour éviter de retomber entre les mains de la milice. L'antidote connu, il faut le donner au Marquis.



## Scène 4 : Les pieds sur terre.

### 20 Decimus après-midi

**Décors :** le manoir.

**Protagonistes :** Calvet, Vanneau, le Marquis, des soldats.

Les héros disposent de l'antidote et doivent le faire prendre au Marquis. Il va falloir entrer dans le manoir. Le noble est détenu dans sa chambre du deuxième étage. Vanneau est avec lui et s'assure qu'il ne sort pas de son hébétude.

Les héros doivent donc escalader les murs du manoirs (ND 25) afin de se faufiler par une fenêtre. Ils peuvent aussi passer par le bas en évitant les sentinelles (Déplacement silencieux ND 20) ou se déguiser.

Peu importe la manière, encore une fois. L'essentiel est qu'ils neutralisent Vanneau et Calvet. Les deux scélérats révèlent toute l'affaire (voir l'historique) et le Marquis décide d'agir.

Il sort du manoir et rassemble ses hommes. Il subodore que le prêtre dément a encore quelques cartes dans sa manche. Quand il voit Piotr, il tique mais est plus accessible aux explications. Apprenant qu'Yvonne est vivante, il est convaincu.

Si les joueurs ont été efficaces, c'est une trentaine d'hommes qui quitte Montcenis. Il est 18h.

## Scène 5 : Dénouement

### 20 Decimus au soir

**Décors :** Le Gouffre de Légion

**Protagonistes :** Augustin, le Baron, Marguerite, Charles-henry, le Marquis, l'effilochée, les villageois, Dame Joséphine.

La forêt est inquiétante en cette soirée de Lune Rousse. Comme si elles sentaient l'imminence de l'événement, les bêtes sauvages se taisent. On n'entend que les pas des soldats écrasant les feuilles mortes de cette fin d'automne. Sur les lieux, les joueurs et leur escorte se retrouvent devant le gouffre d'où sortent des voix gutturales.

Le Marquis demandent aux héros de pénétrer dans la grotte. Il pense que les gamines sont vivantes mais ne veut pas que les sectateurs leur fassent du mal. Il va contourner la grotte en compagnie de ses hommes et attaquera dans une heure. Les personnages doivent entrer par le goulet et libérer les fillettes.

Voilà donc nos héros pénétrant dans le trou menant au gouffre. Evidemment le parcours ne va pas être facile.

Tout d'abord, ils subissent l'attaque du "fantôme". L'effilochée se jette sur eux avec l'intention manifeste de leur nuire. Ce combat doit être féroce et surtout, tous les héros ne peuvent y participer car le rituel ne s'arrête pas.

Une fois le problème réglé, les héros se retrouvent au dessus de la grande salle.

Au milieu, non loin du trou noir qui donne son nom au gouffre, Augustin est vêtu d'une longue robe noire récite une mélodie dans une langue étrange.

A ses pieds, les 7 fillettes qui sont attachées. Le prêtre tient une longue dague incurvée. Dans l'assemblée on peut voir les principaux notables de la ville même si la place de Calvet est libre. Charles-Henry et sa sœur sont juste à côté du prêtre.

Gérez la scène comme vous le désirez, plusieurs événements doivent avoir lieu :

- Le combat entre Charles-Henry et un des héros au bord du trou. Ce combat doit être épique mais mortel. Le fils du Baron est un redoutable bretteur et le héros n'est pas sûr d'avoir le dessus. C'est même mieux s'il ne l'a pas. Ainsi, Marguerite pourra se sacrifier en se jetant sur l'arme de son frère et en permettant au personnage de le terrasser ;
- La foule se jette sur les héros qui tentent de libérer les gamines. Au même moment, les hommes du Marquis entrent en scène. Insistez sur la férocité de la mêlée et le fanatisme des adeptes de Légion ;
- La Fuite d'Augustin, le prêtre se change en vautour et emporte Lucia avec lui. Il n'y a rien à faire ;
- Quand Charles-Henry meurt, le combat perd peu à peu en férocité. Surtout que le Baron se jette à son tour dans le trou, aveuglé de douleur par la perte conjointe de ses deux enfants. Bientôt, tout redevient calme.

## Conclusion : Un vilain en fuite.



Les héros ont mis en échec un redoutable adepte de Légion. Hélas, il a pu s'échapper emportant avec lui l'adorable petite Lucia. Les personnages sont remerciés par le Marquis alors que Marguerite expire, sa faute lavée par son sacrifice.

Insistez sur l'ambiance dramatique, mettez une musique un peu larmoyante pour rehausser la tristesse de la situation.

Arrive Arakasi arrive en compagnie de Dame Joséphine. Elle sait vers quelle destination a fui le prêtre et le cathayan a décidé de se lancer à sa poursuite. Il demande de l'aide aux héros.

Il leur montre le pouvoir de nuisance du prêtre en désignant les corps sans vie de la veuve Descoups ou de Jean Boisvert. Cet homme ne doit pas s'en tirer. C'est sur leur assentiment que le rideau tombe.

## Récompenses

### Points d'expérience

- Donnez 8 XP maximum à vos joueurs (à partager en fonction des défis proposés)

### Points de réputation

- Ce que vous estimez approprié.

### Autres récompenses

- Ils gagnent le Marquis Arnaud Riché de Pourcy en relation (ce dernier a même une obligation majeure envers eux) ;
- Ils gagnent le Carnaval des monstres en relation.

# Le Générique

## Les rôles principaux

*Abbé Augustin de Pourcy*  
 Vilain, Prêtre de Légion

### Historique

Augustin est un ecclésiastique dans la plus pure tradition de l'Eglise Vaticine. Jeune homme doué intellectuellement mais totalement dépourvu de richesse, il 'eut pas d'autres choix qu'entrer dans les ordres. Il partit donc pour la Castille grâce aux efforts d'un prêtre de la province de Pourcy.

Pendant de longues années, il se consacra donc à de studieuses études au sein de la cité vaticine mais subit les quolibets de ses condisciples. Pourtant, il sut s'accrocher et finit par être ordonné et envoyé en Montaigne. Sous le règne de Léon, son pays natal se détournait de plus en plus de la voie de Théus et le cardinal d'Argeneau appelait de ses vœux de jeunes prêtres dynamiques et prêts à reprendre le flambeau. Augustin en fut.

Donc, il y a 10 ans, il prit la direction de la paroisse de Montcenis. Et personne n'eut jamais à s'en plaindre. La population trouva en lui un homme de confiance et de compassion tandis que le Baron veuf en fit le précepteur de ses enfants. Même la dernière folie de Léon ne lui a pas fait perdre son influence sur la région. L'abbé est un homme sympathique et bien intégré qui jouit d'une excellente réputation dans toute la province de Pourcy. Au point qu'il est désormais le confesseur attitré de la plupart des nobles. En particulier celui du Marquis Arnaud Riché de Pourcy.

### Apparence et interprétation

Augustin est un homme d'une quarantaine d'année assez banal physiquement et au corps solidement charpenté. Son visage est barré par d'épais sourcils qui ne forment qu'un et se rejoignent au-dessus du nez. Ils lui donnent un air un peu inquiétant mais aussi très "paysan".

Cet homme modeste et attentionné est l'incarnation même de la bonhomie et la gentillesse. En lui apparaissent les valeurs les plus nobles de la religion. Compassion et douceur sont ses principaux traits de caractère même s'il lorsqu'il prêche, certains de ses sermons montrent une dévotion assez proche de celle d'une robe rouge.

### Secrets

Augustin n'a pas appris que la Théologie lors de son séjour en Castille. Le jeune homme aigri mais brillant fut contacté par une curieuse organisation de religieux : la caldera. Ces adeptes de légion n'eurent pas besoin de faire beaucoup d'effort pour endoctriner le jeune prêtre. Augustin est en fait totalement fou, il se considère comme l'émissaire de Légion en Montaigne et rêve de faire de la Caldera la véritable église de Légion.

Il a mis en place des rituels machiavéliques fondés sur des sacrifices d'enfants qui devraient lui permettre d'invoquer son maître. Grâce à son excellent contact avec les gens de Pourcy, il a réussi à tout prévoir, il a manipulé la population pour provoquer les naissances qu'il lui fallait, a corrompu les enfants du Baron pour jouir d'un œil sur la noblesse et a su s'adjoindre les services de redoutables alliés. Quand les joueurs arrivent à Montcenis, il a même découvert la dernière pièce de son rituel. Il est prêt et personne ne doit se mettre sur son chemin.

Mais attention, Augustin est un homme très prudent et dénué de toute morale. S'il voit que son projet ne peut aboutir, il s'enfuira. Après tout, il a encore de nombreux alliés en Castille.

### Caractéristiques

Gaillardise : 2	Finesse : 3	Esprit : 5
Détermination : 5	Panache : 2	Réputation : +25 (-50)

### Background

**Arcane** : Fourbe (Altruiste)

**Epées de Damoclès : Obnubilé (3 PP)** : Augustin est un véritable infernaliste. C'est son obsession. Il parviendra à contacter Légion et pour cela, tous les moyens sont bons.

**Langues** : Accent montagnois du Sud ; Castillan (L/E) ; Eisenor (L/E) ; Montagnois (L/E) ; Théan (L/E).

**Avantages** : Appartenance : La caldera ; Education castillane ; Orateur ; Ordonné ; Scélérat ; Volonté indomptable.

### Acquis & connaissances

**Foi en légion (Adeptes Sang Pur)** : Absence de Corruption 5 ; Change forme (Serpent, Vautour, Loup) 4 ; Griffes et crocs 4 ; Mensonge indétectable 4 ; Vision nocturne 4.



## Métiers :

- ◆ *Avoué* : Droit 4 ; Eloquence 5 ; Recherches 5 ; Sincérité 5 ; Corruption 4 ; Comportementalisme 5 ; Interrogatoire 5 ; Politique 5.
- ◆ *Erudit* : Histoire 4 ; Mathématiques 3 ; Philosophie 2 ; Recherches 5 ; Occultisme 5 ; Astronomie 2 ; Sciences de la nature 2.
- ◆ *Malandrin* : Contact 4 ; Orientation citadine 2 ; Observation 5 ; Fouille 4 ; Connaissance des bas-fonds 3 ; Marchandage 2.
- ◆ *Prêtre* : Création littéraire 2 ; Eloquence 5 ; Philosophie 2 ; Premiers soins 3 ; Théologie 5 ; Etiquette 4 ; Intimidation 4 ; Trait d'esprit 2 ; Diplomatie 4.
- ◆ *Professeur* : Création littéraire 2 ; Eloquence 5 ; Recherches 5 ; Entraîner 4 ; Bricoleur 1.

## Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : Jeu de jambes 3 (ND : 15) ; Lancer 2 ; Vitesse 3 ; Escalade 2 (ND : 17).
- ◆ *Cavalier* : Equitation 3 (ND : 20) ; Sauter en selle 2.
- ◆ *Couteau* : Attaque 4 ; Parade 4 (ND : 22)
- ◆ *Pugilat* : Jeu de jambes 3 (ND : 15) ; Attaque 3 ; Direct 2.

## Précisions importantes

Augustin doit absolument survivre au premier scénario. Faites en sorte qu'il lui reste toujours un dé de Légion pour qu'il puisse se transformer en Vautour au cas où.

C'est lui qui enlève les jeunes filles sous sa forme de loup. Si les joueurs se rendent au Gouffre de Légion avant le quatrième acte, il se changera en loup pour les induire en erreur.

## Charles-Henry Ducloux de L'Estoille

Vilain, Fils du baron, Psychopathe

## Historique

Charles-Henry a toujours été fou. Dès son plus jeune âge, le fils du Baron s'est livré aux actes les plus honteux. Orphelin jeune, il fut élevé par sa belle-mère, la deuxième épouse du Baron. Mais seule cette femme bonne et aimante avait déceler en lui les germes de la folie. Hélas, son époux ne tint jamais compte de son avis et passait tous les caprices de son rejeton. Le garçon devint un nobliau aux tendances dépravées. A la mort mystérieuse de sa belle mère, la situation empira si bien que le Baron dut à plusieurs reprises couvrir ses excès. A l'arrivée d'Augustin, Charles-Henry jouissait d'une détestable réputation à Montcenis.

Grâce à l'éducation rigoureuse de son nouveau précepteur, le jeune homme devint un adulte froid et arrogant qui se focalisait entièrement sur ses passions. Pendant un temps, il vécut à Pau mais il est revenu récemment suite à un scandale impliquant une fille de la noblesse.

## Apparence et interprétation

A 29 ans, Charles-henry a tout du parfait psychopathe. Ses yeux noirs brillent de folie et de lubricité (surtout en présence des jeunes filles), son corps d'athlète est entièrement dévoué au combat et surtout il est habité d'un état d'esprit totalement dépravé. C'est un pourri et plus vite les joueurs s'en rendront compte, mieux ce sera.

## Secrets

Si Charles Henry a quitté Pau, c'est que la sordide affaire de mœurs concerne une gamine de 12 ans. Sans l'intervention de son père et surtout le statut de ce dernier, Charles-Henry aurait subi une condamnation. En effet, il a violé la gamine. Et si la justice savait ! Quatre autres petites filles ont disparu à Pau durant son séjour. Quant à sa belle mère, c'est lui qui l'a assassinée alors qu'il n'avait que quinze ans en sciant les sangles de sa selle et en affolant son cheval. Deux personnes sont au courant : Joseph l'ancien garde chasse et Marguerite.

## Caractéristiques

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

## Background

**Arcane** : Cruel

**Epées de Damoclès** : Recherché (à Pau) (4 PP).

**Langues** : Accent montagninois du Sud ; Montagninois (L/E) ; Théan (L/E) ; Vodacci (L/E).

**Avantages** : Appartenance : Guilde des spadassins ; Beauté du diable ; Dur à cuire ; Gaucher ; Grand ; Résistant à la douleur.

## Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Ambrogia (Compagnon)** : Coup de pommeau (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Feinte (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 4, Voir le style 5.

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

**Foi en Légion (Apprenti)** : Force des damnés 4.

**Tare physique** : muscles apparents.



## Métiers :

- ◆ *Assassin* : Déplacement silencieux 5 ; Guet-apens 5 ; Poison 3 ; Comportementalisme 2 ; Dissimulation 2 ; Filature 4 ; Qui-vive 4 ; Tirer (Arbalète) 4.
- ◆ *Bourreau* : Attaque (Pugilat) 4 ; Interrogatoire 4 ; Diagnostic 2 ; Intimidation 4.
- ◆ *Chasseur* : Observation 4 ; Piéger 4 ; Tanner 3 ; Dressage 4 ; Pister 4 ; Survie 4.
- ◆ *Courtisan* : Etiquette 3 ; Mode 3 ; Danse 2 ; Héraldique 3 ; Jouer 2.
- ◆ *Veneur* : Dressage 4 ; Equitation 4 (ND 30) ; Etiquette 3 ; Vétérinaire 2 ; Signes de piste 3 ; Sens de l'orientation 2.

## Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : Jeu de jambes 4 (ND 25) ; Escalade 4 (ND 25) ; Lancer 3 ; Vitesse 4 (ND 30) ; Pas de côté 4 ; Roulé boulé 3 (ND 27)
- ◆ *Combat de rue* : Attaque 5 ; Coup à la gorge 4 ; Coup de pied 4 ; Parade (Armes improvisées) 5 (ND 32) ; Attaque (Armes improvisées) 5.
- ◆ *Couteau* : Attaque 4 ; Parade 4 (ND 30)
- ◆ *Escrime* : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 32)
- ◆ *Mousquet* : Tirer 4.

## Marguerite Ducloux de L'Estoille

Héroïne, fille cadette du Baron. Ancienne adepte de Légion.

## Historique

Marguerite est la demi-sœur de Charles-Henry et la fille de la deuxième femme du Baron. Hélas, cette dernière (membre de la famille Praise de Rachecourt) est morte suite à un accident de cheval. Marguerite a toujours suspecté son frère aîné mais ne possède aucune preuve. De plus, son père couvre Charles-Henry et Marguerite s'est rapidement sentie à l'étroit entre les deux hommes. Sans compter les attentions mal placées et incestueuses de son frère à son égard. Marguerite ne s'en est jamais véritablement remis. C'est pourquoi, quand le père Augustin arriva en ville, elle se réfugia auprès du prêtre la plupart du temps. L'homme semblait contrôler son frère et la jeune femme devint bientôt membre du culte de Légion créé par Augustin. C'est sur demande de ce dernier qu'elle devint jeune fille au pair chez le Marquis avec une mission précise, lui ramener Yvonne. Mais les jours passés auprès d'Arnaud et l'histoire d'amour naissante entre eux commencent à faire réfléchir la jeune femme.

## Apparence et interprétation

Marguerite est âgée de 19 ans et sa beauté commence à resplendir. Elle a de longs cheveux blonds et des yeux bleus. Elle sait toujours se montrer sous son meilleur profil. Fraîche et insouciance, elle semble pourtant dissimuler (avec difficulté) un très lourd secret ?

## Secrets

Marguerite est un personnage central de l'affaire car elle connaît toute l'histoire mais passe tout le scénario à hésiter. Elle doit donner des indications aux joueurs mais jamais elle ne révélera quoi que ce soit.

## Caractéristiques

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

## Background

**Arcane** : Indécise

**Epées de Damoclès : Orpheline (3 PP)** : sa mère a été assassiné par Charles-Henry.

**Langues** : Accent montagnois du Sud, Montagnois (L/E).

**Avantages** : Beauté du diable ; Hémophile.

## Acquis & connaissances

**Sorcellerie ; Porté ½ sang (Apprentie)** : Ensanglanter 2 ; Harmonisation 1 ; Poche 3 ; Attirer 1 ; Atteindre 1.

## Métiers :

- ◆ *Courtisan* : Etiquette 4 ; Danse 3 ; Mode 4 ; Héraldique 3 ; Observation 3 ; Cancanier 2 ; Pique-assiette 3 ; Séduction 3 ; Sincérité 2 ; Trait d'esprit 3.
- ◆ *Erudite* : Histoire 3 ; Maths 3 ; Philosophie 3 ; Recherches 3 ; Droit 2 ; Politique 2 ; Astronomie 2 ; Occultisme 4.
- ◆ *Préceptrice* : Eloquence 3 ; Calcul 2 ; Equitation 3 (ND 15) ; Intimidation 2.

## Entraînements :

- ◆ *Couteau* : Attaque 2 ; Parade 1 (ND : 10).



## Arakasi

### Membre du carnaval des monstres

Reportez-vous au chapitre 4, *l'Âme Dorée* pages 415 à 417 pour sa description et ses caractéristiques.

## Piotr la bête

### Membre du carnaval des monstres

Reportez-vous au chapitre 4, *l'Âme Dorée* pages 451 à 452 pour sa description et ses caractéristiques.

## Enzo Fratellini

### "Monsieur Loyal" du carnaval des monstres

Reportez-vous au chapitre 4, *l'Âme Dorée* pages 426 à 428 pour sa description et ses caractéristiques.

## Baudouin Ducloux de l'Estoille

### Vilain, Baron de Montcenis, Père désabusé

#### Historique

A 60 ans, le Baron est un homme désabusé et déçu par la vie. Ancien grand combattant de l'armée montaginoise, il a reçu le fief de Montcenis suite à ses exploits lors de la guerre de la Croix. A l'époque, il incarnait le panache montaginois. Mais 15 ans d'isolement l'ont fait oublier sa grandeur passé. De plus, l'amour aveugle qu'il porte à ses enfants l'a conduit à fermer les yeux sur de nombreux actes odieux. Désormais, il est coincé dans un processus d'autodestruction destiné à protéger son fils coûte que coûte.

#### Apparence et interprétation

Baudouin est un beau vieillard qui entame sa soixantième année. Encore robuste pour son âge, il aime par-dessus tout se rappeler ses exploits passés. La plupart du temps, c'est un interlocuteur agréable sauf si on tente de s'en prendre à ses enfants. Comme les joueurs vont en avoir après son fils, il fera tout pour contrecarrer leurs plans.

#### Secrets

Le Baron n'a pas de secret particulier. Naïf et aveuglé par son amour paternel, il est prêt à commettre l'irréparable pour protéger Charles-Henry.

#### Caractéristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 3      Esprit : 4  
Détermination : 3      Panache : 2      Réputation : +42

#### Background

**Arcane** : Egaré

**Epées de Damoclès : Obnubilé (3 PP)** : Sauver ses enfants en souvenir de ses deux épouses décédées.

**Langues** : Accent montaginois du Sud ; Montaginois (L/E) ; Eisenor (L/E) ; Théan (L/E).

**Avantages** : Académie militaire ; Charge : colonel ; Citation ; Noble : Baron ; Séduisant (séduisant) ; Sens aiguisé (Vue).

**Spécial** : Conformément aux règles du guide du maître, le Baron est vieux.

#### Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Lévèque (Compagnon)** : Exploiter les faiblesses (Escrime) 4 ; Marquer (Escrime) 4 ; Pressentir 4 ; Secondar 3 ; Voir le style 4.

#### Métiers :

- ♦ **Artificier** : Forgeron 3 ; Maths 4 ; Tonnelier 3 ; Mèches 4 ; Sciences de la nature 4.
- ♦ **Commandement** : Stratégie 4 ; Tactique 4 ; Observation 4 ; Artillerie 4 ; Commander 4 ; Galvaniser 4 ; Guet-apens 3 ; Intimidation 4 ; Logistique 4 ; Qui-vive 4.
- ♦ **Courtisan** : Etiquette 4 ; Mode 3 ; Danse 2 ; Héraldique 4 ; Eloquence 2 ; Diplomatie 3 ; Sincérité 2.
- ♦ **Erudit** : Histoire 3 ; Philosophie 2 ; Recherches 3 ; Droit 2 ; Politique 3 ; Théologie 2.
- ♦ **Intendant** : Comptabilité 3 ; Régisseur 3 ; Sens des affaires 2 ; Evaluation 2.
- ♦ **Veneur** : Dressage 3 ; Equitation 4 (ND : 30) ; Vétérinaire 2 ; Déplacement silencieux 3 ; Piéger 2 ; Pister 3 ; Sens de l'orientation 3 ; Signes de piste 3.

#### Entraînements :

- ♦ **Athlétisme** : Jeu de jambes 4 (ND : 25) ; Vitesse 1 (ND : 22) ; Lancer 2 ; Escalade 3 (ND : 27) ; Pas de côté 2.
- ♦ **Escrime** : Attaque 3 ; Parade 4 (ND : 30).
- ♦ **Mousquet** : Tirer 4 ; Recharger 4.
- ♦ **Pistolet** : Tirer 3 ; Recharger 4.

## Dame Joséphine Villier de Truffey

Héroïne, Espionne, Fille de Sophie

### Historique

Joséphine est membre des services secrets de l'Empereur mais aussi des filles de Sophie. Elle enquête depuis de longs mois sur les agissements de Charles-Henry. Depuis quelques temps, elle le soupçonne d'appartenir à une cabale d'adeptes de Légion. C'est pour cette raison qu'elle s'est rendue à Montcenis.

### Apparence et interprétation

Joséphine est un très belle femme d'une trentaine d'années. Elle a les cheveux noirs et de grands yeux verts en forme d'amande. Ses lèvres pulpeuses et son teint légèrement hâlé la font passer pour une vodacci ce qu'elle n'est pas loin d'être le cas vu le nombre d'années qu'elle a passé dans ce pays. Froide et professionnelle (comme tous les membres de sa société), elle est aussi capable de se transformer pour l'occasion en une amante torride et passionnée. Mais seulement si l'enquête le nécessite.

### Secrets

Hormis son appartenance aux Filles de Sophie, Joséphine n'a pas de secrets. Elle a repéré Arakasi et les joueurs et les signalera à son ordre lorsqu'ils quitteront le pays. Les filles se doutent de la quête du petit cathayan mais veulent le voir à l'œuvre avant de se mettre en contact avec lui.

### Caractéristiques

Gaillardise : 2	Finesse : 3	Esprit : 4
Détermination : 4	Panache : 4	Réputation : +13

### Background

**Arcane** : Amicale

**Epées de Damoclès** : -

**Langues** : Accent montagnois du Nord ; Castillan (L/E) ; Montagnois (L/E) ; Vodacci (L/E).

**Avantages** : Appartenance : Filles de Sophie ; Beauté du Diable ; Enquêteur doué ; Noble (Dame) ; Œil de Faucon ; Oiseau chanteur ; Protecteur : Léon Alexandre de Montaigne ; Volonté indomptable.

### Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; la Guêpe (Compagne)** : Désarmer (Escrime) 4 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 4 ; Feinte (Escrime) 5 ; Riposte (Escrime) 5 ; Voir le style 4.

### Métiers :

- ◆ *Courtisane* : Discrétion 4 ; Etiquette 4 ; Observation 4 ; Mode 4 ; Séduction 4 ; Trait d'esprit 4 ; Sincérité 4 ; Cancanier 4 ; Politique 4 ; Comportementalisme 5 ; Danse 3 ; Comédie 3.
- ◆ *Espionne* : Déplacement silencieux 4 ; Filature 4 ; Fouille 4 ; Code secret 4 ; Corruption 4 ; Dissimulation 4 ; Interrogatoire 3 ; Poison 4 ; Déguisement 3.
- ◆ *Jenny* : Jenny 4 ; Chant 3 ; Connaissance des bas-fonds 3 ; Marchandage 2.
- ◆ *Monte en l'air* : Equilibre 3 (ND : 27) ; Escalade 4 (ND : 30) ; Langages des signes 3 ; Orientation citadine 4 ; Sauter 2 (ND : 25).
- ◆ *Mousquetaire* : Droit 3 ; Tirer (Mousquet) 3 ; Equitation 3 (ND : 27) ; Intimidation 2.

### Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : Jeu de jambes 4 (ND : 25) ; Vitesse 3 (ND : 27) ; Lancer 3 ; Pas de côté 3.
- ◆ *Couteau* : Attaque 3 ; Parade 4 (ND : 30) ; Lancer 4
- ◆ *Escrime* : Attaque 4 ; Parade 4 (ND : 30).
- ◆ *Eventail* : attaque 4 ; Parade 4 (ND : 30)

**Précision importante** : Comme Arakasi, Joséphine peut servir de Deus ex machina. Elle est assez puissante pour aider vos joueurs toute seule mais mieux vaut l'utiliser avec parcimonie.

## Marquis Arnaud Riché de Pourcy

Héros, Garde soleil, Maître Chasseur

### Historique

Arnaud est né avec une cueillere en argent dans la bouche. Fils d'une branche mineure d'une des plus hautes familles de Montaigne, il n'a jamais manqué de rien. D'où son caractère assez arrogant. Mais depuis qu'il est devenu le suzerain de Montcenis et l'administrateur de Tamisy, il semble avoir pris un peu de plomb dans la tête. Sa romance avec Marguerite et sa paternité n'y sont pas étrangère.

### Apparence et interprétation

A 27 ans, Arnaud a fière allure. Avec sa démarche flamboyante et ses yeux noisette, il est l'incarnation de la noblesse montagnoise dans ce qu'elle a de plus beau. Brillant bretteur et chasseur émérite, il fut pendant deux ans l'organisateur des chasses de Léon. De cette époque, il a gardé son attirance pour la forêt mais aussi son talent de combattant qui lui avait valu une place prestigieuse de garde soleil.



## Caractéristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 5      Esprit : 4  
 Détermination : 3      Panache : 5      Réputation : +65

## Background

**Arcane** : Arrogant

**Epées de Damoclès : Romance (3 PP)** : Avec Marguerite Ducloux de l'Estaille.

**Lien de dépendance (4 PP)** : Avec sa fille Yvonne. Arnaud aime profondément sa petite fille. Elle lui rappelle son épouse morte voilà 5 ans d'une épidémie de peste blanche.

**Langues** : Accent montagninois du Sud ; Montagninois (L/E) ; Eisenor (L/E) ; Vendelar.

**Avantages** : Appartenance : Guilde des spadassins, Garde Soleil, Mousquetaire ; Ambidextre ; Petit ; Réflexes de combat ; Sens du spectacle ; Citation ; Dur à cuire.

## Acquis & connaissances

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

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

## Métiers :

- ◆ **Chasseur** : Déplacement silencieux 4 ; Observation 4 ; Piéger 4 ; Tanner 3 ; Dressage 3 ; Guet-apens 4 ; Langages des signes 5 ; Pister 5 ; Qui-vive 4 ; Signes de piste 4 ; Survie 4.
- ◆ **Courtisan** : Etiquette 5 ; Mode 4 ; Danse 4 ; Héraldique 4 ; Sincérité 4 ; Trait d'esprit 5 ; Séduction 4 ; Cancanier 4 ; Intrigant 4 ; Politique 3 ; Jouer 4 ; Diplomatie 2.
- ◆ **Fouineur** : Filature 3 ; Fouille 3 ; Interrogatoire 4 ; Comportementalisme 4 ; Contact 3 ; Orientation citadine (Charousse, Tamisy) 4.
- ◆ **Mousquetaire** : Droit 4 ; Calcul 3 ; Equitation 4 (ND : 35) ; Intimidation 4 ; Stratégie 3 ; Tactique 4.
- ◆ **Intendant** : Comptabilité 4 ; Régisseur 4 ; Sens des affaires 3 ; Commander 5 ; Corruption 4 ; Logistique 3 ; Marchandage 4.

## Entraînements :

- ◆ **Athlétisme** : Jeu de jambes 4 (ND : 25) ; Escalade 4 (ND : 35) ; Vitesse 3 (ND 32) ; Lancer 4 ; Pas de côté 5 ; Roulé-boulé 3 (ND : 32) ; Sauter 4 (ND : 35).
- ◆ **Couteau** : Attaque 4 ; Parade 5 (ND : 37)

- ◆ **Escrime** : Attaque 5 ; Parade 5 (ND : 37)
- ◆ **Mousquet** : Tirer 5 ; Recharger 4.
- ◆ **Combat de rue** : Attaque 3 ; Parade (Arme improvisée) 3 ; Coup de pied 4.

**Précision importante** : le Marquis est un véritable monstre au corps mais dans les ¾ du scénario, il est drogué, cela lui enlève trois rangs en dextérité, 2 en détermination et panache.

## Lucia

### Héroïne, dresseuse de loups.

## Historique

A 9 ans, Lucia est une délicieuse petite fille qui serait devenue une très grande courtisane si elle n'était pas atteinte d'albinisme. Rejetée par sa famille, elle fut recueillie par Fratellini à l'âge de deux ans. Elle a donc été élevée par l'ensemble de la troupe et finit par développer un don pour dresser les animaux. En particulier les énormes loups noirs qui constituent ses compagnons de scènes.

## Apparence et interprétation

Lucia est enjouée, respectueuse et délurée. Elle doit tout de suite paraître attachante aux joueurs. Cette petite fille est une victime du prêtre et il faut que les joueurs l'aiment pour qu'ils se décident à se lancer à la poursuite d'Augustin.

## Secrets

Lucia a un unique secret mais il pourrait lui coûter très cher. En effet, la petite fille est détentrice de la sorcellerie Mente, pour l'instant, elle ne possède aucune compétence mais ses pouvoirs commencent à poindre.

## Caractéristiques

Gaillardise : 1      Finesse : 3      Esprit : 2  
 Détermination : 2      Panache : 3      Réputation : +10

## Background

**Arcane** : courageuse

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

**Langues** : Accent vodacci de la Mantua ; Vodacci ; Montagninois ; Castillan (N).

**Avantages** : Petite ; Affinité animale ; Beauté du diable.

## Acquis & connaissances

**Chamanisme Cirese (Apprentie) :** Apparence 1 ; Exploits 3 ; L'art de la tromperie 2 ; Monstre mon frère 5.

**Sorcellerie Mente sang pur (mais aucune compétence développée)**

### Métiers :

- ◆ *Acrobate* : Jeu de jambes 4 (ND : 10) ; Acrobatie 4 (N D : 15) ; Equilibre 4 (ND 15) ; Contorsion 4.
- ◆ *Bateleur* : Danse 3 ; Eloquence 2 ; Comédie 4 ; Chant 3 ; Compère 3 ; Dressage 4(\*) ; Prestidigitation 3 (\*) ; Spectacle de rue 2 (\*). *Les compétences marquées (\*) sont bonifiées par Cirese*
- ◆ *Malandrin* : Observation 4 ; Orientation citadine 4 ; Contacts 4.

### Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : Vitesse (ND : 12) ; Lancer 3 ; Escalade 4 (ND : 15) ; Roulé boulé 2 (ND 10).
- ◆ *Couteau* : Attaque 2 ; Parade 1 (ND : 7) ; Lancer 4.
- ◆ *Cavalier* : Sauter en selle 2 ; Voltige 3.

Joseph Forestier

**Héros, ancien chef des bandits de grands chemins**

## Historique

Joseph est un noble désabusé de la province de Tamisy qui, voilà quelques années, s'est livré au grand banditisme pour réparer les injustices de ses frères de caste. Il forma une bande de malandrins intrépides inspirée de la bande de Robin Goodfellow. Pendant quelques temps, Joseph et ses compagnons écumèrent les routes du sud de la Montaigne, terrorisant les nobles et protégeant les paysans. Mais un jour, Joseph décida que cela suffisait, il confia les rênes de la bande à son second et vint s'installer à Montcenis afin d'y fonder une famille. En 1657, il rencontra son épouse au cours d'une réunion du prêtre et en 1658 naissait Marie, sa petite fille pour qui il éprouve un amour fou.

## Apparence et interprétation

Aujourd'hui, Joseph a bien entamé sa cinquantaine. Toujours aussi robuste et intrépide, il supporte assez mal les premières douleurs de l'âge. Quand on le regarde précisément, on sent qu'il a beaucoup plus en lui que ce qu'il veut bien laisser paraître. Son discours, ses manières et son port altier sous entendent ses origines nobles.

## Caractéristiques

Gaillardise : 3	Finesse : 4	Esprit : 3
Détermination : 3	Panache : 4	Réputation : +12

## Background

**Arcane :** Téméraire

**Epées de Damoclès : Recherché (2 PP) :** en Montaigne.  
**Véritable identité (3 PP).**

**Langues :** Accent montagnois du Sud ; Montagnois (L/E) ; Vendelâr.

**Avantages :** Dur à cuire ; Intrépide ; Réflexes de combat ; Sens de l'équilibre.

**Spécial :** Joseph est mûr.

## Acquis & connaissances

**Chamanisme Estafador (Apprenti) :** Cascade 2 ; Diversion 2 ; Sens aux aguets 3.

**Ecole Boucher (Compagnon) :** Coup puissant (Couteau) 4 ; Double Parade (Couteau / Couteau) 3 ; Exploiter les faiblesses (Couteau) 3 ; Riposte (Couteau) 4 ; Voir le style 3.

### Métiers :

- ◆ *Acrobate* : Jeu de jambes 3 (ND : 20) ; Equilibre 3 (ND : 25) ; Acrobatie 3 (ND : 25).
- ◆ *Arnaqueur* : Comédie 4 ; Observation 4 ; Sincérité 4 ; Corruption 3 ; Déguisement 3 ; Discretion 3 ; Séduction 3 ; Sens des affaires 3.
- ◆ *Courtisan* : Etiquette 3 ; Mode 3 ; Danse 4 ; Héraldique 3 ; Eloquence 2 ; Trait d'esprit 3.
- ◆ *Détrousseur* : Attaque (Arme improvisée) 3 ; Déplacement silencieux 4 ; Guet-apens 4 ; Intimidation 3 ; Connaissance des bas-fonds 3 ; Filature 3 ; Fouille 3 ; Orientation citadine (Tamisy, Montcenis) 3 ; Qui-vive 3.
- ◆ *Hors la loi* : Escalade 3 (ND : 25) ; Piéger 3 ; Amortir une chute 3 ; Facteur d'arcs 3 ; Pister 3 ; Sauter 3 (ND : 25) ; Sens de l'orientation 2 ; Signes de piste 3 ; Tirer (Arc) 3.

### Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : Vitesse 3 (ND : 25) ; Lancer 3 ; Roulé-boulé 3 (ND : 25) ; Pas de côté 4.
- ◆ *Cavalier* : Equitation 4 (ND : 27) ; Sauter en selle 3 ; Voltige 3.
- ◆ *Couteau* : Attaque 4 ; Parade 4 (ND : 27).
- ◆ *Escrime* : Attaque 2 ; Parade 3 (ND : 25).
- ◆ *Pistolet* : Tirer 4 ; Recharger 3.
- ◆ *Pugilat* : Attaque 3 ; Direct 3 ; Claque sur l'oreille 3 ; Uppercut 3.



## L'effilochée

**Vilain**

### Historique

Il s'agit de la forme éthérée de la sorcière détruite et emprisonnée voilà plus de 4 siècles dans le gouffre. Cette femme était redoutable de puissance et de vilénie mais elle a trop joué avec son destin et s'est retrouvée victime de ses propres filaments.

### Description et Interprétation

Une grande et belle femme au visage tourmenté et au corps translucide. Tout en ce fantôme respire le mal.

### Secrets

L'effilochée n'a pas de secret a part qu'elle a passé un pacte avec l'Abbé.

### Caractéristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 5      Esprit : 4  
 Détermination : 6      Panache : 2      Réputation : -

**Jet d'attaque :** 9g5 (Filaments).

**Jet de dommages :** -1 dés d'héroïsme ou une blessure grave.

**Compétences notables :** Attaque (Filaments) 4 ; Parade (Filaments) 4 (ND : 20). Résistance (lance un dé supplémentaire quand elle effectue un jet de blessure, si elle le rate, on divise la marge d'échec par deux avant de voir si elle prend ou non des blessures graves.)

## Les seconds rôles

## Jean Calvet

**Apothicaire véreux**

### Description

Calvet est un petit homme au teint maladif et à la maigreur effrayante. Complice de la première heure de l'Abbé, c'est lui qui a mis en place les manipulations au sein de la population afin d'obtenir des enfants parfaites pour le rituel. Farouchement dévoué à Légion, c'est un expert en poisons et drogues.

### Caractéristiques

Gaillardise : 1      Finesse : 2      Esprit : 4  
 Détermination : 4      Panache : 1      Réputation : -24

### Background

**Langues :** Accent montagnois du Sud ; Montagnois (L/E) ; Castillan (L/E) ; Théan (L/E).

**Avantages :** Appartenance : La Caldera ; Rythme de sommeil régulier ; Petit ; Résistant à la douleur.

### Acquis & connaissances

**Foi en Légion (Apprenti) :** Mensonge indétectable 2.

**Tare physique :** langue légèrement bifide.

### Métiers :

- ◆ *Apothicaire* : Diagnostic 4 ; Fabrication de médication 5 ; Premiers secours 4 ; Charlatanisme 5 ; Connaissance des herbes 4 ; Marchandage 4 ; Poison 4.
- ◆ *Arnaqueur* : Comédie 3 ; Observation 4 ; Sincérité 4 ; Comportementalisme 3 ; Corruption 3 ; Discrétion 2 ; Sens des affaires 4.
- ◆ *Erudit* : Histoire 2 ; Maths 4 ; Philosophie 3 ; Recherches 3 ; Occultisme 3 ; Sciences de la nature 4.
- ◆ *Herboriste* : Cuisinier 3 ; Flore 4 ; Composée 4.
- ◆ *Médecin* : Chirurgie 4 ; Dentiste 3 ; Examiner 3

## Eugène Vanneau

**Capitaine de la milice**

### Description

Cet homme d'une quarantaine d'années, grand et maigre au visage en lame de couteau est le capitaine de la milice de Montcenis. Sympathisant de l'Abbé et membre actif de la Caldera, il va passer tout le scénario à mettre des bâtons dans les roues aux héros.

### Caractéristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 4      Esprit : 2  
 Détermination : 3      Panache : 3      Réputation : -15

### Background

**Langues :** Accent montagnois de l'Ouest; Montagnois (L/E).

**Avantages :** Appartenance : la Caldera ; Charge (Sergent) ; Gaucher.

### 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 4 ; Voir le style 4.

**Foi en légion (Apprenti sang pur) :** Surveillance de ses ennemis 3.

**Tare physique :** Yeux, Nez, Langue, Doigts et Oreilles plus grands que la normale.

### Métiers :

- ◆ *Bourreau* : Attaque (Pugilat) 4 ; Comportementalisme 3 ; Interrogatoire 3 ; Attaque (Fouet) 3 ; Diagnostic 2 ; Intimidation 4 ; Premiers secours 2.
- ◆ *Chasseur de primes* : Contact 4 ; Fouille 4 ; Guet-apens 3 ; Observation 4 ; Course de vitesse 3 (ND : 22) ; Déplacement silencieux 3 ; Equitation 2 (ND : 20) ; Filature 3 ; Pister 3 ; Qui-vive 2 ; Tirer (Pistolet) 4.
- ◆ *Sentinelle* : Orientation citadine 3 ; Connaissance des bas-fonds 3 ; Discrétion 3 ; Etiquette 1.

### Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : Jeu de jambes 4 (ND : 20) ; Escalade 4 (ND : 25) ; Lancer 3 ; Pas de côté 4.
- ◆ *Arme d'hast* : Attaque 4 ; Parade 4 (ND : 25).
- ◆ *Mousquet* : Tirer 5 ; Recharger 5.

## Estienne de Pau

Pisteur acariâtre

### Description

Cet homme bourru et râblé est le meilleur chasseur de Montcenis. Excédé de se voir ridiculisé par la bête, il cherche par tous les moyens à percer le mystère. Il contactera d'ailleurs les héros s'il voit qu'ils peuvent lui être utile.

### Caractéristiques

Gaillardise : 3	Finesse : 3	Esprit : 2
Détermination : 2	Panache : 3	Réputation : +06

### Background

**Langues :** Accent montagnois du Sud; Montagnois.

**Avantages :** Œil de Faucon ; Dur à cuire.

### Acquis & connaissances

#### Métiers :

- ◆ *Chasseur* : Déplacement silencieux 4 ; Observation 4 ; Piéger 4 ; Tanner 3 ; Dressage 4 ; Guet-apens 4 ; Pister 4 ; Qui-vive 2 ; Signe de piste 3 ; Survie 4.
- ◆ *Prospecteur* : Fouille 3 ; Sens de l'orientation 4 ; Conduite d'attelage 3 ; Evaluation 2 ; Jouer 3 ; Potamologie 2.

#### Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : Jeu de jambes 4 (ND : 10) ; Vitesse 4 (ND : 15) ; Escalade 4 (ND : 15) ; Lancer 3 ; Soulever 3 ; Endurance 4.
- ◆ *Couteau* : Attaque 4 ; Parade 3 (ND : 12)
- ◆ *Combat de rue* : Attaque 3 ; Coup de pied 2.
- ◆ *Arc* : Attaque 4 ; Facteur d'arc 4 ; Tir réflexes 2.

## La veuve Descoups

Agitatrice en chef de Montcenis

### Description

Il n'est pas nécessaire de fournir un profil pour elle. Dites-vous juste qu'elle a beaucoup en Cancanier et en Agitation et qu'elle doit mourir à la fin du scénario.

## Les bandits de grands chemins

### Description

Les complices de Joseph sont tous des hommes cultivés et attentifs à leur mise. Ils ne sont pas des monstres sanguinaires mais plutôt d'audacieux agitateurs.

### Caractéristiques

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

### Background

**Langues :** Montagnois (L/E)

**Avantages :** Un au choix entre Dur à cuire, réflexes de combat ou Sens de l'équilibre.



## Acquis & connaissances

### Métiers :

- ◆ *Acrobate* : Jeu de jambes 3 (ND : 10) ; Equilibre 3 (ND : 15) ; Acrobatie 3 (ND : 15).
- ◆ *Arnaqueur* : Comédie 4 ; Observation 4 ; Sincérité 4 ; Corruption 3 ; Déguisement 3 ; Discrétion 3 ; Séduction 3 ; Sens des affaires 3.
- ◆ *Détrouseur* : Attaque (Arme improvisée) 3 ; Déplacement silencieux 4 ; Guet-apens 4 ; Intimidation 3 ; Connaissance des bas-fonds 3 ; Filature 3 ; Fouille 3 ; Orientation citadine (Tamisy, Montcenis) 3 ; Qui-vive 3.
- ◆ *Hors la loi* : Escalade 3 (ND : 15) ; Piéger 3 ; Amortir une chute 3 ; Facteur d'arcs 3 ; Pister 3 ; Sauter 3 (ND : 15) ; Sens de l'orientation 2 ; Signes de piste 3 ; Tirer (Arc) 3.

### Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : Vitesse 3 (ND : 15) ; Lancer 3 ; Roulé-boulé 3 (ND : 15).
- ◆ *Cavalier* : Equitation 4 (ND : 17) ; Sauter en selle 3 ; Voltige 3.
- ◆ *Couteau* : Attaque 4 ; Parade 4 (ND : 17).
- ◆ *Escrime* : Attaque 2 ; Parade 3 (ND : 15).
- ◆ *Pistolet* : Tirer 4 ; Recharger 3.
- ◆ *Pugilat* : Attaque 3 ; Direct 3.

## Hommes de main robustes

(chefs de patrouille miliciens, Bûcherons, Lieutenant et sergent du Marquis)

### Description

Servez-vous de ce profil pour tout homme de main non identifié que vous voudrez mettre en face de vos héros. Si vous utilisez le lieutenant du Marquis, il a 4 en panache. Grégoire Boisvert entre lui aussi dans cette catégorie. Il a 4 en Gaillardise.

### Caractéristiques

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

### Background

**Avantages** : Un au choix parmi Grand; Dur à cuire; Gaucher ou Réflexes de combat. Le lieutenant en choisit 2.

## Acquis & connaissances

Aucune école sauf le lieutenant qui est compagnon Valroux. Autres métiers et entraînements à votre convenance.

## Les figurants

## Les miliciens

### Caractéristiques

Ils sont 30 en tout dans le village. Tous sont adeptes de la Caldera.

*Niveau de menace* : 3

*Avantages* : La Montaigne ; Dures au mal.

*Armes* : Piques (7) ; Gourdin (5) ; Coutelas (5)

*ND pour être touché* : 20

*Compétences* : Jeu de jambes - 2 ; Vitesse +1 ; Attaque +1 ; Pister +1 ; Qui-vive +1.

## Les hommes du marquis

### Caractéristiques

Ils sont 36 en tout.

*Niveau de menace* : 4

*Avantages* : La Montaigne ; Les Mousquetaires et Cadets ; Incorruptibles.

*Armes* : Mousquet (15) ; Rapière (6) ; Baïonnette (9)

*ND pour être touché* : 25

*Compétences* : Attaque +2 ; Parade +2 ; Vitesse +2.

## Les villageois

### Caractéristiques

Il s'agit des villageois adeptes de la Caldera qui se battront dans le gouffre.

*Niveau de menace* : 2

*Avantages* : Kamikazes.

*Armes* : Gourdin (5) ; Coutelas (5).

*ND pour être touché* : 15

*Compétences* : -

# Le calendrier des Événements

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



fin 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.

## 15 Quintus 1655

Augustin entre dans la Caldera. Au cours de ses recherches, il tombe sur la description d'un rituel de magie noire permettant d'entrer en contact avec Légion. Il a besoin d'un lieu maudit, de 7 enfants de sang pur dont une doit être sorcière et l'autre atteinte d'une tare physique. Enfin, il doit accomplir le sacrifice dans la nuit du 20 Decimus 1667. Il sait où trouver le lieu maudit. Près de son village natal de Montcenis se trouve un gouffre dans lequel une puissante sorcière Sorte fut exécutée. Depuis, rien ne pousse aux abords du gouffre.

Sitôt son ordination faite, l'abbé demande à être affecté dans la région de Montcenis.

## 15 Primus 1656

Arrivée de l'Abbé Augustin à Montcenis. Affable et agréable, il ne tarde pas à se lier d'amitié avec le Baron local. Montcenis correspond aux attentes du prêtre et il étend son influence sur la population. Il se rapproche des deux enfants du Baron et pousse Charles-Henri à assassiner sa belle-mère, la seule personne à le soupçonner.

En compagnie de Jean Calvet, il met en place le sang des élites. Les couples sont assortis et bientôt, 5 enfants parfaites naissent.

Enfin, il passe un pacte avec la sorcière.

La première partie du plan est en place.

## 12 Corantine 1665

Ayant entendu parler de la fille du Marquis Riché de Pourcy, l'Abbé use de son influence pour faire de Marguerite la préceptrice d'Yvonne. Elle doit gagner la confiance du Noble et emmener Yvonne à Montcenis avant la nuit du 20 Decimus. Marguerite tombe amoureuse du Marquis.

## 4 Tertius 1667

Charles-Henri rencontre le carnaval des monstres à Pau. Il remarque Lucia et Piotr. Augustin use à nouveau de son influence pour inviter les bateleurs à passer l'hiver à Montcenis.

## 15 Nonus 1667

Arrivée des bateleurs à Montcenis. Augustin monte la Ligue de Vertu de la veuve Descoups contre le cirque. Parallèlement, Marguerite convainc le Marquis. Elle et Yvonne vont pouvoir venir à Montcenis. Mais la jeune femme se pose de plus en plus de questions quant à son engagement dans la conspiration.

## 17 Nonus 1667

Enlèvement d'Emilie Ferblantier (9 ans) par Augustin. Celui-ci a revêtu sa forme de loup. Emilie disparaît alors qu'elle récoltait du bois. On repère des traces de loups sur les lieux.

## 24 Nonus 1667

Disparition d'Alice Coupard (9 ans). La fillette revenait du catéchisme. Là encore, des traces de loups sont découvertes. Cette fois, ça s'est passé dans le village et la population s'inquiète.



### 31 Nonus 1667

Disparition de Fanny Meunier (10 ans) alors qu'elle surveillait les moutons. Deux des animaux ont été égorgés, des touffes de poils noirs sont trouvées sur les dépouilles. Piotr assiste à la scène mais n'en parle pas. Le Marquis est prévenu. Une fois encore, Augustin a utilisé son déguisement de loup.

### 7 Decimus 1667

Blanche Vallon (8 ans) est retrouvée dans un fossé, violée et égorgée. Une bête sauvage ne peut avoir fait le coup. La gamine passait beaucoup de temps prêt du cirque. On parle de Piotr. C'est Charles-Henri qui a cédé à ses pulsions. L'Abbé se sert du drame pour accroître la méfiance à l'égard du cirque.

### 14 Decimus 1667

Disparition d'Anaïs Boisvert (9 ans). La fille du bûcheron allait à la source. On retrouve son foulard et des traces de loups.

Marguerite et Yvonne partent pour Montcenis.

Dame Joséphine (fille de Sophie et agent de l'Empereur) enquête sur la situation.

### 15 Decimus 1667

Marguerite et Yvonne sont sauvées par les héros. Ces derniers sont invités au manoir. Marguerite espère qu'ils se mêleront de l'affaire. Elle a de plus en plus de mal à respecter les ordres. Le soir, repas au manoir et premières rumeurs à l'auberge.

### 16 Decimus 1667

Première journée d'enquête au village. Les héros découvrent l'ambiance paranoïaque. Le soir, arrivée du Marquis qui fait boucler Montcenis jusqu'à élucidation du mystère. Premières tensions entre Marguerite et son frère. La jeune femme va jusqu'à révéler au Marquis certaines tendances de son frère.

### 17 Decimus 1667

Battue dans les bois, capture et élimination d'un grand loup noir. Découverte des liens entre Calvet et Charles-Henri. Marguerite est droguée par l'apothicaire. Le soir, émeute lors du spectacle et fuite de Piotr et Lucia.

### 18 Decimus 1667

Le matin, disparition d'Yvonne Riché de Pourcy et assassinat d'un domestique. Un avis de recherche est lancé pour Piotr, les bateleurs sont assignés à résidence. L'après-midi, enlèvement de Marie (8 ans), fille de Joseph. Ce dernier contacte ses anciens complices. C'est le prêtre qui a fait le boulot mais son complice Vanneau, chef de la milice, oriente les soupçons sur Piotr. On retrouve encore des traces de loups et la mère de Marie, inconsciente. Le soir, tentative d'enlèvement de Marguerite (Bandits de grands chemins), Meurtre du pisteur Estienne de Pau par Charles-Henri (il a vu des choses au gouffre de Légion) et agression des héros par les hommes de Vanneau.

### 19 Decimus 1667

Révélation de Marguerite, accusation des héros par le Baron (abus de pouvoir). Calvet drogue le marquis. Disparition de Marguerite. Les bateleurs fuient, Piotr est capturé, torturé puis jeté en cellule en compagnie des héros. Il leur révèle ce qu'il sait. Lucia est confiée à Augustin pour "sauver son âme".

### 20 Decimus 1667

Libération des héros par Arakasi. Neutralisation de Calvet et libération du marquis. Attaque sur le gouffre de Légion et fuite de l'abbé.



ans un projet tel que celui-ci, il arrive parfois de rencontrer de mauvaises surprises. Et c'est ce qui se produisit au mois d'octobre 2007, après que Sébastien et moi ayons bossé sur cet e-book depuis plus de six mois.

En effet, alors que je parcourais le forum du site Revenant, j'apprends l'existence d'un e-book en préparation sur les sorcières de la destinée (et en plus nommé *Beyond the Veil* !, ce qui signifie *Derrière le Voile*, le même titre que nous !). Farfouillant sur le site, je finis par récupérer une version officielle en cours de préparation qui devrait ensuite être mise en libre téléchargement sur le site d'AEG.

Heureuse surprise, ils décrivent dans le détail le fonctionnement du Tessatore (inséré dans cet e-book, chapitre 2, partie accidents magiques), les modifications apportées à la sorcellerie Sorte (insérées également au chapitre 2, partie sorcelleries) et l'histoire des streghe della sorte. Et c'est là que nous rencontrons des divergences.

En effet, en l'absence d'informations sur l'historique de cette sorcellerie, nous avons développé notre propre version. La plupart des informations ont toutefois été faciles à insérer, à l'exception de la plus importante à mon sens : le passage du Pacte. Avec Sébastien, nous aimions bien l'idée d'une sénatrice avide de pouvoirs (dans le style de la série Rome...), d'où la création de Camilla Lorenzios. Or la version d'Andrew Peregrine (l'officielle, aie...) est celle d'un sénateur et d'une esclave...

Après de longues tergiversations, nous avons décidé de garder notre version inchangée, mais d'ajouter cet errata afin que vous puissiez décider de la version qui vous agréait le plus... Après tout, c'est vous le MJ.

Voici donc la version de l'e-book d'AEG sur les origines de la sorcellerie Sorte :

## Vespasien et Alia

*Les origines de Sorte sont entourées de mystère comme pour toutes les sorcelleries du pacte. Tout commence avec Vespasien, l'un des puissants sénateurs de Numa à l'époque de Montanus. Alors qu'il était moins puissant que Montanus, Vespasien avait réussi à prendre le contrôle de Numa en devenant le "Premier Prêtre" de la ville. Aussi, lorsque Montanus passa le pacte, il contacta Vespasien pour qu'il en soit également. Car sans le consentement du prêtre, Montanus n'aurait jamais pu passer ce pacte dans la ville de Numa.*

*Alors que Vespasien fut aussi prompt que les autres à accepter la proposition de Montanus, il décida qu'il serait plus sûr de contrôler la personne qui recevrait ce cadeau, ainsi amena-t-il une esclave du nom d'Alia à la réunion secrète. Lorsque Montanus ouvrit le portail et entama les négociations, Vespasien prit peur à l'instar des autres sénateurs mais il fit tout de même avancer Alia pour quelle reçoive le don des Négociateurs. Pour Alia, il ne s'agissait que d'une nouvelle horreur à subir dans la longue liste de ce qu'elle avait déjà enduré. Sa famille avait toujours été esclave. Mais Alia avait eu le malheur d'être une femme à la beauté si renversante qu'elle attira l'attention de Vespasien. C'était un homme brutal, et il faisait subir à Alia tout ce qu'il n'osait pas demander à son épouse. Au cours de ces quelques années, il avait tellement frappé et brutalisé Alia qu'il la considérait comme incapable de lui désobéir. Alors que Vespasien ne voulait pas que son corps soit corrompu par le cadeau des Négociateurs, il souhaitait que ses descendants en héritent. Pour cela, il devrait donner de nombreux rejetons à Alia, une pensée qu'il appréciait. Ainsi, tremblante de froid et de peur sur le sol en marbre du sénat, Alia devint la première sorcière du destin.*

*Dès le pacte passé, il fut évident à tous les participants que ses nouveaux pouvoirs seraient très utiles. Toutefois, ce don avait failli rendre Alia complètement folle. Quand le portail se referma et que les sénateurs relevèrent la tête, Alia se trouvait à leurs pieds, les yeux exorbités par l'énormité de la puissance qu'elle venait de recevoir et les secrets qui lui étaient révélés. Elle fixa chacun des sénateurs avec son regard sombre et illuminé à la fois en révélant à la cantonade les secrets de chacun d'eux, jusqu'à ce que Vespasien la frappe, la faisant ainsi retomber au sol. Ceux qui pourraient entendre les révélations qu'elle avait à faire concernant le "don" que les sénateurs avaient reçus seraient terrifiés par les nobles et ne pourraient plus dormir la nuit.*

*Aussi, de retour au palais de Vespasien, Alia fut de nouveau enfermée. Elle ne pouvait pas empêcher son nouveau pouvoir de lui révéler quantité de secrets, même lorsqu'elle se trouvait seule, et Vespasien s'en inquiéta un peu. C'était à lui de diriger ce pouvoir et cette puissance l'inquiétait. Entre les mains de ses fils, elle permettrait de créer une nouvelle et puissante dynastie. Il écraserait Montanus, connaissant ses plans avant même qu'il les ait élaborés. Le jour suivant, il s'attaqua sérieusement à la création de cette dynastie.*

*Malheureusement, malgré ses tentatives pour donner un fils à Alia, celle-ci n'engendra que des filles. Elle riait de façon hystérique chaque fois que la sage-femme annonçait le sexe de l'enfant. Vespasien en vint à penser qu'elle utilisait son pouvoir pour ne le transmettre qu'à des enfants de sexe féminin, et peut-être avait-il raison. Après tout, Alia avait été maltraitée sa vie durant par les hommes. Il est facile de penser qu'elle ferait tout son possible pour ne pas donner naissance à un mâle qui lui ferait subir une nouvelle série d'avaries. Cependant, il est impossible d'en avoir la certitude et alors que Vespasien se retrouvait avec une grande quantité de filles, le rire d'Alia devenait de plus en plus hystérique.*

*Et puis le destin frappa. Le mariage entre Vespasien et Fulvia, son épouse légitime, avait été arrangé. Fulvia avait donc peu de sentiments pour son époux. Ainsi, lorsqu'il acheta sa nouvelle esclave, elle fut heureuse d'être laissée en paix. Toutefois, la nouvelle sorcellerie d'Alia l'inquiéta quelque peu. Son mari partageait maintenant très rarement sa couche, insistant à la place pour aller maltraiter l'esclave qu'il maintenait enfermée dans "l'intérêt de la lignée". Elle se rendit rapidement compte que la hantise de Vespasien faisait chuchoter les domestiques, puis le voisinage. Les gens commençaient à murmurer sur son passage aussi devait-elle agir. Elle empoisonna Vespasien puis regagna les terres de sa famille loin de Numa. Alors qu'il était évident pour tout le monde qu'elle l'avait assassiné, personne ne s'en offusqua. Non seulement la famille de Fulvia était haut placée, mais Vespasien n'était pas aimé par les siens et s'était fait de nombreux ennemis en menaçant de révéler les secrets découverts par Alia.*

*Apparemment, Alia serait morte peu de temps après Vespasien. Elle serait décédée en couches en donnant la vie à une dernière fille, un sourire cynique vissé sur le visage. Personne ne su donc jamais si elle avait utilisé ses pouvoirs pour refuser à Vespasien le fils qu'il espérait. Toutefois, elles auraient été heureuses de la chute de sa lignée. Sans fils pour s'occuper de ses terres, ses filles en regurent une partie en dot et les prétendants ne manquèrent pas. Ainsi, la sorcellerie Sorte passa dans le sang des familles nobles de Vodacce et la lignée de Vespasien disparut de l'histoire.*



## Conclusion

---



Fils de Lugh et moi-même avons bossé d'arrachepied pendant plus d'un an pour vous sortir cet e-book. Sans compter le travail exceptionnel fourni par les enlumineurs que sont Doom, Wenlock, Benj', Rakshasi et El Khan.

Nous espérons sincèrement que cette masse de renseignements vous sera utile. Vous aurez sans doute vos objections, vous trouverez qu'il manque quelque chose ou que nous avons traité un sujet d'une manière qui vous méplait. Mais sachez que nous avons toujours été ouverts à de nouveaux collaborateurs pour ce projet. Et nous n'avons pas eu beaucoup de réponses... Et ceux qui nous ont parfois répondu n'y ont pas donné suite (ils se reconnaîtront...).

Quoi qu'il en soit, nous avons pris un réel plaisir à créer cet E-book sur le thème de la magie, de la sorcellerie et de tout ce qui se cache derrière. Il s'agit là d'une boîte à outils, à vous d'y prélever les éléments qui vous seront utiles. Vous n'aimez pas telle sorcellerie ou tel PNJ, libre à vous de ne pas l'utiliser, après tout, c'est vous le MJ. A titre personnel, par exemple, je refuse d'avoir à ma table des sorcières de la destinée, je trouve qu'elles mettent trop en péril les intrigues des scénarios, je réserve donc cette sorcellerie à mes PNJ ; d'autant qu'en dehors de leurs pouvoirs, une stragha n'est pas très drôle à jouer : elle ne sait ni lire ni écrire, est sous la coupe de son mari/père/frère, vit sous un voile, etc. Pour conclure, même si je l'avais autorisée à mes joueurs, je ne pense pas qu'ils auraient choisis d'en incarner une, c'est un archétype très restrictif, surtout en Vodacce.

Pour ce qui est de l'historique, je me suis volontairement arrêté en 1655. Si vous suivez la campagne que je mets en ligne petit à petit, vous verrez que celle-ci commence en 1656 et que les événements qui suivent cet E-book s'y trouvent au fur et à mesure des scénarii.

Ensuite, il est fort probable que Fils de Lugh et moi-même nous lancions dans un nouveau projet, mais pas tout de suite... Laissez nous le temps de souffler. Mais pour vous tenir en haleine, voici le thème de notre prochain E-book : Tar-Nedjer (l'Afrique) avec des comptoirs coloniaux et une ambiance à la Livingstone (l'explorateur, pas l'écrivain de livres dont vous êtes le héros ^\_^). Bien entendu, nous sommes preneurs de toutes les bonnes volontés (rédacteurs ou dessinateurs) pour nous aider dans ce futur ouvrage. Si ce projet vous emballa, n'hésitez pas à nous le faire savoir (nos emails figurent dans l'ours de cet E-book).

Mais comme dit précédemment, ce n'est pas pour tout de suite, et Fils de Lugh, comme moi-même souhaitons nous remettre à écrire d'autres choses plus simples et moins "prise de tête", comme des scénarii.

Voilà, ce sera tout pour cette fois... Et comme dit le proverbe "il n'y a que les montagnes qui ne se rencontrent pas", donc, peut-être à une prochaine fois sur le forum du SDEN ou sur une manifestation.

Enfin, une dédicace finale et personnelle : aux deux héroïnes de ma vie, Ninon & Virginie, qui m'ont laissé assez de temps libre pour terminer cet ouvrage.

*Gérald Vincent (Géronimo)*

*"Bad guys get to break the rules ; good guys get to win."*<sup>1</sup>

*Tearlaídh Partholan*

<sup>1</sup> "Les mauvais garçons peuvent violer les règles, mais ce sont les bons garçons qui finissent par gagner."



# *La Guilde des Alchimistes*



*Disponible en version française avant la fin du mois de février 2008.*

*Traduction et ajouts de Geronimo.*





# *Tar-Netjer, Ebène & Ivoire*



*“Du sud se trouve un grand continent nommé Tar-Netjer, une terre peuplée de bêtes géantes où vit un peuple à la peau sombre. Il était connu des antiques numains, mais les océans entre Thèah et cette terre sont traîtres, avec de grandes zones de mer remplies de plantes qui s’emmêlent autour des coques des navires, des zones de mer d’huile, d’autres aux vagues gigantesques, etc. La Barrière (Shimmering Wall) des Razhdost coupe ce continent en deux, avec un grand canyon où se produisent des orages d’une violence inimaginable qui interdisent de voyager jusqu’à sa partie sud.”*

*Mark Stanton Woodward, Discourse on the Metaphysics of Thèah*

## *Prochainement...*

