

Comment Amadouer le Tigre Blanc

Je suis jeune, il est vrai, mais aux âmes bien nées,

La valeur n'attend pas le nombre des années.

Corneille

*N'attendez pas que le monde qui vous entoure change :
c'est à vous de changer le monde.*

*Katarina von Fischler (future Gaierin Ketherina
Fischler Dimitritova)*

A beau mentir qui vient de loin.

Proverbe ussuran

Bien faire et laisser braire.

Proverbe ussuran

Notes liminaires

Une aventure pour un petit groupe de personnages qui va les mener des salons vodaccis aux étendues glacées d'Ussura en passant par les champs de bataille eisenors. La présence d'un courtisan et/ou d'un "routard" serait appréciable.

Préambule

Connaissant les risques qu'elle prenait à essayer de s'emparer de l'Arcanus Pacto, la baronne Jacqueline Donnadiou du Bisset s'était prévu un lieu de replis en cas de problèmes il y a quelques années. En effet, en 1652, elle rencontrait l'herzog Faulk von Fischler lors d'un voyage diplomatique de ce dernier auprès de l'Eglise du Vaticine à Numa. Isolé dans cette cour religieuse où on lui fait bien sentir ses origines humbles, elle charma facilement ce fils de pêcheur et l'introduisit dans certains des cercles occultes de Vodacce afin de pouvoir s'en faire un allié (c'est ainsi qu'il se découvrit une passion pour les choses de l'occulte...). Lors de son départ pour sa patrie, elle lui offrit un médaillon (qu'elle avait ensanglanté, s'offrant ainsi une issue de secours en cas d'urgence).

C'est pourquoi, lorsqu'elle parvint à s'emparer du manuscrit, elle activa le médaillon, ouvrit un passage Porté et se rendit au palais des von Fischler à Seeufer. D'abord surpris par la réapparition de

son amante montagnoise cinq ans après, Faulk écouta ses arguments et ce qu'il pouvait tirer de cet ouvrage. Il décida donc de lui fournir un lieu de travail (une chaumière dans les *Die Schwartzen Wälder*) afin de pouvoir ensuite profiter de ses recherches.

Une toute autre histoire, l'année dernière, le 23 primus 1656, Jacques Crèveœur réalisait un portrait de Katarina von Fischler. Lorsque Katarina fête ses treize ans, Jacques Crèveœur, un montagnois, fait son portrait qui est ensuite acheminé à travers toutes les grandes cours théanes dans l'espoir de lui trouver un époux appartenant à la haute noblesse qui pourrait ainsi apporter son soutien à la province Fischler. Le 27 nonus 1656, le portrait parvient dans la lointaine cour ussurane où le jeune Ilya Sladivgorod Nikolovich, âgé de sept ans, tombe amoureux de Katarina Von Fischler. Aussitôt, un messenger part pour Seeufer afin de demander à l'herzog von Fischler de faire en sorte que sa sœur se présente officiellement à la cour d'Ussura afin qu'elle soit présentée au jeune prince.

Dans le même temps, l'herzogin Fauner von Pösen apprend cette nouvelle via l'un de ses espions à la cour de Fischler (le rücken de l'herzog von Fischler, Nikkel Ebner). Elle décide de faire en sorte que cette alliance qui renforcerait les vaticins au détriment des protestataires (dont elle fait partie) ne voit jamais le jour.

En effet, l'Eisen est "grossièrement" coupé en deux, à l'est de Stein, le pays est protestataire, à l'ouest il est vaticin. Ainsi, certaines provinces sont écartelées en deux religions différentes ; c'est le cas des terres de Fischler, de Heilgrund et pour une plus faible partie la Pösen et le Sieger. Par contre les dirigeants de ces provinces sont, quant à eux, clairement affiliés à l'un ou l'autre camp : ainsi, Sieger, Wische et Fischler forment l'alliance vaticine alors que Pösen, Hainzl et Heilgrund forment l'alliance évangélique.

Comme il n'y a pas que les herzogs qui ont des espions, une autre faction s'intéresse de près à la baronne Jacqueline Donnadiou du Bisset : les Filles de Sophie. En effet, en Vodacce, *Il Cavaliere de Numa* a découvert que celle-ci était une agioteuse. Elle s'est donc empressée de la suivre en Eisen afin de découvrir ce qu'elle manigance. Bien entendu, elle a mis la Servante d'Eisen, Wilma Probst, dans la confidence... Cette dernière lui demande de la surveiller et de découvrir ses complices afin d'éliminer ce nid d'agioteurs.

Et c'est au milieu de ce panier de crabes (rapport avec les armures eisenores...) que nos héros débarquent...

Introduction

A la fin du scénario *Le Pacte des Arcanes*, nos héros sont allés faire leur rapport auprès du Chancelier Armand de Montaigne à l'ambassade de Montaigne à Numa.

Il les remercie pour le travail effectué et les incite à oublier que le roi voulait récupérer l'Arcanus Pacto pour son propre compte...



De plus, il leur demande un nouveau un service, dont saura se souvenir le roi de Montaigne et son Chancelier : retrouver la baronne Jaqueline Donnadiou du Bisset, récupérer le livre et en finir avec cette traîtresse.

D'après ses informations, elle se serait réfugiée à la cour de l'herzog Faulk von Fischler, à Seeufer. Il leur remet alors une lettre de recommandation qui fait d'eux des envoyés du roi de Montaigne à la cour de l'herzog Faulk von Fischler. Nos héros n'ont donc plus qu'à faire leur paquetage et seller leurs chevaux avant de reprendre la route en direction de l'Eisen.

Acte I : La cour du pêcheur

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

Sur le soleil qui se lève sur la magnifique cité de Numa. Une nouvelle fois, nos héros doivent quitter la cité des hiérophantes pour la boue et le froid de l'Eisen et de sa guerre fratricide. L'ambiance n'est donc pas au beau fixe, mais plutôt emplie d'une certaine tristesse...

Scène 1 : *L'uomo con il cappuccio*

Décors : la campagne vodacci, l'auberge *L'uomo con il cappuccio*.

Protagonistes : Davizzo Einaudi, quatre hommes de main de l'Agiotage (Raffaella Cellini, Gusme Gavazzi, Florello Pianetti et Piero Vitturi) et une douzaine de brutes de l'Agiotage, Cavaliere Augusto di Mondavi, une trentaine de brutes du Billet du Seigneur.

Nos héros se retrouvent à reprendre la route en direction de l'Eisen pour se rendre à Seeufer, la capitale de la province Fischler. Le trajet en Vodacce devrait se passer assez calmement à l'exception d'un piège tendu par la baronne Jaqueline Donnadiou du Bisset et ses acolytes de l'Agiotage.

Nos héros vont arriver à un bac qui permet de traverser le fleuve du Commerce. Ce bac sert également d'auberge et porte le joli nom de *L'uomo con il cappuccio* (l'homme à la capuche). Les agioteurs en ont pris le contrôle en tuant tout le personnel et les clients (les cadavres sont entassés dans la cave). Ainsi, toutes les personnes présentes dans l'auberge sont des membres de cette société secrète...

Leur objectif est simple, connaissant la réputation des héros, ils ont l'intention de se faire passer pour le personnel et les clients de l'auberge, droguer leur repas (avec du *Marchand de sable*) et les éliminer pendant leur sommeil. Et comme ils ont décidés de faire d'une pierre deux coups, ils ont installés tout leur petit attirail dans la cave afin de pouvoir effectuer une cérémonie en hommage à Légion et dont les héros seront l'offrande...

Le chef de cette petite bande, Davizzo Einaudi interprète le rôle de l'aubergiste, Raffaella Cellini est la serveuse accorte, Gusme Gavazzi est le palefrenier qui accueillera les héros, Florello Pianetti est le cuisinier et Piero Vitturi le barman.

Une fois ce cadre mis en place (prenez bien connaissance des lieux avec le plan fourni dans la *Gazette* et des PNJ dont le profil figure dans *Le Générique*), cette scène est très ouverte, tout peut arriver, mais voici les déroulements les plus probables :

- les héros découvrent le poison glissé dans leur alimentation et le font savoir. Les agioteurs (c'est-à-dire toute l'auberge) passent à l'attaque ;
- les héros découvrent le poison, restent discret et tendent une embuscade dans leur chambre. Les agioteurs se feront sans doute avoir ;
- les héros découvrent le poison, restent discret et, une fois dans leur chambre, prennent la fuite ; ils vont alors perdre beaucoup de temps lors de ce détour ;
- les héros sont empoisonnés mais parviennent tout de même à découvrir qu'ils ont été drogués et réussissent à se réveiller, pouvant ainsi se défendre ;
- les héros sont empoisonnés, ne s'aperçoivent de rien et se retrouvent enchaînés dans la cave, attendant d'être sacrifiés sur l'autel et assistant à la cérémonie, ce qui peut leur laisser le temps de se détacher et de se défendre.

Dans cette scène, il vous conviendra donc d'improviser pour que celle-ci se passe "au mieux". Dans tous les cas, une fois que la scène approche de son dénouement, une patrouille de la famille Mondavi arrivera à l'auberge. Ils sont une trentaine et leur chef est une connaissance des héros : le cavaliere Augusto di Mondavi...

Il va profiter du pétrin dans lequel se sont fourrés les héros pour se venger de l'affront qu'ils lui ont infligés au cours du scénario *Trois Drôles de Dames*. Pour cela, il va essayer de charger les héros au maximum. Prenez donc la situation la plus défavorable possible pour les héros. Par exemples, s'ils ont exterminés les agioteurs et que l'auberge est emplie de cadavres, il va les accuser de ce meurtre de masse... ; si les agioteurs se sont enfuis et qu'ils n'y a que les cadavres dans la cave, ils vont être accusés de brigandage et d'assassinats... En bref, chargez la mule...

Mais quoi qu'il en soit, offrez une porte de sortie à vos héros, ils doivent pouvoir s'enfuir de ce pétrin (pour cela, n'oubliez pas l'épée de Damoclès dont est affligé Augusto : tout ce qu'il entreprend comme billet du Seigneur de la famille Mondavi tourne au vinaigre...). La meilleure solution est de leur permettre de s'enfuir par le bac, ce qui leur permettra de "passer" en Eisen avec un Augusto le poing levé au ciel jurant qu'il se vengera. Ils auront juste "gagner" une épée de Damoclès (Recherché : province Mondavi à 2 PP). Il vaudrait mieux pour eux qu'ils évitent de mettre les pieds en Vodacce pendant quelques temps...



L'Aventure en plus

la Mörderbande

Décors : la campagne eisenore.

Protagonistes : Folkhard Höhne, Klaus Schönberg, 24 brutes de la Mörderbande

Une fois en Vodacce, alors que les héros passent sur les terres de la province Sieger, ils remarquent un cadavre au sol, au milieu de la route. En s'approchant, ils se rendent compte que l'homme est mort mais que la cause de celle-ci est difficilement identifiable. Par contre, il a sur une lui, une bourse avec 200 marks, des bijoux de grande valeur (collier, deux bagues en or, sceau de la famille von Hänlau [Héraldique + Esprit ND 30], le tout pour une valeur d'environ 1 000 marks !) et quelques lettres de marques prouvant ses origines nobles.

La tentation sera donc forte pour nos héros de "récupérer" ces biens de valeurs. D'autant que les lettres de marques sont des vraies et permettrait de se faire passer pour un membre de la famille von Hänlau. Mais en réalité, c'est un piège. Mais pas de la baronne Jaqueline Donnadiou du Bisset cette fois-ci. C'est un malheureux concours de circonstances. Les héros sont tombés sur un piège monté de toute pièce par la Mörderbande (créée toute récemment par Erich von Fischler). Ils ont placés là ce cadavre pour que des gogos se fassent avoir en le dépouillant. Il leur suffit ensuite de les arrêter un peu plus loin, de les dépouiller par une très forte amende et de les laisser partir sans qu'ils puissent se plaindre... Le problème, c'est qu'un fait aggravant va tomber sur les héros, le chef de cette petite troupe de la Mörderbande est une vieille connaissance à eux : Folkhard Höhne (rencontré dans le scénario *Eureka* !), qui va finalement se dire qu'il peut tout simplement les passer par les armes...

Bien entendu, il y aura une discussion entre les héros et la Mörderbande, permettant un peu de roleplaying, où nos héros apprendront la création de cette compagnie, et pourquoi pas, avec quelques paroles de trop, les raisons de sa création...

Quoi qu'il en soit, nos héros devraient avoir l'opportunité de fuir à cheval débutant ainsi une poursuite dont le but n'est pas de faire prendre les héros, mais de leur donner des sueurs froides... Comptez dans les poursuivants Folkhard Höhne, Klaus Schönberg et 4 groupes de brutes. Ensuite, lorsque vos héros penseront avoir semer leurs poursuivants, n'hésitez pas à faire apparaître un nouveau groupe de soudards de leur gauche ou de leur droite (pour l'ambiance, pensez à la poursuite de Liv Tyler par les nazgul à la fin du premier épisode du *Seigneur des Anneaux*).

En bonus, voici quelques incidents que vous pouvez utiliser pendant la poursuite :

- **Tronc couché :** les poursuivis atteignent un petit obstacle comme un tronc couché, un rocher, un mur de délimitation de parcelle, une carcasse de gibier, etc. Ils effectuent un jet de Finesse + Acrobatie Equestre (lancer 1D10 pour déterminer le ND : 1→10, 2-5→15, 6-9→20, 10→25) ou Equitation (ND augmenté de 10). Les poursuivants perdent 1D2 marqueurs en cas d'échec. Les poursuivants doivent effectuer le même jet. La poursuite continue.

- **Buisson épineux :** les poursuivis atteignent un buisson épineux, un sous-bois luxuriant, un massif de framboises, etc. Ils doivent le traverser, pour cela, ils doivent effectuer un jet de Détermination + Equitation ND 25. Chaque échec de 5 points fait perdre 1 marqueur à essayer de traverser. S'ils sont rattrapés par leurs poursuivants pendant ce temps-là, la poursuite s'arrête. Sinon, ces derniers doivent à leur tour effectuer ce jet.

- **Terrier :** l'un des groupes de protagonistes met le pied dans un terrier, un trou de taupe, une ornière, etc. Lancez 1D10, chiffres pairs, les poursuivis, chiffres impairs, les poursuivants. Ceux qui mettent le pied dans cette chausse-trappe effectuent un jet d'Observation + Panache ND 25. Chaque échec de 5 points lui fait perdre un marqueur à sortir sa jambe. S'il y a 4 augmentations, il s'est cassé le tibia, il encaisse 3g1 dés de dommages et la poursuite s'arrête.

- **Pente raide :** les poursuivis se retrouvent devant une pente raide, (lancez 1D10 afin d'en déterminer le sens : chiffres pairs, descendante ; chiffres impairs, montante). Attaquer une pente raide ascendante est très épuisant. Effectuez un jet d'Equitation normalement pour les participants, mais les effets en sont doublés en raison de l'essoufflement. Par exemple, si le poursuivi a deux augmentations par rapport à ses poursuivants, il ne prend pas deux marqueurs sur ces derniers, mais quatre. Par contre, se jeter dans une pente descendante est mortelle pour les chevilles des chevaux. En parallèle au jet de poursuite, effectuez un jet d'Equitation + Finesse (lancez 1D10 afin d'en déterminer le ND : 1-2→15 ; 3-4→ 25 ; 5-6→30 ; 7-8→35 ; 9-0→40). En cas d'échec à ce jet, le cavalier et sa monture choient et roulent dans la pente, encaissant 3g1 blessures légères chacun et perdant ensuite 1D3 marqueurs à se relever.

- **Branche basse :** l'un des groupes de protagonistes se prend une branche basse au niveau de la tête, du cou ou du tronc. Lancez 1D10, chiffres pairs, les poursuivis, chiffres impairs, les poursuivants. Il doit alors réussir un jet de Détermination ND 30 pour ne pas chuter au sol et encaisser 3g2 dés de dommages et perdre 2D3 marqueurs à remonter en selle et refaire son retard.

- **Falaise abrupte :** les poursuivis se retrouvent devant une falaise impressionnante. Ils ont alors plusieurs solutions : changer de direction (perte de 2 marqueurs, leurs poursuivants coupant au plus rapide) ; ou attaquer la pente en perdant 1D3 marqueurs en raison de leur indécision immédiate. La poursuite se continue ensuite sur cette falaise.

- **Ours solitaire :** l'un des groupes de protagonistes se retrouve nez à nez avec un ours solitaire. Lancez 1D10, chiffres pairs, les poursuivis, chiffres impairs, les poursuivants. Ce dernier, occupé à se gourmander d'un bon saumon ou de miel considère les nouveaux venus comme des importuns qui méritent une leçon et passe à l'attaque. Si ce sont les poursuivis, considérez que la poursuite prend fin et gérez la situation entre les trois groupes (les poursuivis, les poursuivants et l'ours). Si ce sont les

poursuivants, les poursuivis arrivent à semer leurs suiveurs, trop occupés avec le molosse.

- **Fossé** : les poursuivis se retrouvent soudainement face à un fossé. Ils doivent effectuer un jet de Détermination + Acrobatie Equestre (lancez 1D10 afin d'en déterminer le ND : 1-3→15 ; 4-6→25 ; 7-8→30 ; 9→35 ; 0→40) ou Equitation (ND augmenté de 10). S'ils échouent, ils tombent dans le trou, encaissent 1D6g1 dés de dommages (le nombre de dés lancés est diminué de la compétence amortir une chute) et perdent 1D3+1 marqueurs à remonter la pente. La poursuite peut ensuite continuer.

- **Tas d'arbres morts** : les poursuivis arrivent devant un tas de petits arbres morts ou devant un gros tronc en travers de leur passage. Ils doivent effectuer un jet de Finesse + Acrobaties Equestres (lancez 1D10 afin d'en déterminer le ND : 1-2→15 ; 3-4→20 ; 5-6→30 ; 7-8→35 ; 9-0→40) ou Equitation (ND augmenté de 10). S'ils échouent, ils butent dans le (ou les) arbre(s) mort(s), encaissent 2g1 dés de dommages et perdent 1D3 marqueurs à se relever. De plus, en cas d'échec supérieur à 10, le cheval a la cheville foulée, ce qui augmente de 10 tous les jets qu'ils effectuent et qui concernent les membres inférieurs (courir, sauter, etc.).

- **A la façon de Tarzan** : arrivés devant une zone infranchissable, falaise trop profonde, zone marécageuse ou buissonneuse, etc., les poursuivis doivent se réfugier dans les arbres et utiliser les branches de ces derniers et les lianes qui pendent pour se déplacer dans les cimes. Tout d'abord, ils doivent effectuer un jet d'escalade ND 20, avec une perte de 1 marqueur pour 5 points d'échec. Les poursuivants font ensuite le même test. Ensuite, la poursuite se continue avec des jets d'Acrobatie ou d'Equilibre (au choix).

- **On barbotte!** : les poursuivis se retrouvent devant une grande étendue d'eau, rivière, torrent, lac, etc. Ils ont alors plusieurs solutions : changer de direction (perte de 2 marqueurs, leurs poursuivants coupant au plus rapide) ; plonger immédiatement (malus suivant l'encombrement) ou enlever tout ou partie de leurs vêtements et armement pour plus de faciliter (considérons une perte d'un marqueur par objet). La poursuite se continue ensuite dans l'eau.

- **Meute de loups affamés** : l'un des groupes de protagonistes se retrouve face à une meute de loups affamés. Lancez 1D10, chiffres pairs, les poursuivis, chiffres impairs, les poursuivants. Ces derniers voient alors dans les intrus des proies intéressantes et appétissantes. Ils sont au nombre de 2d10. Si ce sont les poursuivis qui sont pris à partie, considérez que la poursuite prend fin et gérez la situation entre les trois groupes (les poursuivis, les poursuivants et la meute affamée). Si ce sont les poursuivants, les poursuivis arrivent à semer leurs suiveurs, trop occupés avec les canidés.

Scène 2 : aux marches du palais... (air connu)

Décor : Seeufer, le Fischlerpalatz

Protagonistes : Kommandant Kastor von Lanthen, le Baron Thomard-Hilaire Praisse de Rachecourt.

Seeufer est une grande ville située à l'embouchure du Südlache dont l'économie repose sur la pêche dans les eaux profondes du lac qui la borde. Un gigantesque mur de bois et de terre entoure la ville, sur lequel des gardes équipés de torches patrouillent toute la nuit. C'est dans cette ville qu'est né et a grandi Faulk von Fischler et c'est bien sûr là qu'il s'est installé après sa subite accession au pouvoir. Le grand manoir qui lui sert de demeure est situé au centre de Seeufer. Il est vaste et majestueux, entièrement construit en bois noir.

Nos héros sont reçus par le Kommandant Kastor von Lanthen, le chef de la Garde de Fer de Fischler, les *Fins Renards*. Bien entendu, il leur demande les raisons de leur présence au Fischlerpalatz et la durée de leur séjour. Nos héros devraient sans doute cacher les raisons réelles de leur présence et arguer de la lettre de recommandation d'Armand de Montaigne pour justifier leur présence comme messagers attachés au Chancelier et à l'ambassadeur de Montaigne en Eisen. Il leur affectera alors des chambres pour la durée de leur séjour et leur indiquera celle du baron Thomard-Hilaire Praisse de Rachecourt, auprès duquel nos héros devraient pouvoir trouver de l'aide.

Une fois auprès de l'ambassadeur, ce dernier reconnaîtra en eux ceux qui lui ont sauvé la vie dans le scénario *Trois Drôles de Dames*. Il va alors faire tout son possible pour les aider à retrouver la baronne. D'ailleurs les héros tombent plutôt bien car l'herzog von Fischler organise un bal dont le thème est l'Ussura ce soir... Au cours de celui-ci, nos héros pourront donc interroger les membres de la cour discrètement et pouvoir découvrir où se cache la baronne Jacqueline Donnadieu du Bisset.

Mais avant cela, il leur procure des déguisements usurans : tenue de kosar, uniforme de stelets, uniforme de tyomny, vêtement de bûcheron, robes légères et vaporeuses de fidheli, fourrure et tenue de boïar, etc.



Scène 3 : Dur de danser après quatre verres de Zubrovka...

Décors : Seeufer, le Fischlerpalatz

Protagonistes : cf. Ci-dessous.

Le soir arrive, tous les invités sont habillés à la mode usurane, fourrures, toque, manteaux retournés, bottes en peau, etc. sont de mises. Quant à la nourriture, voici quelques-uns des plats servis : caviar, Zakouskis, Côtelettes Pojarski, Pirojkis, Veau Orloff ou Waterzoï de poulet avec des yagourts, du lait fermenté et deux fromages locaux et très forts : du Saint Fareskoff et du Saint Versgorod, en dessert, ce sera Pashka, Pistachine et Vatrouchka. Les boissons viennent également de ce lointain pays, on peut trouver de la borovicka (un type de gin titrant 40°), de la sabra (une liqueur aromatisée à l'orange et au chocolat), de la slivovitza (une eau-de-vie de prune) et bien sûr de la vodka (une eau-de-vie de grain très peu aromatisé titrant environ 40°. On obtient la vodka par distillation de farines de céréales fermentées. On la rectifie en présence d'aromates, afin de lui donner un goût léger et discret. On peut également en trouver aromatisée au citron, à l'orange, à l'herbe de bison [zubrovka], etc.). Ces alcools très forts et ces mets aux goûts si exotiques vont détendre l'atmosphère et permettre aux héros d'interroger un peu tout le monde à loisir.

Cette soirée est ouverte et permettra aux héros de faire connaissance avec quelques-uns des membres du gratin eisenor :

➤ la famille Wische, qui paraît des plus heureuse malgré ces temps de guerre, le chef de famille l'herzog Reinhard Dieter von Wische, son épouse Cornelia, ses fils, Fritz Dieter, Heinrich Reinhard ou Sigmund, et son rücken, le Feldherr Seiffrid von Gottlieb ;

➤ la famille Sieger : représentée uniquement par l'Herzog Erich von Sieger (récemment endeuillé de la mort de son père) et son rücken, le Rittmeister Waldemar von Weber ;

➤ les ambassadeurs de Montaigne, le Baron Thomard-Hilaire Praise de Rachecourt, qu'ils connaissent déjà et d'Ussura, la Ritsarin Annastasiya Stanimirov v'Pietrov, qui s'amuse beaucoup de cette soirée en l'honneur de son pays (après quelques verres et de longues discussions, elle pourra avouer que la sœur de l'herzog von Fischler sera bientôt fiancée au fils de son Gaius, ce qui explique sa joie...) ;

➤ et quelques autres membres de l'aristocratie eisenore vaticine parmi lesquels la Baronin Klara-Ingrid von Riebendorf (qu'ils ont déjà rencontrés au cours du scénario *Meurtre au château von Riebendorf*) ;

➤ la famille Fischler quant à elle n'est représentée que par le rücken Nikkel Ebner ou le Kommandant Kastor van Lanthen qui anime la soirée. L'herzog et sa sœur sont les grands absents, ce qui suscite de nombreuses rumeurs dans l'assemblée.

Quoi qu'il en soit, vers deux heures du matin, Faulk von Fischler et sa sœur Katarina font leur apparition dans de splendides tenues usuranes en peau de vison. Il annonce alors à l'assemblée un événement historique, aussi bien pour sa famille que pour l'Eisen : sa sœur va être fiancée au fils du Gaius d'Ussura, qui tient absolument à la rencontrer après avoir vu sa miniature. Cet allié de poids devrait pouvoir faire pencher la balance des forces eisenores en faveur de l'alliance vaticine. Une fois cette annonce déclamée, la soirée reprend et Faulk danse avec sa sœur jusqu'à ce qu'ils s'esquivent vers cinq heures sans que personne n'est pu les aborder et leur parler. Toutefois, Nikkel Ebner approche les héros et leur annonce que l'herzog souhaiterait leur parler en fin de matinée, vers les onze heures, dans son bureau.

Scène 4 : Encore roulés...

Décors : Seeufer, le Fischlerpalatz

Protagonistes : l'herzog Faulk von Fischler, Katarina von Fischler, Nikkel Ebner, Kommandant Kastor van Lanthen

Lorsque les héros pénètrent dans le bureau de Faulk von Fischler, celui-ci est attablé derrière son bureau, en train de signer divers papiers pendant que le Kommandant von Lanthen semble lui prodiguer des conseils.

Le rücken Nikkel Ebner annonce alors les héros. Faulk relève les yeux, observe les héros et les invite à s'asseoir. Il leur annonce qu'il est au courant de la raison de leur présence en son château, mais qu'il a fait en sorte que l'objet de leur traque se retrouve isolée en un lieu très éloigné, et ce, afin de pouvoir l'éloigner tout en l'utilisant. Mais il est prêt à leur fournir l'emplacement exact de sa retraite contre un service somme toute mineur pour de grands héros comme eux (Si nos héros ne sentent pas venir le backstab, c'est qu'ils ne sont pas fait pour cela...). Il apprécierait qu'ils soient les gardes du corps de sa jeune sœur lors de son voyage jusqu'au Gaius, actuellement à Saint-Andresgorod.

Une fois que nos héros auront bien rôlés (vous voyez qu'on les connaît bien, ils détestent se faire mener en bateau), il leur demande également de donner ce traité (il tend un rouleau de cuir à l'un des héros, si possible un eisenor vaticin) au Gaius afin qu'il le ratifie, puis le lui ramener. Alors, il livrera lui-même la baronne aux héros comme récompense... De plus, Faulk n'oubliera pas le service que les héros lui auront rendu...

N.B. : pour le MJ, il faut savoir que c'est Jacqueline qui va donner à Faulk von Fischler le goût des choses de l'occulte qui vont le pousser une dizaine d'années plus tard à une alliance contre-nature avec le Schattenmann.

Ensuite, la baronne a assisté à toute cette entrevue, cachée derrière des tentures et va maintenant vouloir se venger de la trahison de Faulk von Fischler. Dans le courant de la nuit, elle va glisser une pièce ensanglantée dans les effets personnels de Katarina afin de pouvoir la rejoindre facilement plus tard.



Scène 5 : Tentative d'assassinat

Décors : Seeufer, le Fischlerpalatz

Protagonistes : l'herzog Faulk von Fischler, Katarina von Fischler, Nikkel Ebner, Kommandant Kastor van Lanthen

Dans la nuit, l'un des héros (de préférence un ussuran, ou un héros proche de la nature) va faire un rêve où un serpent se glisse dans le lit d'une jeune enfant (qui n'est autre que Katarina), le visage d'une vieille femme échevelée s'impose alors et prononce ces mots : "Sauve-là ! Maintenant !".

N.B. : il s'agit de Matushka qui a envoyé un rêve à l'un des héros pour qu'il sauve Katarina, afin qu'elle puisse juger par elle-même si cette jeune fille est digne d'épouser le fils du Gaius. En aucun cas, elle ne doit mourir avant d'atteindre l'Ussura.

Le héros va donc se réveiller en sueur, dans son lit. Espérons qu'il prendra son rêve au sérieux et se précipite dans l'aile du manoir où dorment l'herzog et sa sœur. Une fois sur place, ils pourront surprendre Nikkel Ebner, un poignard levé au-dessus de la jeune Katarina, le cadavre du Kommandant von Lanthen à ses pieds. Bien entendu, nos héros devraient intervenir pour sauver cette jeune fille innocente.

Au cours de cette scène, Nikkel Ebner doit réussir à s'enfuir en se jetant par la fenêtre. Il atterrira sur un toit en contrebas avant de sauter sur un cheval qui l'attendait au pied du mur.

Katarina et Faulk les remercieront pour ce qu'ils ont fait. Faulk leur dira qu'ils doivent dès le lendemain matin, car l'alliance protestataire est sans doute au courant pour sa sœur, il convient de faire vite afin qu'ils n'essaient pas de la tuer de nouveau. S'ils rendent compte des événements survenus au cours de la nuit à l'ambassadeur de Montaigne, ce dernier leur dira d'obéir à l'herzog et de revenir rapidement une fois leur mission remplie grâce à un médaillon ensablanté qu'il leur fournit. Il leur suffira d'envoyer un pigeon voyageur à son intention et il les récupérera aussitôt via un passage Porté.

Acte III : D'une cour à l'autre

Pendant ce voyage, nos héros vont faire plus connaissance avec Katarina von Fichler, qui est, au demeurant et malgré son jeune âge, une très grande dame. Nos héros devraient donc l'apprécier et faire tout leur possible pour l'aider. Elle voyage en carrosse pour plus de confort et afin de transporter ces effets personnels.

Scène 1 : Un cavalier, qui surgit de la nuit... (air connu)

Décors : les bois près de Seeufer

Protagonistes : Il Cavaliere de Numa, Katarina von Fischler

Alors qu'ils quittent Seeufer au grand galop, un homme portant un long pardessus, un masque qui lui mange le visage et un grand chapeau à frange se dresse au milieu de la route, la main sur un mousquet qui semble être d'une grande qualité. Nos héros devraient logiquement penser à un traquenard, ce en quoi, ils auront, pour une fois, tort.

Il s'agit d'Il Cavaliere de Numa qui sort un vêtement blanc de sous son pardessus et l'agite au dessus de sa tête. Symbole universel des pourparlers pacifiques, ce drapeau improvisé devrait inciter les héros à parler avec cet homme seul. S'ils s'enfuient, il les poursuivra avec toute la facilité dont il est capable, interdisant aux héros de le semer. Faites finalement en sorte que les héros comprennent qu'il ne leur veut aucun mal et souhaite leur parler.

Il Cavaliere de Numa annonce alors aux héros qu'il est envoyé par des "gens de bien" pour mettre un terme aux activités de la baronne et de ses amis, ce en quoi, il rejoint les objectifs des héros. Mais, il veut d'abord connaître les noms de tous les complices de la baronne afin d'éliminer ce nid de vipères, c'est pourquoi il demande aux héros de laisser la baronne en paix pour le moment... Il les préviendra quand ils pourront agir.

N.B. : De toute façon, cela rejoint un peu leur situation actuelle puisqu'ils ne peuvent pas, pour le moment, s'occuper de la baronne. Ils doivent amener Katarina à bon port... Ils devraient donc facilement accepter cette alliance de fortune.

Scène 2 : Rencontre avec une tête couronnée

Décors : l'auberge *Das tollwütig Hund* (le chien enragé)

Protagonistes : Katarina von Fischler, l'Imperator Riefenthal I et son rücken, le capitaine von Gietl.

Nos héros vont s'arrêter pour la nuit dans une auberge au confort modeste : *Das tollwütig Hund* (le chien enragé). Il n'y a rien de remarquable dans cette auberge, le calme y règne, quelques ivrognes s'insultent, quelques voyageurs discutent calmement et le tavernier surveille tout son petit monde.

Puis, vers dix heures du soir, deux hommes entrent dans l'auberge. Vêtus de grands manteaux, de chapeaux et d'écharpes, on ne peut deviner qui ils sont. L'aubergiste s'approche leur



Comment Amadouer le Tigre Blanc

demande leurs manteaux, puis une fois ceux-ci sur son bras, son visage semble exprimer la surprise, puis il s'incline bien bas : "Mein Führer...". L'un des deux hommes, qui porte une armure de dracheneisen annonce alors "Inclinez-vous devant l'imperator Riefenstahl I". Aussitôt, toute l'auberge, y compris Katarina, s'incline très bas. Très logiquement, les héros devraient agir à l'imitation.

L'Imperator s'approche alors de la table de Katarina et des héros et s'y installe. Il demande alors à ces derniers de s'éloigner car il doit parler seul à seul avec la jeune fille. Nos héros vont sans doute obtempérer, d'autant plus que le second homme ne semble pas être des plus tendre...

Toutefois, ils pourront peut-être parvenir à suivre la discussion en utilisant des compétences telles que Lire sur les lèvres ou des avantages comme Sens aiguisés. Voici pour ces "longues oreilles" ce qui se dit :

- Bonjour, jeune fille, puis-je... demande l'imperator en désignant un siège,

- Bien entendu, mein führer, lui répond Katarina en baissant les yeux,

- Savez-vous pourquoi je suis ici ?

- Je pense le deviner, empereur, mais j'espère me tromper...

- Vous me demandez donc de trahir mon ancienne et ma nouvelle famille pour une cause en laquelle je ne crois pas ? qui détruit notre pays dans une lutte fratricide inutile ? Vous, l'assassin de tout un pays, vous me demandez de faire en sorte que vous deveniez l'assassin d'un monde ? Car, que se passera-t-il le jour où l'Ussura entrera en Eisen ? La Ligue de Vendel, et sans doute l'Avalon se joindront officiellement à l'alliance évangélique... et les nations vaticines rejoindront votre camp et au lieu d'une guerre civile eisenore nous auront une guerre mondiale...

- Femme ! Taisez-vous ! Vous n'y entendez rien !, l'imperator, livide, se lève alors, Vous m'obéirez, je vous le jure, d'une façon ou d'une autre ! Ou c'est votre frère qui en souffrira !

- C'est faux, vous ne pouvez rien ! Vous ne pouvez vous permettre de vous mettre un nouvel herzog à dos ! Vous n'avez aucun levier à mon encontre ! Notre discussion est close !

- Je suis votre Imperator ! Vous me devez obéissance !

- Là encore, vous vous trompez, bientôt, je serai une citoyenne usurane, plus eisenore et je ne vous devrai plus rien !

- Allons, allons, ne soyez pas si timorée... Je souhaiterais que vous fassiez honneur à votre nation en défendant notre cause auprès du Gaius.

- Je ferai de mon mieux...

- Non !! Vous réussirez, il en va de l'avenir de notre pays, vous devez convaincre le Gaius d'entrer en Eisen et de rejoindre l'alliance vaticine afin que nous remportions la victoire contre ces chiens protestataires et vendelars !

- Mais... Je ne connais même pas mon futur fiancé... Comment pourrais-je ?...

- Soyez forte ! Soyez eisenore ! Que pour une fois, les Fischler servent à quelque chose...

- ..., le visage de Katarina se durcit alors et elle semble blanchir à vue d'œil, Empereur, tenez-vous ! Comment pouvez-vous...

- Comment je peux ? Mais je peux tout ! Je suis l'Imperator ! J'ai donné des terres et un titre à votre pêcheur de frère, sans qu'il ne m'en revienne quoi que ce soit ! Aussi, aujourd'hui, j'ordonne que vous interveniez auprès du Gaius pour qu'il rejoigne mon alliance. Je veux également que vous me rapportiez tous les faits et gestes de cette cour afin de pouvoir user aux mieux des armes de la diplomatie à son encontre...

Les deux hommes récupèrent alors leurs vêtements et quittent l'auberge. "Vous entendrez encore parler de moi, Katarina von Fischler, ne croyez pas que le lion est édenté..." Espérons que nos héros n'interviennent pas dans cette discussion historique, car affronter l'imperator et son rücken serait tout de même une fort mauvaise idée...

Scène 3 : Pause Pösen

Décors : campagne eisenore

Protagonistes : Katarina von Fischler, Nikkel Ebner, Kommandant Örtel von Waldenheim, une trentaine de chiens des marais

Nikkel Ebner a rejoint une troupe de chiens des marais commandée par le Kommandant Örtel von Waldenheim en personne. Ce groupe a décidé de monter une embuscade pour éliminer Katarina von Fischler. Cette fois-ci, l'attaque est signée puisque les chiens des marais portent leur uniforme. Vous trouverez le plan de l'embuscade dans *la Gazette*.

Si vous sentez que la situation tourne mal pour vos héros, n'hésitez pas à faire intervenir *Il Cavaliere de Numa* comme deus ex machina.



De plus, le plan de Nikkel comporte une erreur grossière : suite à une fausse manipulation, l'arbre est tombé derrière le carrosse, et pas devant, ce qui peut permettre de lancer le carrosse au galop pour tenter d'échapper à la garde de fer (si une poursuite s'engage, vous pouvez utiliser certains des événements non utilisés de l'encart *L'Aventure en plus : La Mörderbande*. Enfin, quelle que soit la façon dont vous gérez cette scène, le carrosse doit forcer le passage et le Kommandant Örtel von Waldenheim doit mourir (en plus, ça défoulera vos héros après toutes ces manipulations...).

Ce sera la dernière scène d'importance en Eisen avant d'entrer dans les terres de Matushka...

Scène 4 : Que vous avez de grandes dents, mère-grand...

Décors : les monts Bolshoi, en Ussura

Protagonistes : Katarina von Fischler, Matushka

Les héros pénètrent en Ussura pour la première fois, par les monts Bolshoi, qui sont la prolongation des monts Drachenberge eisenors. C'est une frontière naturelle qui a toujours protégé l'Ussura des invasions numaines ou eisenores. A cette période de l'année, les montagnes sont couvertes de neige, les cols devraient être bouchés, mais le soleil semble se lever sur le passage des héros, faisant fondre une partie du manteau neigeux et permettant au carrosse de passer. Tout semble indiquer qu'une puissance supérieure protège l'expédition.

Le groupe est obligé de monter un bivouac dans la nature car il n'y a pas d'auberge à proximité. Une sorte de clairière naturelle dont les frondaisons des arbres voisins forment comme une toiture semble être le lieu idéal pour un repos bien mérité. Toute la nature semble se mettre au service des héros pour leur permettre de passer une bonne nuit, le vent s'arrête de souffler, le sol dispense une chaleur régénératrice et le gibier est abondant et se laisse facilement attraper. En bref, une agréable soirée malgré la saison hivernale bien avancée.

Faites alors faire un jet de Détermination ND 40 pour parvenir à résister à la fatigue et au sommeil qui se fait de plus en plus lourd. Ceux qui réussiront ce jet résisteront juste assez longtemps pour voir une vieille femme s'approcher de leur campement pour discuter avec Katarina von Fischler.

A moitié endormis, les héros qui ont résistés parviendront à comprendre quelques tournures de phrases qui leur permettra de saisir grossièrement la conversation. Cette vieille dame qui porte le nom de Matushka demande à Katarina si elle est emplie d'intentions honorables envers le jeune Ilya. Celle-ci fait savoir qu'elle ne peut juger une personne avant de l'avoir rencontré et de s'être fait son propre avis. Il en est de même de son nouveau pays, de ses croyances, de ses habitants... Quant à la noblesse,

elle ne s'hérite pas, elle se gagne par ses actes. Un paysan peut être plus noble qu'un chevalier en raison de son dévouement désintéressé envers sa famille. La guerre ne doit être que l'ultime solution, il faut tout tenter pour l'éviter. Toutes ces réponses semblent combler la vieille dame qui recule alors dans l'ombre et semble disparaître dans la nuit...

Le lendemain, Katarina niera avoir rencontré qui que ce soit...

Acte III : La cour du paysan

Scène 1 : A la cour des neiges

Décors : Saint Andresgorod

Protagonistes : Gaius Nikolai Sladivgorod Dadeshkelianich, Gaierin Claire de Trévile de Torignon Dadeshkelianova, Ilya Grosny Sladivgorod Nikolovich, Knias Borin Saint-Andresgorod v'Pscov, Knias Markov Petranski v'Novgorov, Aleksii Pavtlow Markov v'Novgorov, Katarina von Fischler

Après quelques jours de voyages dans les montagnes ussuranes, nos héros approchent de Saint-Andresgorod, le centre religieux de l'Ussura, qui se trouve dans une grande vallée, dans l'un des rares défilés traversant les monts Bolshoi. On trouve dans Saint-Andresgorod, l'église du Souffle du Prophète, un imposant bâtiment d'or et d'argent aux dômes en forme d'oignons multicolores. Les héros passeront également à côté de l'académie militaire qui forme les tyomny, au sud de la ville.

Katarina est attendue par le Gaius et sa famille au palais du knias Borin Saint-Andresgorod v'Pscov. Situé à proximité de l'Eglise du Souffle du Prophète, ce palais est au centre de la cité. Les héros sont accueillis par le knias en personne, un homme jovial, rondouillard et amical qui les guide dans son palais jusqu'à la salle de réception où attendent le gaius et sa famille. De nombreux notables d'Ussura sont présents dans cette salle : le Gaius Nikolai Sladivgorod Dadeshkelianich, son épouse Claire de Trévile de Torignon Dadeshkelianova, leur fils Ilya Grosny Sladivgorod Nikolovich, le Knias Borin Saint-Andresgorod v'Pscov bien entendu, le Knias Markov Petranski v'Novgorov qui a accompagné le gaius et Aleksii Pavtlow Markov v'Novgorov, son fils.

Ilya s'approche alors de Katarina, un air lointain au fond des yeux. Les deux jeunes gens s'observent en silence. Le Gaius propose alors aux héros de se rendre aux "banya" (les bains) afin qu'ils puissent se détendre après un si long voyage. Une telle proposition ne peut décemment se refuser, surtout après un voyage si épuisant.



Scène 2 : Banya

Décors : les établissements Somourov

Protagonistes : Gaius Nikolai Sladivgorod Dadeshkelianich, Gaierin Claire de Trévile de Torignon Dadeshkelianova, Ilya Grosny Sladivgorod Nikolovich, Knias Borin Saint-Andresgorod v'Pscov, Knias Markov Petranski v'Novgorov, Aleksii Pavtlow Markov v'Novgorov, Katarina von Fischler, baronne Jacqueline Donnadiou du Bisset

Nos héros vont donc pouvoir goûter les joies des bains usurans. Et en plus, pas n'importe où, dans les établissements Somourov, spécialistes de cette activité depuis plus de sept siècles ! Eaux bouillantes suivies d'eaux glacées, massages virils, flagellation avec des branchages pour accélérer la circulation sanguine, etc. et sauna pour terminer la séance.

C'est l'occasion pour nos héros de faire connaissance avec quelques-uns des grands d'Ussura : le gaius et son fils sont amicaux et reconnaissants envers les héros, Borin est également amical car tout ce qui rend heureux son souverain l'agrée. Par contre, le knias v'Novgorov et son fils sont plus sombres et renfermés, ils ne semblent pas partager la joie ambiante, affirmant que ces fiançailles avec une eisenore ne feront qu'ajouter de la distance entre le gaius et son peuple alors que lui-même a déjà épousé une étrangère... Ilya semble alors prêt à proférer quelques insultes quand son père le retient.

Quant à nos éventuelles héroïnes, elles partageront leur bain avec la gaierin et la jeune Katarina. Par contre le traitement sera identique. Les deux femmes font plus amples connaissances et semblent très bien s'entendre entre exilées au sein d'une cour exotique.

C'est alors que nos héros sont bien désarmés que la baronne Jacqueline Donnadiou du Bisset va passer à l'action. Utilisant sa pièce ensanglantée, elle arrive directement dans les vestiaires des établissements Somourov. Se rendant compte du lieu dans lequel elle se trouve, elle décide de passer immédiatement à l'action. Armée de deux pistolets, elle entre dans les bains réservés aux femmes et pointe ses armes sur les éventuelles héroïnes dénudées et présentes aux bains. Dans une telle situation, nos héros ne peuvent pas faire grand-chose d'autre qu'obtempérer.

Sous la protection de ses armes, et se servant de Katarina comme d'un bouclier, elle recule en direction de la sortie. La Gaierin prononce alors ces menaces : "Attention au tigre blanc, ma chère...".

Dans le même temps, aux bains des hommes, une servante se précipite auprès du gaius pour lui annoncer qu'une montaignoise est en train d'enlever sa future bru. Les yeux du gaius changent alors du tout au tout, il se relève et gagne en courant les vestiaires, suivi de près par les knias... Nos héros feraient sans doute de même si de gigantesques usurans ne leur bloquaient le passage...

Hors de vue des héros, le gaius prend alors son apparence de tigre blanc et se précipite au secours de Katarina. C'est ainsi que dans les bains des femmes, les héroïnes pourront assister à l'apparition d'un gigantesque tigre blanc qui va se jeter sur la baronne et commencer à la dévorer vivante... Après quelques passes de combat, celle-ci ouvre de nouveau son passage Porté et disparaît à travers...

Si nos héros s'y connaissent un peu en magie Porté, sans doute fouilleront-ils les affaires de Katarina. Ils découvriront alors la fameuse pièce qui sera alors emmenée par le knias Borin qui la fera porté à l'Eglise du Souffle du Prophète pour le patriarche puisse l'exorciser. Si ce n'est pas les héros, c'est la gaierin qui fera fouiller les affaires de Katarina.

Une fois toutes ces émotions retombées et en raison des tenues impudiques dans lesquelles tout ce petit monde se trouve, les gens se séparent rapidement pour regagner les vestiaires et se rhabiller pour regagner le palais Pscov.

Scène 3 : jeux amoureux

Décors : Saint Andresgorod

Protagonistes : Gaius Nikolai Sladivgorod Dadeshkelianich, Gaierin Claire de Trévile de Torignon Dadeshkelianova, Ilya Grosny Sladivgorod Nikolovich, Knias Borin Saint-Andresgorod v'Pscov, Knias Markov Petranski v'Novgorov, Aleksii Pavtlow Markov v'Novgorov, Commandant Kuz'ma Kropotkine y Maksarov, Patriarche Iurii le Bienveillant

Une fois au palais, le gaius va demander au Commandant Kuz'ma Kropotkine y Maksarov de mettre ses tyomnys en faction autour et dans le palais pour garantir la sécurité de ses occupants.

Une soirée est alors organisée par le gaius pour faire oublier l'incident de la journée et permettre aux deux jeunes gens (qui se dévorent des yeux) de faire plus amples connaissances. Bien entendu, cela permettra également à nos héros d'approcher et de discuter plus longuement avec les membres de la noblesse usurane présente. Repas copieux et boissons fortes à volonté permettront aux héros de finir de se détendre. Plusieurs spectacles seront également donnés : des fidhélis viendront danser et lire l'avenir, des combattants du style de la Gouge viendront faire une démonstration sanglante et des avaleurs de sabres et cracheurs de feu clôtureront la soirée. Tout au long de celle-ci, les deux jeunes héros de la soirée discuteront et sembleront s'entendre de mieux en mieux... A tel point qu'à la fin de la soirée, le Gaius annonce que les fiançailles seront officiellement célébrées le lendemain sous les hospices de Matushka.

C'est ainsi que nos héros se retrouvent le lendemain à assister aux fiançailles de Katarina von Fischler et Ilya Grosny Sladivgorod Nikolovich dans une clairière à proximité de Saint-



Andresgorod sous le patronat du patriarche Iurii le bienveillant. Une fois les fiançailles bien avancée, une vieille femme va également venir bénir les fiancés (les héros qui ont réussi à résister au sommeil dans la forêt usurane la reconnaîtront). Sous ces augures des plus bénéfiques, un gigantesque méchoui est alors donné où tous les habitants de Saint-Andresgorod et des environs sont conviés. C'est l'occasion pour les boiars et les muzhik usurans de faire la fête ensemble. Alors que la soirée est bien avancée, Katarina approchera les héros et leur remettra le traité de son frère signé par le gaius (il s'agit d'un échange d'armes contre de la nourriture). Elle les remerciera encore de l'aide apportée et leur signifiera qu'elle ne les oubliera pas.

Dès le lendemain, nos héros peuvent envoyer leur pigeon à l'ambassadeur de Montaigne afin qu'il les rapatrie rapidement.

L'Aventure en plus

Des nouvelles à transmettre

La gaiarin demande aux héros de transmettre un courrier important à son frère aîné Léonard de Tréville de Torignon à la cour de Montaigne. Elle leur en sera reconnaissante. S'ils acceptent, lors de la conclusion de cette aventure, ajoutez un intermède où ils pourront remettre les lettres de la dame à son frère, ce qui leur permettra d'ajouter une nouvelle relation en la personne de Léonard de Tréville de Torignon à leur fiche d'intrigues avec un score de Sympathie à 3.

Scène 4 : la fin de la baronne

Décors : Seeufer, Die Schwatzen Wälder

Protagonistes : la baronne Jacqueline Donnadieu du Bisset, le Baron Thomard-Hilaire Praise de Rachecourt, l'herzog Faulk von Fichler, *Il Cavaliere de Numa*, des créatures de Légion

Une fois de retour à l'ambassade de Montaigne, via un passage Porté, ou à dos de cheval pour ceux qui ne font pas confiance à ce mode de déplacement, nos héros sont félicités par l'ambassadeur de Montaigne. Il faut qu'ils se rendent immédiatement au Fischlerpalatz pour rencontrer l'herzog et lui faire part de la réussite de leur mission.

C'est avec une joie immense que l'herzog accueille les héros et leur demande tous les détails de leur voyage et de la rencontre entre sa sœur et le fils du gaius. Il est soulagé par le fait que sa sœur éprouve des sentiments à l'égard du jeune homme, qu'il ne s'agit donc finalement pas que d'un mariage de raison... Par contre, il sera scandalisé par la tentative d'assassinat perpétrée par la baronne à l'encontre de sa sœur. Aussitôt, il fournira

l'emplacement exact de la cachette de cette dernière dans les Schwartzen Wälder.

Nos héros vont donc devoir s'enfoncer dans les Schwartzen Wälder pour pouvoir en découdre avec la baronne. C'est ainsi qu'alors qu'ils quittent Seeufer, qu'un cavalier les rejoint. Les héros reconnaîtront alors rapidement *Il Cavaliere de Numa*. "Messieurs, dames, l'organisation à laquelle j'appartiens vient de faire le nettoyage au sein des notables de la Montaigne, de la Vodacce et de l'Eisen ; Ces adorateurs de Légion, que nous appelons des agioteurs viennent de mourir subitement, le dernier d'entre eux n'est autre que votre baronne, aussi je vous demande l'autorisation de me joindre à vous pour en précipiter l'élimination."

C'est ainsi que notre petit groupe pénètre dans la forêt sombre... Faites leur ressentir l'ambiance oppressante, les regards appuyés, le danger omniprésent et le fait qu'il vaut mieux traverser cette région le plus rapidement possible...

Nos héros approchent alors de la chaumière de l'agioteuse. La nuit semble alors tomber rapidement (quelle que soit l'heure...) et les ombres se lever. *Il Cavaliere de Numa* s'exclamera alors : "Derrière moi, vite, avant que ces démons ne prennent votre âme... Occupez-vous de la baronne, je vais retenir ces créatures..." Et en effet, des yeux jaunes et ronds commencent à s'approcher dangereusement des héros... Ils ne restent plus à ces derniers qu'à se précipiter à l'intérieur de la chaumière pour affronter la baronne Jacqueline Donnadieu du Bisset.

Le combat a lieu dans la chaumière. La baronne est complètement défigurée, la moitié gauche de son visage et une partie de son corps ont été dévorés par le tigre blanc en Ussura, elle devrait être morte, mais quelque chose de sombre semble la maintenir en vie. "Grâce à vous, j'ai trouvé la force de passer un pacte avec Légion, il m'a empli de sa force, je vais vous tuer, vous dépecer morceau par morceau, et après vous ce sera ce petit herzog insolent, puis les Filles de Sophie, puis le roi de Montaigne..."

Il est probable que nos héros tentent de mettre fin à ce monologue démoniaque en passant à l'assaut. Il leur faudra bien du courage pour venir à bout du démon qu'elle est devenue. Elle devrait disparaître dans les flammes de la chaumière. Alors qu'ils s'éloignent de l'incendie, nos héros peuvent effectuer un jet de Panache + Qui-vive ND 40 pour essayer d'apercevoir une ombre noir gigantesque disparaître derrière les arbres (il s'agit du Schatennmann). Mais mieux vaut pour nos héros qu'ils ne se lancent pas à sa poursuite.

Il Cavaliere de Numa remercie alors les héros pour leur assistance et leur fait savoir qu'ils pourront dorénavant compter sur son aide. Quant à *l'Arcanus Pacto*, il doit l'emmener pour le mettre en lieu sûr, il ne doit pas tomber entre de mauvaises mains. Son organisation veillera à ce qu'il soit bien caché et que jamais il ne refasse surface. Ils pourront justifier de sa disparition dans l'incendie de la chaumière.

Conclusion

Décors : Seeufer, Charousse

Protagonistes : le Baron Thomard-Hilaire Praise de Rachecourt, le chancelier Armand de Montaigne, Rémy de Montaigne

Une fois de retour à Seeufer, l'ambassadeur les félicite pour la réussite de leur mission. Certes, le chancelier sera déçu de la disparition de l'*Arcanus Pacto*, mais les amitiés qu'ils se sont acquis auprès de la cour d'Ussura et de l'herzog Faulk von Fichler rattrape facilement cette erreur. Enfin, il leur annonce que le chancelier souhaiterait les remercier en personne. Aussi ouvre-t-il un passage Porté qui va leur permettre de rejoindre directement Pau et l'hôtel particulier d'Armand de Montaigne.

Le chancelier reçoit nos héros en présence de son frère, Rémy de Montaigne, les deux hommes ont en commun un petit sourire ironique que l'on rêve de vouloir effacer. Toutefois, ils sont de fort bonne humeur et remercient les héros pour l'aide qu'ils ont apportés à la Montaigne en exterminant cette dangereuse et perfide baronne... Ils peuvent maintenant disposer... Il n'est pas impossible que la couronne de Montaigne est d'autres missions importantes à leur confier à l'avenir...

Récompenses

Points d'expérience

- 1 point d'expérience pour se sortir du guêpier de l'*uomo con il capuccio* ;
- 2 points d'expérience pour sauver Katarina von Fischler et faire en sorte qu'elle rencontre avec succès Ilya ;
- 2 points d'expérience pour se débarrasser de la baronne Jacqueline Donnadiou du Bisset.

Points de réputation

- Théah : 2 points ;
- Eisen : 3 points ;
- Montaigne : 1 point ;
- Ussura : 5 points ;
- Noblesse : 2 points ;
- Les Filles de Sophie : 6 points ;
- L'Agiotage : - 10 points.

Autres récompenses

- Possibilité d'intégrer les Filles de Sophie si l'un des héros le souhaite grâce au patronage d'*Il Cavaliere de Numa*.

Fin



Le Générique

Les rôles principaux

Aleksi Pavtlow Markov v'Novgorov

Reportez-vous aux suppléments *Le Guide du Maître* page 89 et *Ussura* pages 70 et 71 pour sa description et au supplément *Ussura* pages 113 et 114 pour ses caractéristiques.

Baron Thomard-Hilaire Praise de Rachecourt

Reportez-vous au scénario *Trois Drôles de Dames* pour sa description et ses caractéristiques.

Baronin Klara-Ingrid von Riebendorf

Reportez-vous au scénario *Meurtre au Château von Riebendorf* pour sa description et ses caractéristiques.

Baronne Jacqueline Donnadieu du Bisset

Reportez-vous au scénario *Le Pacte des Arcanes* pour sa description et ses caractéristiques. Son profil est toutefois modifié comme suit : sa Détermination est maintenant à 7 !

Capitaine Jens von Gietl

Scélérat, rücken de l'imperator

Description

Jens von Gietl est le rücken de l'imperator depuis près de quinze années. Loyal jusqu'à la mort, il est près à tout pour que son seigneur vive. D'ailleurs, il ne fait que respecter une longue tradition familiale de loyauté et de dévotion envers la couronne d'Eisen.

Par contre, il éprouve un profond dégoût envers le général Von Dehmer, le chef actuel de l'armée vaticine en raison de ses stratégies pudibondes et sans résultats. N'importe qui pourrait

faire mieux. Et, de plus, l'imperator lui a déjà fait savoir, en privé, qu'il trouvait également les choix de son général particulièrement mal opportuns. Et que si Von Dehmer n'obtenait pas rapidement des résultats, c'est lui, le capitaine Von Gietl qui le remplacerait. Et Jens sait très bien qu'il fera beaucoup mieux. Et cela pour la gloire de l'Empire, de l'Imperator, de la foi vaticine et de la famille von Gietl. Peut-être même cela permettra-t-il à sa famille de s'élever au rang d'herzog, et là, à lui la fortune...

Grand, même pour un eisenor, von Gietl a des cheveux noirs qui semblent absorber la lumière, il les ramène en arrière et les tient coller sur son crâne avec de la graisse afin qu'ils ne le gênent pas pendant les combats. Il a également des yeux sombres et une cicatrice (presque une estafilade) sous l'œil gauche. Toujours d'humeur sombre, c'est un homme qui observe plus qu'il ne parle. En bref, un garde du corps discret et efficace.

N.B. : Von Gietl deviendra non seulement le général de l'armée vaticine, mais à la mort de l'imperator, il enterrera son armure et fuira l'Eisen pour la Montaigne où ses capacités de stratèges feront encore longuement parler sous son pseudonyme de "Le Général", pour cela référez-vous au supplément Montaigne pages 66,67 et 115.

Caractéristiques

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

Background

Arcane : Cupide

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent de la république ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Dracheneisen (1 cuirasse, 1 panzerfaust, 1 gantelet, 2 brassards et 1 katzbalger) ; Dur à cuire ; Noble : baron ; Polyglotte : Eisenor (L/E), Théan (L/E), Relation (Imperator) ; Scélérat, Volonté indomptable.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Eisenfaust (Maître) : Coup puissant (Escrime) 5, Désarmer (Gant de combat) 5, Exploiter les faiblesses (Gant de combat) 5, Emprisonner (Gant de combat) 5, Voir le style 5.

Unabwendbar (Maître) : Exploiter les faiblesses (Hache à deux mains) 5, Exalter 5, Fente en avant (Hache à deux mains) 5, Seconder 5, Voir le style 5.



Métiers :

- ◆ *Commandement* : Artillerie 4, Artillerie navale 2, Cartographie 5, Commander 4, Galvaniser 4, Guet-apens 3, Intimidation 4, Logistique 5, Observation 4, Qui-vive 4, Stratégie 4, Tactique 5.
- ◆ *Courtisan* : Danse 2, Eloquence 4, Etiquette 3, Héraldique 4, Mode 1, Observation 4, Politique 2, Sincérité 2, Trait d'esprit 2.
- ◆ *Garde du corps* : Comportementalisme 2, Discrétion 2, Fouille 3, Guet-apens 3, Interposition 2, Intimidation 4, Observation 4, Orientation citadine (Imperatorpalatz) 3, Qui-vive 4.
- ◆ *Soldat* : Attaque (Arme d'hast) 3, Attaque (Hache à deux mains) 5, Course d'endurance 2, Fouille 3, Jeu de jambes 3 (ND : 27), Observation 4, Premiers secours 2, Qui-vive 4.

Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : Course d'endurance 2, Course de vitesse 2 (ND : 30), Escalade 2 (ND : 30), Jeu de jambes 3 (ND : 27), Lancer 1, Roulé-boulé 2 (ND : 30), Sauter 2 (ND : 30), Soulever 3.
- ◆ *Cavalier* : Equitation 4 (ND : 35), Soins des chevaux 2.
- ◆ *Escrime* : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 4 (ND : 35).
- ◆ *Gant de combat* : Attaque (gant de combat) 5, Parade (gant de combat) 5 (ND : 37), Uppercut (gant de combat) 4.
- ◆ *Hache à deux mains* : Attaque (hache à deux mains) 5, Parade (hache à deux mains) 4 (ND : 35).
- ◆ *Pistolet* : Recharger (Pistolet) 4, Tirer (Pistolet) 4.
- ◆ *Pugilat* : Attaque (Pugilat) 3, Direct 4, Jeu de jambes 3 (ND : 27), Uppercut 4.

Attention : le capitaine von Gietl bénéficie d'un bonus de 10 points à tous ses ND pour être touché (non incorporé dans le profil) et les dommages de ses assaillants sont réduits de deux dés lancés et gardés.

Chancelier Armand de Montaigne

Reportez-vous au scénario *Le Pacte des Arcanes* pour sa description et ses caractéristiques.

Cavaliere Augusto di Mondavi

Reportez-vous au scénario *Trois Drôles de Dames* pour sa description et ses caractéristiques.

Commandant Kuz'ma Kropotkine y Maksarov

Scélérat, commandant des tyomnys

Description

Kuz'ma est commandant des tyomnys depuis maintenant sept années. Non seulement il commande cette unité d'élite, mais il dirige également l'académie militaire où ces derniers sont formés. Héros valeureux et admirés par ses hommes, il n'en est pas pour autant un saint. Il aime particulièrement la vodka et roule souvent sous la table (mais jamais le premier...).

Ensuite, lorsqu'il défend sa foi contre les infidèles kosars ou croissantins, il n'y va pas avec le dos de la cuillère. Il est tout à fait capable de passer les femmes et les enfants par les armes afin d'éviter que ses élèves n'est à affronter une nouvelle génération de paiens. Disons que la fin justifie les moyens...

Plutôt grand, Kuz'ma a les cheveux auburn qu'il coiffe en longues tresses. Il porte également des moustaches tombantes tout autant tressées. Affectionnant les cottes de mailles moulantes qui mettent sa musculature déliée en valeur, Kuz'ma les porte par-dessus des vêtements en daim afin de ne pas souffrir du froid transmis par le métal. Ajoutez au personnage des sourcils en forme d'accent circonflexe et un sourire sardonique et vous aurez compris que ses élèves le craignent autant qu'ils le respectent.

Caractéristiques

Gaillardise : 4 Finesse : 3 Esprit : 3
Détermination : 5 Panache : 3 Réputation : 85

Background

Arcane : Impitoyable

Epées de Damoclès : -

Avantages : Académie militaire ; Accent de la Somojez ; Appartenance – Tyomnys ; Charge (commandant des tyomnys) ; Expression inquiétante – Sombre ; Grand ; Grand buveur ; Noble – Posadnik ; Polyglotte : Croissantin, Eisenor (L/E), Fidheli, Kosar, Ussuran (L/E) ; Résistance à la douleur.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Bogatyr (Maître) : Coup de pommeau (Hache à deux mains) 5, Coup puissant (Hache à deux mains) 5, Exploiter les faiblesses (Hache à deux mains) 5, Fente en avant (Hache à deux mains) 5, Voir le style 5.

Métiers :

- ◆ *Commandement* : Cartographie 2, Commander 5, Galvaniser 4, Guet-apens 4, Intimidation 4, Logistique 2, Observation 4, Qui-vive 3, Stratégie 3, Tactique 5.



Comment Amadouer le Tigre Blanc

- ◆ *Courtisan* : Danse 1, Eloquence 1, Etiquette 2, Héraldique 3, Jouer 2, Mode 1, Observation 4, Politique 1, Séduction 3, Sincérité 2, Trait d'esprit 3.
- ◆ *Maître d'armes* : Commander 5, Entraîner 4, Etiquette 2, Galvaniser 4, Guet-apens 4, Intimidation 4, Jeu de jambes 4 (ND : 27), Narrer 3, Observation 4, Pas de côté 4, Premiers secours 3, Qui-vive 3, Trait d'esprit 3.
- ◆ *Moine* : Calligraphie 1, Chant 3, Création littéraire 1, Fourreur 2, Philosophie 1, Premiers secours 3, Tâches domestiques 2, Théologie 3.

Entraînements :

- ◆ *Arc* : Facteur d'arcs 2, Tir à l'arc monté 2, Tirer (Arc) 3.
- ◆ *Athlétisme* : Acrobatie 3 (ND : 30), Amortir une chute 2, Course de vitesse 3 (ND : 30), Escalade 3 (ND : 30), Jeu de jambes 4 (ND : 27), Lancer 1, Nager 2 (ND : 27), Pas de côté 4, Roulé-boulé 3 (ND : 30), Sauter 2 (ND : 27), Soulever 2.
- ◆ *Cavalier* : Dressage 2, Equitation 3 (ND : 30), Sauter en selle 2, Soins des chevaux 2, Voltige 1.
- ◆ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 1, Attaque (Combat de rue) 3, Coup de pied 2, Lancer (Armes improvisées) 1, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 27).
- ◆ *Couteau* : Attaque (Couteau) 3, Lancer (Couteau) 2, Parade (Couteau) 2 (ND : 27).
- ◆ *Hache à deux mains* : Attaque (hache à deux mains) 5, Parade (hache à deux mains) 5 (ND : 35).

Davizzo Einaudi

Vilain, Adepté de Légion

Description

Davizzo Einaudi est un vodacci qui est membre de l'Agiotage depuis maintenant une dizaine d'années. Inquiétant, retors et malin, il cache sous sa bonhomme apparence un cœur sombre. Il est prêt à tout pour aider son seigneur des ténèbres, et en ce moment, cela passe par toute l'aide qu'il peut fournir à la baronne Jacqueline Bisset du Verrier.

Petit, rondouillard, joufflu et chauve, personne ne soupçonnerait Davizzo Einaudi d'être un assassin pervers et malsain. Ajoutez à cela des petits yeux porcins mais auxquels il sait donner un air amical et vous aurez cerné le personnage : il est tout en fausseté.

Caractéristiques

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

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent de Teramo ; Appartenance – L'Agiotage (Mensonges indétectables, Touché corrupteur, Vision nocturne) ; Criminel de haut vol ; Non lié ; Petit ; Polyglotte : Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E).

Acquis & connaissances

Métiers :

- ◆ *Arnaqueur* : Comédie 4, Comportementalisme 3, Corruption 2, Déguisement 4, Discrétion 2, Observation 3, Sens des affaires 3, Sincérité 4.
- ◆ *Assassin* : Attaque (Couteau) 3, Attaque (Escrime) 2, Comportementalisme 3, Déguisement 4, Déplacement silencieux 2, Dissimulation 2, Escalade 2 (ND : 15), Filature 4, Guet-apens 4, Observation 3, Parade (Couteau) 3 (ND : 17), Parade (Escrime) 3 (ND : 17), Piéger 2, Poison 5, Qui-vive 3, Tirer (Arbalète) 4.
- ◆ *Herboriste* : Charlatanisme 3, Composés 3, Cuisinier 2, Diagnostic 3, Flore 3, Poison 5, Premiers secours 3.
- ◆ *Malandrin* : Connaissance des bas-fonds 4, Contact 3, Débrouillardise 3, Fouille 3, Observation 3, Orientation citadine (Chiarisa) 3, Sens des affaires 3.

Entraînements :

- ◆ *Arbalète* : Facteur d'arcs 3, Recharger (Arbalète) 3, Tirer (Arbalète) 4.
- ◆ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 3, Coup aux yeux 3, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 15).
- ◆ *Couteau* : Attaque (Couteau) 3, Lancer (Couteau) 2, Parade (Couteau) 3 (ND : 17).
- ◆ *Escrime* : Attaque (Escrime) 2, Parade (Escrime) 3 (ND : 17).

Folkhard Höhne

Reportez-vous au scénario *Eurékâ!* pour sa description et ses caractéristiques.

Feldherr Seiffred von Gottlieb

Vilain, Rücken de Reinhardt von Wische

Description

Seiffred von Gottlieb est le commandant des Drachens Rugissants depuis sept années. Porte fanion du commandant précédent, il a su s'imposer comme dirigeant sur le champ de bataille alors que son chef mourrait d'un coup de mousquet. L'herzog von Wische officialisa cette prise de fonction intuitive lors du retour au calme.



Ayant gravi les échelons hiérarchiques par un bond promotionnel, Seiffrid est un jeune commandant de vingt-six ans. Enfin, pour finir d'asseoir sa carrière, il est devenu le rücken de l'herzog von Wische après la mort accidentelle de son prédécesseur lors d'une malencontreuse chute dans un escalier où Seiffrid n'a pas réussi à le retenir. Certains insinuent parfois qu'il l'aurait poussé, mais jamais en sa présence...

En réalité, Seiffrid est un bel enfoiré. En réalité, il est le bâtard de Reinhard von Wische et sa mère s'est suicidé alors qu'il n'avait que dix ans en lui révélant la vérité sur sa véritable ascendance. Atterré par une telle révélation, il a décidé de se venger de son géniteur.

Pour cela, il a, tout d'abord, fait en sorte que son commandant d'unité se retrouve sans protection en première ligne et a pris immédiatement les commandes en utilisant les moyens de communication comme si le commandant était toujours en vie. Ses supérieurs immédiats se sont ainsi vu court-circuités... Ensuite, la mort du rücken de l'herzog von Wische n'est en rien accidentelle, Seiffrid l'a poussé et comme il n'était pas tout à fait mort, il lui a fracassé le crâne sur les dernières marches. Le scandale qui a également frappé Gisela Hilda von Inselhoffer l'année précédente est également son œuvre. En effet, il trouvait que cette dernière commençait à prendre trop d'importance à son dépens.

Concernant l'avenir, Seiffrid envisage d'éliminer les uns après les autres les membres de la famille von Wische afin de plonger son père biologique dans l'horreur, de se venger de ce qu'il a fait subir à sa mère et de s'emparer de la couronne de l'herzog en devenant son homme de confiance et en éliminant tout ceux qui pourraient lui apporter son appui.

Grand, baraqué, Seiffrid est le portrait type d'un rücken intimidant. Ajoutez quelques pièces d'armure en dracheneisen et pas mal de cicatrices et vous comprendrez que ces interlocuteurs s'adressent à lui respectueusement. Son visage accuse par contre quelques-uns de ses vices : la bonne chaire (un double menton...) et la boisson alcoolisée (un nez couperosé...). Sinon, il n'est pas gros, mais plutôt musclé même si ses joues sont bien remplies. Lorsqu'il sourit, des fossettes apparaissent au milieu de ces dernières. Il porte ses cheveux noirs, qui ressemblent à de la paille, en les rabattant vers l'arrière, a des pattes touffues juste devant ses oreilles afin d'en cacher les poils qui en sortent et entretient les quelques poils qu'il a autour de la bouche comme s'il s'agissait d'un beau bouc...

N.B. : Il ne doit absolument pas mourir, il sera l'un des personnages centraux dans un scénario ultérieur...

Caractéristiques

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

Background

Arcane : Trompeur

Épées de Damoclès : Vendetta (contre Reinhard von Wische) (4 PP)

Avantages : Académie militaire ; Accent du nord ; Appartenance – drachens rugissants ; Charges – commandant des drachens rugissants, rücken de l'herzog von Wische ; Dracheneisen (1 cuirasse, 2 jambières) ; Expression inquiétante (Sombre) ; Grand ; Grand buveur ; Noble (chevalier ou Feldherr) ; Polyglotte : Eisenor (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E) ; Relation (Herzog Reinhard-Dieter von Wische) ; Vétéran.

Acquis & connaissances

Ecoles d'escrime ; Blitzen (Maître) : Coup puissant (Escrime) 5, Corps à corps (Escrime) 5, Double parade (Escrime/Pistolet) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Riposte (escrime) 5.

Winckler (Maître) : Corps à corps (Matraque) 5, Désarmer (Matraque) 5, Fente en avant (Matraque) 5, Exploiter les faiblesses (Matraque) 5, Voir le style 5.

Métiers :

- ♦ **Arnaqueur** : Comédie 3, Comportementalisme 3, Corruption 2, Déguisement 2, Discrétion 2, Observation 4, Pique-assiette 3, Séduction 2, Sincérité 5.
- ♦ **Assassin** : Attaque (Couteau) 3, Attaque (Escrime) 5, Comportementalisme 3, Déguisement 2, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 3, Escalade 4 (ND : 35), Filature 3, Guet-apens 5, Observation 4, Parade (Couteau) 3 (ND : 32), Parade (Escrime) 5 (ND : 37), Piéger 4, Poison 5, Qui-vive 4, Tirer (Arbalète) 2.
- ♦ **Commandement** : Artillerie 2, Cartographie 2, Commander 2, Diplomatie 1, Galvaniser 2, Guet-apens 5, Intimidation 4, Observation 4, Qui-vive 4, Stratégie 1, Tactique 3.
- ♦ **Courtisan** : Danse 2, Eloquence 4, Etiquette 3, Héraldique 3, Intrigant 4, Mode 3, Observation 4, Pique-assiette 3, Politique 3, Séduction 2, Sincérité 5, Trait d'esprit 4.
- ♦ **Garde du corps** : Attaque (Combat de rue) 3, Comportementalisme 3, Discrétion 2, Dissimulation 3, Fouille 2, Guet-apens 5, Interposition 2, Intimidation 4, Observation 4, Orientation citadine (Siegsburg) 2, Qui-vive 4.
- ♦ **Malandrin** : Connaissance des bas-fonds 3, Contact 3, Fouille 2, Observation 4, Orientation citadine (Siegsburg) 2.
- ♦ **Mercenaire** : Attaque (Armes d'hast) 3, Course d'endurance 3, Intimidation 4, Jeu de jambes 4 (ND : 30), Marchandage 3, Observation 4, Parade (armes d'hast) 4 (ND : 35), Premiers secours 4, Qui-vive 4, Tactique 3.

Entraînements :

- ♦ **Athlétisme** : Acrobatie 2 (ND : 30), Course d'endurance 3, Course de vitesse 3 (ND : 32), Escalade 4 (ND : 35), Jeu de jambes 4 (ND : 30), Lancer 3, Pas de côté 3, Roulé-boulé 2 (ND : 30), Sauter 3 (ND : 32), Soulever 3.
- ♦ **Cavalier** : Equitation 3 (ND : 32), Soins des chevaux 2



Comment Amadouer le Tigre Blanc

- ♦ *Escrime* : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5 (ND : 37).
- ♦ *Matraque* : Assommer 4, Attaque (Matraque) 5, Parade (Matraque) 4 (ND : 35).
- ♦ *Pistolet* : Recharger (Pistolet) 5, Tirer (Pistolet) 5.
- ♦ *Pugilat* : Attaque (Pugilat) 4, Claque sur l'oreille 3, Direct 4, Jeu de jambes 4 (ND : 30), Uppercut 3.

Gaierin Claire de Tréville de Torignon Dadeshkelianova

Vilain, montagnoise en exil

Description

Claire de Tréville de Torignon est le troisième enfant de la duchesse de Tréville de Torignon, mais c'est aussi la plus belle. Sa vie va basculer alors qu'elle n'a que seize ans. Elle rend visite à son frère aîné Léonard de Tréville de Torignon, qui occupe le poste d'ambassadeur de Montaigne à la cour d'Ussura. Bien entendu, ce dernier l'invite à une soirée organisée par le gaius Nikolai Sladivgorod Dadeshkelianich afin de montrer à la cour usurane sa splendide jeune sœur.

Mais finalement, il dépasse son objectif initial car le gaius tombe alors sous le charme de cette jeune beauté exotique (pour lui...). Aussitôt, il demande à Léonard la main de sa sœur afin d'en faire la nouvelle impératrice d'Ussura. D'abord réticent, il en rend compte au roi de Montaigne qui lui ordonne de donner satisfaction à son cousin sur ce point et que les De Tréville de Torignon doivent obéissance à leur suzerain.

Huit jours plus tard, la jeune Claire était mariée à ce vieux barbon de Nikolai... Et plus jamais elle ne quitta ces froides terres usuranes, plus jamais elle ne revêtit les vallons et les prairies de Montaigne... Son caractère changea alors et d'une jeune fille gaie et enjouée elle devint une femme aigrie et acerbe qui fit tout pour rabattre son époux issu de la roture... son pays était toujours paysan comparé aux magnificences et aux richesses de la Montaigne, ses lois sont arriérées...

C'est ainsi qu'elle en vint à exiger de son époux qu'il fasse en sorte que leur fils Ilya lui succède. Pour la suite, reportez-vous au profil du gaius un peu plus bas.

Claire est une femme magnifique d'à peine vingt-cinq printemps. Grande, la musculature déliée, une poitrine rebondie et des hanches larges, son corps semble fait pour les joies de l'amour... Quant à son visage, il est d'une beauté presque douloureuse, si seulement ses yeux en amande bleu acier n'étaient pas si froids, si dur... Elle apprécie également les coiffures complexes qui mettent en valeur ses cheveux noirs de jais. Enfin, Claire fait toujours montre de distance qui éloigne les plus pressants des

courtisans, et même son propre époux, malgré l'amour qu'il lui porte.

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 2
Détermination : 2 Panache : 3 Réputation : -17

Background

Arcane : Fièrè

Epées de Damoclès : Exilée (3 PP)

Avantages : Accent de l'ouest ; Expression inquiétante – Sombre ; Flegmatique ; Noble – impératrice ; Séduisante – Beauté divine ; Sens de l'humour – Humour noir ; Polyglotte : Castillien (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Ussuran (L/E) ; Université.

Acquis & connaissances

Métiers :

- ♦ *Courtisan* : Cancanier 3, Danse 4, Diplomatie 1, Eloquence 4, Etiquette 5, Héraldique 3, Intrigant 1, Jouer 2, Mémoire 3, Mode 4, Observation 3, Pique-assiette 2, Politique 4, Séduction 4, Sincérité 3, Trait d'esprit 4.
- ♦ *Etudiant* : Astronomie 1, Calcul 4, Contact 1, Débrouillardise 1, Droit 2, Héraldique 3, Histoire 1, Jouer 2, Orientation citadine (Charousse/Pavtlow) 2/4, Recherches 1, Sciences de la nature 1, Théologie 1.
- ♦ *Fauconnier* : Dressage 2, Equitation 3 (ND : 12), Etiquette 5, Observation 3, Qui-vive 2, Sens de l'orientation 3, Soins des oiseaux 3.

Entraînements :

- ♦ *Arc* : Facteur d'arcs 1, Tir à l'arc monté 2, Tir réflexe 1, Tirer (Arc) 3.
- ♦ *Cavalier* : Dressage 2, Equitation 3 (ND : 12), Haute école 2, Soins des chevaux 3.
- ♦ *Escrime* : Attaque (Escrime) 3, Parade (Escrime) 2 (ND : 10).
- ♦ *Pistolet* : Recharger (Pistolet) 1, Tirer (Pistolet) 3.

Gaius Nikolai Sladivgorod Dadeshkelianich

Héros, gaius malgré lui

Description

Nikolai était un paysan heureux marié et père d'un jeune fils jusqu'en 1637. Cette année-là, le vieux gaius mourut de vieillesse et les cheveux de Nikolai blanchirent en une nuit... Il était clair



Comment Amadouer le Tigre Blanc

qu'il était maintenant le nouveau gaius. Matushka lui rendit visite au cours de cette même nuit et lui demanda de prendre la tête de son peuple en raison de son bon sens auquel il devrait à jamais se fier. C'est ainsi qu'il quitta les forêts de sa Veche natale pour la cité de Pavtlow.

Sa vie sombra dans l'horreur quelques mois après son couronnement. En effet, convoqué par la knias douma, il préfère enfourcher un cheval pour la rejoindre immédiatement. Dans le même temps, sa femme et son fils empruntent un traîneau pour le rejoindre. C'est alors que l'attelage est victime d'un attentat à l'engin explosif. Les passagers comme le cocher meurent dans une explosion monumentale qui laisse un cratère béant sur la route. Matushka lui rend alors visite et lui fait comprendre que la vie est dure (quelle aventure... non, là je digresse...) et que l'Ussura compte sur sa clairvoyance...

Il s'investit alors à fond dans la politique. Tout ce qu'il savait de cet art, c'était qu'il convenait de tout faire pour éviter de faire souffrir le peuple. Aussi, même si ses penchants personnels l'auraient poussé à soutenir les protestataires en Eisen, il décide de se tourner vers la Ligue de Vendel afin de commercer avec elle à la place de l'Eisen. A partir de ce moment là, il fait du bien des faibles son fer de bataille, au grand dam des knias et des boyards... La seule chose qu'il refusa systématiquement est de prendre une nouvelle épouse pour des raisons politiques.

Toutefois, sa vie bascula une troisième fois en 1644. Alors qu'il donne une réception, l'ambassadeur de Montaigne lui présente (intentionnellement et dans ce but, malgré ce que pourrait penser sa sœur...) Claire de Tréville de Torignon, sa jeune sœur. Cela a également le mérite de s'attirer les faveurs de la Montaigne, l'une des plus grandes puissances de Théah. Le gaius en tombe alors éperdument amoureux. Il va alors passer le reste de sa vie à tenter de combler ses désirs... mais rien n'y fera, rien ne semble lui plaire, jamais elle ne sourie et donc, jamais Nikolai ne peut être heureux...

Puis, en 1649, a lieu le premier événement favorable pour ce couple, Claire tombe enceinte... C'est une joie immense pour Nikolai d'avoir un héritier, mais Claire ne semble toujours pas heureuse. S'énervant pour la première fois, Nikolai lui proposa alors de faire en sorte que leur enfant vive dans le luxe et devienne le second gaius d'une même lignée à régner sur l'Ussura inaugurant une nouvelle royauté sur Théah.

Aussi, durant la fête qui suivit la naissance de l'enfant, Matushka se présenta à Nikolai pour lui accorder un vœu. Nikolai et Claire poussèrent alors Matushka à promettre de donner à l'enfant n'importe quelle chose en son pouvoir. Elle accepta et Nikolai demanda à ce que son fils règne au titre de gaius après sa mort. Matushka quitta le palais comme une furie mais dut se résigner à respecter sa promesse. Plus jamais elle ne se présenta à la famille impériale.

Ainsi, pour la première fois, Claire semble heureuse... pendant quelques mois... puis retombe dans son cynisme. Nikolai, quant à lui, est triste, à la fois pour avoir trahi Matushka et parce que cela n'a pas suffi à rendre sa femme heureuse. C'est pourquoi, il

devient alors un homme sombre que plus rien ne semble intéresser en dehors du bonheur de son fils... Il veut faire tout ce qui est en son pouvoir pour qu'il puisse échapper à la malédiction de Matushka.

Petit, Nikolai a un visage ascétique caché par une barbe aux poils durs et droits. Des sourcils en accent circonflexe touffus (à la Jack Nicholson) et une bouche inclinée vers le bas aux commissures serrées finissent de lui donner un air de chien battu.

Caractéristiques

Gaillardise : 3 Finesse : 2 Esprit : 3
Détermination : 2 Panache : 2 Réputation : 140

Background

Arcane : Amour impossible

Epées de Damoclès : Grossier personnage (2 PP)

Avantages : Accent de la Veche ; Accoutumance au froid ; Baroudeur ; Dur à cuire ; Expression inquiétante – Angoissant ; Polyglotte : Montaginois, Ussuran (L/E).

Acquis & connaissances

Ecole de sorcellerie ; Pyeryem (Maître) : Forme animale (toutes) 5, Forme humaine 5, Parler 5.

Métiers :

- ◆ **Chasseur** : Déplacement silencieux 3, Dressage 3, Guet-apens 2, Langage des signes 3, Observation 4, Piéger 2, Pister 3, Qui-vive 3, Signes de piste 3, Survie (forêt) 3, Tanner 3, Tirer (Arc) 3.
- ◆ **Courtisan** : Danse 1, Diplomatie 5, Eloquence 3, Etiquette 2, Héraldique 4, Intrigant 4, Mode 1, Observation 4, Politique 5, Sincérité 3, Trait d'esprit 1.
- ◆ **Diplomate** : Comportementalisme 5, Corruption 2, Diplomatie 5, Eloquence 3, Etiquette 2, Héraldique 4, Intrigant 4, Observation 4, Politique 5, Sincérité 3, Trait d'esprit 1.
- ◆ **Paysan** : Agriculture 3, Conduite d'attelage 3, Dressage 3, Pêche 1, Perception du temps 2, Piéger 2, Sens de l'orientation 3, Vétérinaire 2.

Entraînements :

- ◆ **Arc** : Facteur d'arcs 3, Tir à l'arc monté 2, Tirer (Arc) 3.
- ◆ **Athlétisme** : Amortir une chute 2, Course de vitesse 2 (ND : 12), Escalade 3 (ND : 15), Jeu de jambes 2 (ND : 07), Lancer 2, Sauter 3 (ND : 15), Soulever 4.
- ◆ **Cavalier** : Dressage 3, Equitation 4 (ND : 17), Harmonie 2, Sauter en selle 2, Soins des chevaux 3.
- ◆ **Hache** : Attaque (Hache) 3, Lancer (Hache) 1, Parade (Hache) 3 (ND : 15).



Herzog Erich von Sieger

Reportez-vous aux suppléments *Le Guide du Maître* pages 61 à 62 et *Eisen* pages 64 et 65 pour sa description et au supplément *Eisen* page 115 pour ses caractéristiques.

Herzog Faulk von Fischer

Reportez-vous au supplément *Eisen* pages 60 et 61 pour sa description et pages 112 et 113 pour ses caractéristiques.

Herzog Reinhard Dieter von Wische

Reportez-vous au supplément *Eisen* pages 66 et 67 pour sa description et page 116 pour ses caractéristiques. La seule différence est qu'il n'est pas catatonique, puisqu'il a toute sa famille auprès de lui, c'est même l'inverse, c'est un homme très heureux, enjoué et rieur.

Il Cavallieri di Numa, Gabrielle, Amandine Savine de Jarnac, etc.

Héros, Fille de Sophie

Description

Au naturel, il s'agit d'une superbe femme au visage régulier, aux traits fins et encore juvéniles, à la longue à chevelure ambrée et aux yeux gris vert. Plus grande que la moyenne, elle possède un corps souple et gracieux et des muscles d'athlète. Au naturel... En vérité, il y a fort peu de chances pour que quelqu'un puisse un jour la voir sous sa véritable apparence. Maîtresse en déguisement et en dissimulation, elle prend l'identité et le sexe qui l'arrangent le plus.

Gabrielle est immortelle, ou peu s'en faut. Née il y a près de deux cents ans, elle a eu le privilège de boire le Baume de Westmoreland après avoir réussi une mission particulièrement périlleuse pour les Filles. Tour à tour spadassin, espionne, courtisane et noble dame, elle a voyagé dans tout Théah et possède d'innombrables relations. Le but de Gabrielle est bien sûr de détruire la baronne Jacqueline Donnadiou du Bisset, membre de l'Agiotage. Elle veut également découvrir ses complices et détruire cette branche pourrie.

Enfin, de loin en loin, elle veille sur les héros, les observe et les évalue : c'est probablement elle qui proposera à des héros d'intégrer les Filles de Sophie.

C'est un véritable caméléon, habituée à s'immerger complètement dans les rôles qu'elle endosse, Amandine Savine de Jarnac est une femme aimable et un "bel esprit", exilée de Montaigne à la suite d'un différend religieux avec l'Empereur ; Il Cavallieri di Numa, un séducteur mystérieux, aussi imprévisible que fantasque, que l'on soupçonne d'être un espion... Elle possède ainsi une dizaine d'identités, travaillées avec soin et pourra très bien réapparaître, sous un masque ou un autre, au cours de vos prochains scénarios – ou même servir de mentor à une Fille de Sophie. Une seule constante : elle ne s'impliquera jamais, homme ou femme, dans une relation amoureuse et préfère souffrir de la solitude plutôt que de s'attacher à quelqu'un et de le voir vieillir, tomber malade et mourir.

Caractéristiques

Gaillardise : 3 Finesse : 5 Esprit : 5
Détermination : 5 Panache : 6 Réputation : spéciale

Background

Arcane : Passionnée

Épées de Damoclès : Morte et enterrée (3 PP), Véritable identité (3 PP)

Avantages : Androgyne ; Appartenance – Filles de Sophie ; Appartenance – Guilde des spadassins ; Baume ; Lame du mystère (Renart, Compartiment secret) ; Linguiste ; Oiseau chanteur ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Eisenor (L/E), Montagnois (L/E), Vodacci (L/E), Théan (L/E), Ussuran (L/E), Relations (partout), Séduisante (Beauté divine).

Acquis & connaissances

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

Necare (Maîtresse) : Corps à corps 5, Épingler 5, Exploiter les faiblesses (Couteau) 5, Rompre le combat 5, Voir le style 5.

Escuela Pater Noster (Apprenti) : Épingler 5, Exploiter les faiblesses (Couteau) 5, Tir d'adresse 4, Tir d'instinct 4, Voir le style 5.

Ecole de Sorcellerie ; Mixtio (Compagnon) : Baume de guérison 4, Baume rafraîchissant 4, Fausse potion 4, Fumée de Sommeil 4, Hydromancie 4, Philtre antidote 4, Philtre d'invisibilité 4.

Métiers & entraînements :

Gabrielle possède tous les métiers, entraînements et compétences qui vous semblent utiles. Elle est aussi à l'aise dans une cour que dans les bas-fonds, possède de grands talents de comédienne et de conteuse, est une espionne aguerrie et manie le couteau et la rapière avec une grâce qui ferait pâlir de jalousie certains des meilleurs bretteurs de Théah. Elle possède un rang de 6 dans ses compétences d'Escrime (Attaque et Parade), (ND : 42, 40 dans tous les autres cas, et 35 en Jeu de Jambes) et de Déguisement.



Ilya Grosny Sladivgorod Nikolovich

Reportez-vous aux suppléments *Le Guide du Maître* page 87 et *Ussura* pages 66 à 68 pour sa description et au supplément *Ussura* pages 111 et 112 pour ses caractéristiques.

Mais tenez bien compte du fait qu'il s'agit encore d'un très jeune homme sans expérience et rêveur dont les compétences sont sans communes mesures avec ce qu'elles seront quelques années plus tard. Considérez également le fait qu'il ne possède aucune compétence de sorcellerie puisque Matushka ne lui accordera ses dons qu'à la mort de son père.

Caractéristiques

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

Katarina von Fischler (qui deviendra Ketheryna Fischler Dimitritova)

Reportez-vous aux suppléments *Le Guide du Maître* pages 88 et 89 et *Ussura* pages 68 à 70 pour sa description et au supplément *Ussura* pages 112 et 113 pour ses caractéristiques.

Knias Borin Saint-Andresgorod v'Pscov

Reportez-vous au supplément *Ussura* pages 74 et 75 pour sa description et pages 116 et 117 pour ses caractéristiques.

Knias Markov Petranski v'Novgorov

Vilain, Knias sans scrupules

Description

Markov est un knias sans scrupules. Il n'a jamais compris pourquoi Matushka choisissait ses gaius parmi le peuple plutôt que parmi les boïars et pourquoi, en fait, elle ne l'a jamais choisi lui. Il a toujours pensé qu'il aurait été un excellent gaius, qu'il pourrait encore être un gaius d'exception capable de faire rentrer l'Ussura dans la modernité. Malheureusement, le hasard de la naissance a fait qu'il est né boïar plutôt que muzhik...

Il a bien tenté de provoquer sa chance au début du règne de ce paysan de Nikolai en provoquant un attentat contre son traîneau mais tout ce qu'il a obtenu c'est d'en faire un bourreau de travail après la mort de sa femme et de son fils... Et voila que maintenant ce salopard de Nikolai a réussi à obtenir de Matushka que son bâtard de fils montagnois monte sur le trône à sa mort !

Cela en est trop pour Markov. Si le trône d'Ussura doit devenir héréditaire, ce ne peut être que la famille v'Novgorov qui s'en empare et pas un petit paysan de la Veche marié à une catin montagnaise...

Il a donc commencé à se chercher des alliés parmi les autres knias. En effet, si Ilya doit monter sur le trône, il convient de faire en sorte qu'il ne soit qu'un homme de paille et que ce soit la knias douma qui dirige le pays au seul profit des boïars et pas des muzhiks comme actuellement. Il pense avoir obtenu le soutien du knias de la Molhyna Drako Goroduk Stanimirov v'Petrov mais il doit obtenir également l'aide d'au moins l'un des autres knias et il ne sait pas trop lequel pour le moment. Enfin, son fils Aleks est toute sa fierté : beau, intelligent, retors, guerrier et merveilleux orateur, il ferait un magnifique gaius...

Agé, voir très âgé (il a soixante-dix ans), Markov a des tâches de vieillesse sur le visage et les mains (les seules parties découvertes de son corps). Ses dents jaunâtres sont mal enchâssées et s'entrechoquent lorsqu'il parle avec énervement. Ses joues et la peau de son cou sont flasques et semblent vouloir quitter son visage. Dégarni, seule une couronne de cheveux raides et blancs encadre son visage aux oreilles poilues. Quant à son haleine... On sent immédiatement qu'il apprécie l'ail... Du côté des vêtements, il apprécie les fourrures car il a constamment froid depuis une dizaine d'années.

Caractéristiques

Gaillardise : 1 Finesse : 2 Esprit : 5
Détermination : 4 Panache : 1 Réputation : -52

Background

Arcane : Envieux

Epées de Damoclès : Obnubilé (le trône d'Ussura) (4 PP)

Avantages : Accent de la Rurik ; Âge et sagesse ; Arthrite ; Expression inquiétante – Sombre ; Noble – knias ; Polyglotte : Eisenor (L/E), Fidheli, Teodoran (L/E), Ussuran, Vodacci (L/E) ; Université.

Acquis & connaissances

Métiers :

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



- ♦ *Diplomate* : Code secret 3, Comportementalisme 3, Corruption 4, Diplomatie 4, Eloquence 4, Etiquette 4, Héraldique 3, Histoire 2, Intrigant 5, Observation 3, Politique 4, Sincérité 5, Trait d'esprit 3.
- ♦ *Intendant* : Commander 4, Comptabilité 3, Corruption 4, Diplomatie 4, Droit 3, Etiquette 4, Evaluation 2, Marchandage 2, Observation 3, Politique 4, Régisseur 3, Sens des affaires 2.

Entraînements :

- ♦ *Cavalier* : Equitation 2 (ND : 17), Soins des chevaux 1.
- ♦ *Couteau* : Attaque (Couteau) 3, Parade (Couteau) 2 (ND : 17).

Imperator Riefenthal I

Vilain, Imperator fanatique

Description

Riefenthal est le frère aîné de l'herzog Reinhard Dieter von Wische. Né au sein d'une famille particulièrement vaticine et pieuse, c'est avec horreur et regret qu'il observe les agissements de son cousin Weiss qui pactise avec les envoyés de Légion de la protestation...

En 1623, un vieil herboriste lui rend visite et lui fait savoir qu'il deviendra le prochain imperator. Bien sûr, il n'y croit pas vraiment au début, mais le vieil homme fait alors démonstration d'extraordinaires pouvoirs censés avoir été accordés par Theus en personne... Il explique alors à Riefenthal qu'il doit garder ses opinions personnelles pour lui et tout faire pour se rapprocher de son cousin en faisant figure affable afin de s'attirer les faveurs des herzogs-électeurs d'Eisen. Ainsi, le jour venu, il pourra succéder à son cousin et rétablir la vraie foi à travers l'Eisen.

N.B. Il s'agit en réalité de la rune Herje qui met en place son plan de destruction de l'Eisen. Elle a poussé Riefenthal à s'emparer du trône, comme elle poussera Weiss à se suicider en 1636...

Bien entendu, fanatique et inspiré par un soi-disant envoyé de Theus, Riefenthal va parvenir à atteindre ses objectifs et en 1636, il monte sur le trône d'Eisen. Et la guerre de la Croix débute... (reportez-vous à l'aide de jeu *Les Lignées Royales d'Eisen* pour plus d'informations sur cette période).

Une fois son forfait effectué, la rune Herje s'est retirée dans le Marais Eternel d'où elle observe l'Eisen foncé à tombeau ouvert vers l'autodestruction.

Actuellement dans une impasse stratégique, l'imperator Riefenthal cherche désespérément des alliés et les fiançailles de la sœur de l'un des herzogs qui lui sont encore fidèles avec le fils du gaius d'Usurra est une occasion à ne pas rater.

Malheureusement, avec son comportement arrogant et son habitude d'exiger de ses vassaux tout ce qui lui passe par la tête, Katarina s'est braquée et a refusé de l'aider... C'est un nouvel échec pour lui après les pourparlers de Montsange et les défaites du général von Dehmer...

Il se rend bien compte qu'il peut gagner la guerre dans ces conditions, mais refuse de capituler face à ces païens de protestataires sachant que Theus est de son côté (il lui a même envoyé un ange...).

Riefenthal est très grand, même pour un eisenor, et est d'une largeur d'épaule impressionnante. Il arrivait fréquemment, au début de son règne que l'on prenne son rücken pour lui et inversement en raison de son physique d'hercule. Le visage sévère, les lèvres serrées ne libérant jamais un sourire, tout dans son personnage impose le respect par la peur. Si on ne lui obéit pas, on se rend bien compte que l'on ne sortira pas en vie de la pièce... Par contre, il entretient une magnifique barbe blanche parfaitement peignée et une longue chevelure blanche qu'il laisse libre. Sa couronne de dracheneisen est en permanence vissée sur son crâne, ce qui lui a laissé des empreintes autour du haut de la tête. Enfin, ses yeux gris aciers pénétrants finissent de murer ses interlocuteurs dans le silence. Il porte une armure de dracheneisen sombre sur laquelle un drache à trois tête semble se mordre la queue.

Caractéristiques

Gaillardise : 4 Finesse : 3 Esprit : 3
Détermination : 6 Panache : 3 Réputation : -130

Background

Arcane : Egaré

Epées de Damoclès : Instant de Grâce (Revoir son "ange") ; Maudit (la rune Herje l'a pris sous son aile destructrice) (4 PP)

- ♦ **Avantages** : Académie militaire ; Accent du nord ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Dracheneisen (armure complète et panzerfaust) ; Expression inquiétante – Inquiétant ; Grand ; Noble – Imperator ; Poigne ferme ; Pour services rendus (Guilde des Spadassins) ; Polyglotte : Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Ussuran (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E) ; Réflexes de combat ; Rücken (le capitaine von Gietl) ; Trait légendaire – Détermination ; Vétéran ; Volonté indomptable.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Eisenfaust (Maître) : Coup puissant (Escrime) 5, Désarmer (Gant de combat) 5, Exploiter les faiblesses (Gant de combat) 5, Emprisonner (Gant de combat) 5, Voir le style 5.

Ecole d'escrime ; Kippe (Maître) : Coup puissant (Escrime) 5, Double parade (Escrime/Arme improvisée) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Prise de bras 5, Voir le style 5.

Métiers :



- ◆ **Commandement** : Artillerie 4, Cartographie 4, Commander 5, Galvaniser 4, Guet-apens 3, Intimidation 5, Observation 4, Qui-vive 3, Stratégie 4, Tactique 3.
- ◆ **Courtisan** : Danse 2, Eloquence 4, Etiquette 5, Héraldique 5, Intrigant 3, Mode 2, Observation 4, Politique 5, Séduction 2, Sincérité 3, Trait d'esprit 2.
- ◆ **Ecuyer** : Equitation 5 (ND : 35), Etiquette 5, Haubergier 3, Marchandage 2, Observation 4, Premiers secours 4, Qui-vive 3, Soins des chevaux 3, Tâches domestiques 2, Vétérinaire 2.
- ◆ **Maître d'armes** : Commander 5, Entraîner 2, Etiquette 5, Galvaniser 4, Guet-apens 3, Intimidation 5, Jeu de jambes 5 (ND : 30), Narrer 2, Observation 4, Pas de côté 5, Premiers secours 4, Qui-vive 3, Trait d'esprit 3.
- ◆ **Veneur** : Dressage 2, Equitation 5 (ND : 35), Etiquette 5, Observation 4, Piéger 2, Pister 2, Sens de l'orientation 2, Vétérinaire 2.

Entraînements :

- ◆ **Arbalète** : Facteur d'arcs 2, Recharger (Arbalète) 3, Tirer (Arbalète) 4.
- ◆ **Athlétisme** : Acrobatie 2 (ND : 27), Amortir une chute 2, Course d'endurance 2, Course de vitesse 3 (ND : 30), Escalade 3 (ND : 30), Jeu de jambes 5 (ND : 30), Lancer 2, Nager 2 (ND : 27), Pas de côté 5, Roulé-boulé 3 (ND : 30), Sauter 3 (ND : 30), Soulever 5.
- ◆ **Cavalier** : Dressage 2, Equitation 5 (ND : 35), Haute école 3, Soins des chevaux 3.
- ◆ **Combat de rue** : Attaque (Armes improvisées) 4, Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 3, Coup aux yeux 3, Coup de pied 2, Lancer (Armes improvisées) 3, Parade (Armes improvisées) 4 (ND : 32).
- ◆ **Escrime** : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5 (ND : 35).
- ◆ **Gant de combat** : Attaque (gant de combat) 5, Parade (gant de combat) 5 (ND : 35), Uppercut 5.
- ◆ **Lance de cavalerie** : Attaque (lance de cavalerie) 4, Réception de charge 3.

Marquis Léonard de Tréville de Torignon

Héros, Courtisan accompli

Description

Léonard est le premier enfant du duc et de la duchesse de Tréville de Torignon. Il sait qu'à la mort de ses parents, il héritera du titre et des terres familiaux. Aussi croit-il que tout lui est dû. C'est ainsi qu'il demande au roi en 1643 de lui accorder la charge d'ambassadeur de Montaigne auprès de la couronne de Castille. Quelle n'est pas sa surprise lorsque le roi accepte de lui confier une charge d'ambassadeur, mais aux confins du monde connu, à la cour de ce barbare de gaius !

Une fois en place en Ussura, il a cherché par tous les moyens à échapper à ce lieu glacial et barbare. Puis une idée lui est venue, le gaius ayant perdu son épouse quelques années plus tôt et ses deux jeunes sœurs étant particulièrement belle, un plan naquit dans son esprit : s'il proposait au roi d'envoyer sa sœur Claire à la cour afin de la présenter au solitaire gaius pour qu'il tombe sous le charme, la cour de Montaigne aurait un allié de poids à l'est. Et en échange de ses modestes services, il ne demanda qu'à rentrer à la cour du roi de Montaigne.

C'est avec joie que le roi et son chancelier Armand de Montaigne acceptèrent ce plan audacieux mais qui pouvait rapporter beaucoup. Ainsi, en 1644, sa sœur et le gaius se rencontrèrent et tout se passa selon ses plans. Sauf que le roi lui demanda d'aider sa jeune sœur à s'intégrer à la cour ussurane et qu'il dut y rester sept années supplémentaires ! Et encore, une fois rentrer en Montaigne, il se sentit coupable d'avoir ainsi "vendu" sa sœur... même si leur mère, Thérèse de Tréville de Torignon le félicita pour un mariage aussi prestigieux. Depuis, c'est un peu une âme en peine, même si elle donne l'impression d'être un courtisan superficiel.

Léonard a les cheveux, les moustaches et la barbichettes noirs. Il a un front haut et parle toujours avec un certain dédain. Face à trop d'agressivité, il a tendance à baisser ou fermer les yeux. Enfin, il porte une boucle à l'oreille gauche, cadeau de sa sœur avant son retour en Montaigne. Enfin, ses tenues étaient à la mode il y a dix ans et il a du mal à se faire aux standards actuels, d'autant qu'il affectionne maintenant, en particulier en hiver, certaines des tenues chaudes et confortables des boïars ussurans.

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 2 Esprit : 3
Détermination : 3 Panache : 3 Réputation : 35

Background

Arcane : Naïf

Epées de Damoclès : différent (1 PP) ; serment (faire revenir sa sœur Claire d'Ussura en Montaigne) (2 PP)

Avantages : Accent de l'ouest ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Appartenance – La Scène ; Héritage funeste (le titre de duc de Tréville de Torignon) ; Linguiste ; Noble – Marquis ; Polyglotte : Castillien (L/E), Montagnais (L/E), Théan (L/E), Teodoran (Notions), Ussuran (L/E), Vodacci (L/E) ; Relation (Thérèse de Tréville de Torignon) ; Séduisant (Eblouissant) ; Seigneur de la courbette.

Acquis & connaissances

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



Métiers :

- ◆ *Courtisan* : Cancanier 2, Danse 3, Diplomatie 3, Eloquence 2, Etiquette 4, Héraldique 3, Intrigant 3, Lire sur les lèvres 2, Mode 4, Observation 3, Pique-assiette 3, Politique 4, Séduction 4, Sincérité 4, Trait d'esprit 2.
- ◆ *Diplomate* : Comportementalisme 3, Corruption 3, Diplomatie 3, Eloquence 2, Etiquette 4, Héraldique 3, Intrigant 3, Observation 3, Politique 4, Sincérité 4, Trait d'esprit 2.
- ◆ *Estudiant* : Calcul 2, Contact 3, Débrouillardise 1, Droit 2, Héraldique 3, Orientation citadine (Charousse/Pavtlow) 4/2, Recherches 2.

Entraînements :

- ◆ *Cavalier* : Equitation 3 (ND : 25), Soins des chevaux 2.
- ◆ *Couteau* : Attaque (Couteau) 3, Parade (Couteau) 3 (ND : 25).
- ◆ *Escrime* : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 4 (ND : 25).
- ◆ *Mousquet* : Recharger (Mousquet) 3, Tirer (Mousquet) 3.

Nikkel Ebner

Scélérat, ami d'enfance jaloux

Description

Nikkel Ebner et Faulk Fischler ont passé toute leur enfance ensemble. Fils de paysan tous les deux, ils ont courtsié les mêmes filles, se sont battus avec les mêmes vauriens, ont travaillé la même terre. Et puis tout à basculé, Faulk et sa jeune sœur Katarina (que Nikkel a toujours trouvé à son goût) ont découvert une veine de dracheneisen et l'imperator a fait de Faulk un herzog, rendant aussitôt leur amitié impossible et Katarina hors de portée de Nikkel.

Bien entendu, Faulk qui aimait toujours son ami et était sûr de sa loyauté en a fait son rücken. Même si, au début, la haute société a paru magique à Nikkel, il s'est vite rendu compte que son ami ne lui avait laissé que des miettes, qu'il s'attirait toute la gloire et que jamais il ne le laisserait épouser sa sœur...

Ajoutez à cela les batailles de la guerre de la croix qui lui ont laissé aussi bien des cicatrices morales que physiques et vous aurez compris que son amitié envers Faulk s'est petit à petit muée en haine. Alors, quand l'envoyée de l'herzog von Pösen lui proposa d'espionner son maître pour son profit personnel, il saisit l'occasion de s'élever personnellement. Et il va même finir par passer à l'acte et servir officiellement Fauner von Pösen, finissant ainsi d'isoler Faulk von Fischler dont la sœur part pour l'Ussura lointain, dont le chef de la garde de fer meurt et dont le meilleur ami le trahi...

Nikkel est plutôt petit mais trapu. Un cou de taureau, des épaules musclées, une mâchoire carrée, des cheveux noirs avec une mèche rabattue sur la droite et si vous pensez à Clark Kent dans Superman vous aurez en tête son physique. Par contre la cicatrice qui va de son œil droit à la commissure de sa bouche et ses yeux verts intimident tout particulièrement ses interlocuteurs.

Caractéristiques

Gaillardise : 4 Finesse : 2 Esprit : 2
Détermination : 4 Panache : 3 Réputation : 24

Background

Arcane : Cupide

Epées de Damoclès : Amour non partagé (Katarina von Fischler) (3 PP), Dernière roue du carrosse (3 PP)

Avantages : Académie militaire ; Accent du sud ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Dracheneisen (Cuirasse) ; Expression inquiétante – Sombre ; Polyglotte : Castillien, Eisenor (L/E), Théan ; Relation (herzog Faulk von Fischler) ; Résistance à la douleur ; Vétéran.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Eisenfaust (Compagnon) : Coup puissant (Escrime) 4, Désarmer (Gant de combat) 5, Exploiter les faiblesses (Gant de combat) 4, Emprisonner (Gant de combat) 4, Voir le style 4.

Winckler (Compagnon) : Corps à corps (Masse) 4, Désarmer (Masse ou Matraque) 4, Fente en avant (Masse) 4, Exploiter les faiblesses (Masse) 4, Voir le style 4.

Métiers :

- ◆ *Courtisan* : Danse 2, Eloquence 1, Etiquette 2, Héraldique 2, Jouer 2, Mode 1, Observation 4, Politique 1, Sincérité 3.
- ◆ *Espion* : Code secret 2, Corruption 2, Déplacement silencieux 3, Filature 2, Fouille 3, Interrogatoire 3, Langage des signes 3, Observation 4, Qui-vive 4, Sincérité 3.
- ◆ *Garde du corps* : Attaque (Combat de rue) 3, Discrétion 3, Fouille 3, Guet-apens 4, Interposition 2, Intimidation 3, Observation 4, Orientation citadine (Seeufer) 3, Qui-vive 4.
- ◆ *Mercenaire* : Attaque (Escrime) 5, Intimidation 3, Jeu de jambes 5 (ND : 22), Observation 4, Parade (Escrime) 4 (ND : 25), Premiers secours 3, Qui-vive 4, Tactique 2.
- ◆ *Paysan* : Agriculture 3, Conduite d'attelage 2, Pêche 3, Perception du temps 2, Vétérinaire 2.

Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : Course de vitesse 3 (ND : 22), Escalade 3 (ND : 22), Jeu de jambes 5 (ND : 22), Lancer 2, Nager 3 (ND : 22), Pas de côté 2, Sauter 3 (ND : 22), Soulever 2.
- ◆ *Cavalier* : Equitation 3 (ND :), Soins des chevaux 2.
- ◆ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 3, Coup à la gorge 2, Coup aux yeux 2, Coup de pied 2, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 20).



- ♦ *Escrime* : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 4 (ND : 25).
- ♦ *Gant de combat* : Attaque (gant de combat) 4, Parade (gant de combat) 5 (ND : 27), Uppercut 4.
- ♦ *Masse* : Attaque (masse) 4, Parade (masse) 4 (ND : 25).
- ♦ *Mousquet* : Attaque (arme d'hast) 3, Recharger (Mousquet) 2, Tirer (Mousquet) 3.

Patriarche Iurii le Bienveillant

Reportez-vous au supplément *L'Eglise des Prophètes* pages 80 et 81 pour sa description et pages 117 et 118 pour ses caractéristiques.

Ritsarin Annastasija Stanimirov v'Pietrov

Héros, Fille de Sophie

Description

Annastasija est ambassadrice d'Ussura en Eisen depuis la prise de pouvoir du gaius Nikolai. Elle n'a donc connu de l'Eisen que la guerre de la Croix. Toutefois, elle s'est rendu compte que ce peuple fait front à l'adversité avec ténacité et a appris à l'apprécier. Il y a de cela sept ans, une certain Wilma Probst l'approcha puis, après quelques mois lui proposa de rejoindre une société secrète millénaire qui vise à améliorer la place des femmes au sein de Théah. Elle ne réfléchit que très peu de temps avant de donner son accord et d'intégrer ainsi les Filles de Sophie.

Depuis, elle procure asile et assistance au femmes qui quittent la Vodacce. Elles trouvent refuge dans l'ambassade d'Ussura puis sont autorisées à gagner les grandes villes ussuranes pour refaire leur vie (généralement Pavtlow et Ekaternava) où jamais les grands princes de Vodacce ne viendront les chercher.

Depuis maintenant deux ans, elle surveille la jeune Katarina car elle voit en elle le potentiel nécessaire pour devenir une Fille de Sophie à son tour. Alors, imaginez sa joie le jour où le fils de son gaius l'a choisit devenir sa fiancée...

Annastasija a les cheveux noirs et bouclés, des yeux sombre avec des reflets argentés et un beau visage allongé à l'ussurane. Son corps est fin et allongé, ses hanches et sa poitrine fines et son teint de peau est très clair.

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 4 Esprit : 4
Détermination : 3 Panache : 3 Réputation : 35

Background

Arcane : Altruiste

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent de la Veche ; Appartenance – Filles de Sophie ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Femme de volonté ; Noble – Ritsarin ; Polyglotte : Eisenor (L/E), Théan (L/E), Ussuran (L/E), Vodacci (L/E) ; Relations (Wilma Probst, Herzog Faulk von Fischler) ; Séduisante – Eblouissante ; Université.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Vigilare (Apprentie) : Attaque en dégainé (Escrime) 3, Désarmer (Escrime) 3, Exploiter les faiblesses (Escrime) 3, Tourbillon (Escrime) 3, Voir le style 2.

Métiers :

- ♦ *Courtisan* : Danse 3, Diplomatie 3, Eloquence 3, Etiquette 4, Héraldique 3, Mode 3, Observation 3, Pique-assiette 2, Politique 4, Séduction 4, Sincérité 3, Trait d'esprit 2.
- ♦ *Diplomate* : Code secret 4, Comportementalisme 3, Corruption 1, Diplomatie 3, Eloquence 3, Etiquette 4, Héraldique 3, Histoire 1, Observation 3, Politique 4, Sincérité 3, Trait d'esprit 2.
- ♦ *Erudit* : Astronomie 2, Calcul 2, Eloquence 3, Héraldique 3, Histoire 1, Philosophie 1, Recherches 3.
- ♦ *Garde du corps* : Attaque (Combat de rue) 2, Comportementalisme 3, Discrétion 1, Fouille 2, Guet-apens 1, Interposition 1, Intimidation 2, Observation 4, Orientation citadine (Pavtlow) 2, Qui-vive 2.
- ♦ *Précepteur* : Attaque (Escrime) 3, Calcul 2, Danse 3, Eloquence 3, Equitation 3 (ND : 22), Etiquette 4, Héraldique 3, Histoire 2, Intimidation 2, Mode 3, Observation 3, Trait d'esprit 2.

Entraînements :

- ♦ *Cavalier* : Dressage 1, Equitation 3 (ND : 22), Soins des chevaux 2.
- ♦ *Escrime* : Attaque (Escrime) 3, Parade (Escrime) 4 (ND : 25).
- ♦ *Lutte* : Casser un membre 2, Coup de tête 1, Etreinte 2, Prise 2, Se dégager 2.



Rittmeister Waldemar von Weber

Vilain, Maître d'arme vicieux

Description

Waldemar fut le maître d'armes d'Erich von Sieger. Plus qu'un professeur d'escrime, il est devenu un véritable mentor. Il lui enseigna toutes les tactiques et bottes secrètes vicieuses qu'il connaissait afin d'en faire l'un des combattants les plus dangereux d'Eisen, et donc de Théah.

Autant Stanislas von Sieger était un modèle de courage et de probité, autant Waldemar était l'exemple de la détermination, de la froideur et de férocité. Et malheureusement, avec la guerre de la croix qui faisait rage, Stanislas passa plus de temps sur les champs de bataille que dans sa demeure à éduquer son fils. C'est donc Waldemar qui s'en chargea. Et il est très fier du résultat. Son pupille est devenu un homme que les autres craignent. Même Waldemar n'est pas certain de ne pas en avoir un peu peur...

Une fois qu'Erich von Sieger devint herzog, c'est avec joie qu'il nomma son précepteur Waldemar von Weber comme son rücken personnel. Aussi bien pour bénéficier que de sa protection efficace (même si l'âge commence à se faire sentir...) que de ses conseils avisés et impitoyables.

Waldemar a maintenant une petite cinquantaine, mais il est toujours vert. Même si ses cheveux se font plus rares, il les rabat vers l'arrière en une longue natte, dégageant ainsi son front, évitant d'avoir des cheveux dans les yeux et sa natte, qu'il garnit d'un long fil tressé de dracheneisen lui protège le coup des coup de taille par l'arrière. Il porte également des favoris tellement longs qu'il en tresse les extrémités. Blond, les yeux bleus, Waldemar a des sourcils broussailleux toujours inclinés vers son nez. Ce tic, ajouté à son front ridé et ses dents serrés par ses mimiques de férocité en font quelqu'un dont on sait que s'opposer à lui serait fatal...

Caractéristiques

Gaillardise : 3 Finesse : 4 Esprit : 3
Détermination : 5 Panache : 3 Réputation : -40

Background

Arcane : Impulsif

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent du sud ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Dur à cuire ; Emérite (Pas de Côté) ; Noble – Rittmeister ; Poigne ferme ; Polyglotte : Castillian, Eisenor, Vodacci ; Réflexes éclairs ; Relations (Erich von Sieger).

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Drexel (Compagnon) : Coup de pommeau (Epée à deux mains) 4, Désarmer (Epée à deux mains) 4, Exploiter les faiblesses (Epée à deux mains) 4, Fente en avant (Epée à deux mains) 4, Voir le style 5.

Ecole d'escrime ; Eisenfaust (Maître) : Coup puissant (Escrime) 5, Désarmer (Gant de combat) 5, Exploiter les faiblesses (Gant de combat) 5, Emprisonner (Gant de combat) 5, Voir le style 5.

Ecole d'escrime ; Hainzl (Maître) : Marquer (Escrime) 5, Mur d'acier (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Voir le style 5.

Ecole d'escrime ; Höpken (Compagnon) : Coup de pommeau (Arbalète) 4, Désarmer (Arbalète) 4, Tir d'adresse (Arbalète) 5, Tir en cloche (Arbalète) 4, Voir le style 5.

Métiers :

- ◆ **Assassin** : Attaque (Couteau) 4, Attaque (Escrime) 5, Comportementalisme 2, Déplacement silencieux 3, Escalade 3 (ND :), Filature 1, Guet-apens 5, Observation 4, Parade (Couteau) 4 (ND :), Parade (Escrime) 5 (ND : 35), Piéger 3, Poison 2, Qui-vive 4, Tirer (Arbalète) 5.
- ◆ **Courtisan** : Danse 1, Eloquence 3, Etiquette 2, Héraldique 3, Mode 1, Observation 4, Sincérité 2, Trait d'esprit 3.
- ◆ **Etudiant** : Calcul 2, Contact 2, Débrouillardise 2, Héraldique 3, Histoire 2, Orientation citadine (Stahlfort) 2.
- ◆ **Garde du corps** : Attaque (Combat de rue) 4, Comportementalisme 2, Discrétion 2, Fouille 2, Guet-apens 5, Interposition 1, Intimidation 4, Observation 4, Orientation citadine (Stahlfort) 2, Qui-vive 4.
- ◆ **Maître d'armes** : Commander 4, Entraîner 4, Etiquette 2, Galvaniser 2, Guet-apens 5, Intimidation 4, Jeu de jambes 5 (ND : 30), Narrer 2, Observation 4, Pas de côté 6, Premiers secours 4, Qui-vive 4, Trait d'esprit 3.
- ◆ **Précepteur** : Attaque (Escrime) 5, Calcul 2, Danse 1, Eloquence 3, Equitation 3 (ND : 30), Etiquette 2, Héraldique 3, Histoire 2, Intimidation 4, Mode 1, Observation 4, Trait d'esprit 3.

Entraînements :

- ◆ **Arbalète** : Facteur d'arcs 3, Recharger (Arbalète) 4, Tirer (Arbalète) 5.
- ◆ **Athlétisme** : Acrobatie 4 (ND : 32), Amortir une chute 3, Course de vitesse 4 (ND : 32), Escalade 3 (ND : 30), Jeu de jambes 5 (ND : 30), Lancer 2, Nager 2 (ND : 27), Pas de côté 6, Roulé-boulé 4 (ND : 32), Sauter 3 (ND : 30).
- ◆ **Cavalier** : Equitation 3 (ND : 30), Soins des chevaux 1.
- ◆ **Combat de rue** : Attaque (Armes improvisées) 4, Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 3, Coup aux yeux 3, Coup de pied 3, Lancer (Armes improvisées) 3, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 30).
- ◆ **Epée à deux mains** : Attaque (Epée à deux mains) 5, Parade (Epée à deux mains) 4 (ND :).
- ◆ **Escrime** : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5 (ND : 35).
- ◆ **Gant de combat** : Attaque (gant de combat) 5, Parade (gant de combat) 5 (ND : 35), Uppercut 5.



Les seconds rôles

Hommes de main de l'Agiotage (Raffaella Cellini, Gusme Gavazzi, Florello Pianetti et Piero Vitturi)

Description

Ces quatre hommes de main au service de Davizzo Einaudi ont été recrutés dans les bas fonds des grandes villes vodaccis. Ils ont en commun d'être prêt à tout pour s'enrichir et progresser socialement.

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 2 Esprit : 2
Détermination : 2 Panache : 2 Réputation : -10

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent de l'Arène Candide ; Polyglotte : Vodacci ; de plus, Raffaella dispose de Beauté du diable, Gusme de Grand, Florello de Dur à cuire et Piero de Gaucher.

Acquis & connaissances

Métiers :

- ◆ **Arnaqueur** : Comédie 3, Corruption 1, Déguisement 3, Discrétion 2, Jouer 2, Observation 3, Séduction 2 (pour Raffaella), Sens des affaires 1, Sincérité 3.
- ◆ **Assassin** : Attaque (Couteau) 4, Attaque (Escrime) 3, Déguisement 3, Déplacement silencieux 2, Escalade 3 (ND : 12), Guet-apens 4, Observation 3, Parade (Couteau) 3 (ND : 12), Parade (Escrime) 2 (ND : 10), Piéger 3, Poison 3, Qui-vive 2, Tirer (Arbalète) 3.
- ◆ **Détrousseur** : Attaque (Arme improvisée) 3, Connaissance des bas-fonds 3, Déplacement silencieux 2, Fouille 2, Guet-apens 4, Intimidation 3, Observation 3, Orientation citadine (une ville vodacce au choix) 3, Qui-vive 2.

Entraînements :

- ◆ **Combat de rue** : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 3, Coup aux yeux 2, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 12).

Klaus Schönberg

Description

Klaus Schönberg est une véritable racaille. Il fut extrêmement heureux lorsque la guerre de la croix se déclara y voyant une opportunité de laisser libre cours à ses vices. Depuis, il a violé plus d'une trentaine de jeunes hommes (moyenne d'âge de quinze ans).

Il a gagné la Mörderbande car il pense pouvoir laisser la bride libre à ses penchants malsains ce que Folkhard Höhne ne lui a pas interdit...

De taille moyenne, le visage carré et la barbe de trois jours, Klaus a un visage sympathique, tout ce qu'il faut pour s'attirer les sympathies des adolescents. Il sait jouer de cela pour les attirer. Brun, les dents bien blanches et l'œil sombre, il sait parfaitement utiliser son sourire autant que sa main sûre pour trancher des gorges souples...

Caractéristiques

Gaillardise : 3 Finesse : 2 Esprit : 3
Détermination : 3 Panache : 2 Réputation : -34

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : pédophile (3 PP)

Avantages : Accent du nord ; Appartenance – La Mörderbande ; Dur à cuire ; Petit ; Polyglotte : Eisenor, Vodacci ; Vétéran.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Blitz (Apprenti) : Coup puissant (Escrime) 4, Corps à corps (Escrime) 3, Double parade (Escrime/Pistolet) 3, Exploiter les faiblesses (Escrime) 3, Riposte (escrime) 4.

Métiers :

- ◆ **Arnaqueur** : Comédie 4, Comportementalisme 4, Discrétion 3, Observation 3, Séduction 2, Sincérité 4.
- ◆ **Bagnard** : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 4, Connaissance des bas-fonds 3, Débrouillardise 2, Dissimulation 2, Intimidation 1, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 20), Qui-vive 3.
- ◆ **Détrousseur** : Attaque (Arme improvisée) 3, Connaissance des bas-fonds 3, Déplacement silencieux 3, Filature 3, Fouille 2, Guet-apens 3, Intimidation 1, Observation 3, Orientation citadine (Stahlfort) 2, Qui-vive 3.
- ◆ **Mercenaire** : Attaque (Couteau) 4, Intimidation 1, Jeu de jambes 3 (ND : 15), Observation 3, Parade (Couteau) 3 (ND : 20), Qui-vive 3.



Comment Amadouer le Tigre Blanc

Entraînements :

- ◆ **Athlétisme** : Amortir une chute 1, Course de vitesse 3 (ND : 20), Escalade 3 (ND : 20), Jeu de jambes 3 (ND : 15), Lancer 1, Pas de côté 2, Roulé-boulé 2 (ND : 17), Sauter 3 (ND : 20).
- ◆ **Cavalier** : Equitation 3 (ND : 20), Soins des chevaux.
- ◆ **Escrime** : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 4 (ND : 22).
- ◆ **Pistolet** : Recharger (Pistolet) 3, Tirer (Pistolet) 4.

Kommandant Kastor van Lanthen

Description

Ses caractéristiques sont sans importances car il ne fait que passer et mourir dans ce scénario. Sachez seulement qu'il était un excellent commandant de garde de fer, moral intègre et droit.

Kommandant Örtel von Waldenheim

Description

Örtel n'est pas un grand guerrier ni un grand commandant, il a seulement eu le mérite de survivre pendant plus de quinze années au service de la famille Pösen pendant la guerre de la Croix. Passablement bornée et bas du front, c'est presque avec joie que l'herog von Pösen apprendra sa mort. Aussi peut-il facilement servir de défouloir à vos héros. En effet, même son suzerain n'en voudra aux héros d'avoir raccourci sa tête...

Sec comme un coup de trique. Voilà une expression qui résume le physique de Örtel von Waldenheim. Mesurant près de deux mètres, il ne pèse pas plus de quatre-vingt kilos. Heureusement pour lui, il porte une armure en dracheneisen ! Les cheveux ébouriffés à la manière d'un hérisson, des yeux chassieux, des oreilles en feuilles de choux, une bouche partiellement édentée, une barbe d'une semaine et une grimace dépitée vissée sur sa face en font un personnage aux premiers abord désagréables. Et, lorsque l'on se décide à passer au delà, on s'aperçoit que le reste du personnage est à l'avenant !

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 2
Détermination : 2 Panache : 2 Réputation : -21

Background

Arcane : -

Épées de Damoclès : Grossier personnage (2 PP)

Avantages : Académie militaire ; Accent du nord ; Appartenance – Garde de fer ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Charge – commandant ; Dracheneisen (2 panzerfausts, 2 cuissards) ; Dur à cuire ; Grand ; Noble – Graf ; Polyglotte : Avalonien, Eisenor, Théan, Vendelar ; Porte-poisse ; Vétéran.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Keiferhund (Maître) : Corps à corps (Lutte) 5, Désarmer (Gant de combat) 5, Exploiter les faiblesses (Gant de combat) 5, Emprisonner (Gant de Combat) 5, Voir le style 5.

Métiers :

- ◆ **Commandement** : Commander 3, Galvaniser 2, Guet-apens 4, Intimidation 4, Observation 3, Qui-vive 3, Stratégie 2, Tactique 4.
- ◆ **Eclaireur** : Déplacement silencieux 2, Equitation 4 (ND : 30), Escalade 3 (ND : 27), Guet-apens 4, Langage des signes 3, Observation 3, Perception du temps 2, Pister 2, Qui-vive 3, Sens de l'orientation 2, Signes de piste 1, Survie(forêt) 2.
- ◆ **Mercenaire** : Attaque (Gant de Combat) 5, Intimidation 4, Jeu de jambes 5 (ND : 27), Marchandage 2, Observation 3, Parade (Gant de Combat) 5 (ND : 32), Premiers secours 3, Qui-vive 3, Tactique 4.

Entraînements :

- ◆ **Arbalète** : Facteur d'arcs 2, Recharger (Arbalète) 2, Tirer (Arbalète) 3.
- ◆ **Athlétisme** : Acrobatie 2 (ND : 25), Amortir une chute 2, Course de vitesse 2 (ND : 25), Escalade 3 (ND : 27), Jeu de jambes 5 (ND : 27), Lancer 2, Nager 1 (ND : 22), Pas de côté 4, Roulé-boulé 3 (ND : 27), Sauter 2 (ND : 25).
- ◆ **Cavalier** : Equitation 4 (ND : 30), Soins des chevaux 1.
- ◆ **Combat de rue** : Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 5, Coup à la gorge 4, Coup aux yeux 2, Coup de pied 4, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 25).
- ◆ **Gant de combat** : Attaque (gant de combat) 5, Parade (gant de combat) 5 (ND : 32), Uppercut 4.
- ◆ **Lutte** : Casser un membre 3, Coup de tête 3, Etreinte 3, Prise 5, Se dégager 3.
- ◆ **Pugilat** : Attaque (Pugilat) 3, Claque sur l'oreille 2, Direct 3, Jeu de jambes 5 (ND : 27), Uppercut 4.

Cornelia, Heinrich Reinhard, Fritz Dieter et Sigmund von Wische

Leurs caractéristiques et descriptions ne sont pas nécessaires. Ils vont tous mourir dans les quelques années à venir à cause de Seiffred von Gottlieb et sont sans influence sur le scénario actuel.



Les figurants

L'Agiotage

Caractéristiques

Niveau de menace : 2

Avantages : La Vodacce

Armes utilisées : rapière, couteau

ND pour être touché : 15

Compétences : déplacement silencieux 1, attaque (couteau) 1.

La Mörderbande

Caractéristiques

Niveau de menace : 4

Avantages : L'Eisen, La Garde de Fer, Cruelles

Armes utilisées : grandes armes

ND pour être touché : 25 (Garde de fer +5 → 30)

Compétences : attaque (toutes) 1.

Les Billet du Seigneur

Caractéristiques

Niveau de menace : 3

Avantages : La Vodacce, Les Billets du Seigneur

Armes utilisées : rapière, arbalète

ND pour être touché : 20

Compétences : course de vitesse 1, équitation 1.

Les Chiens des Marais

Caractéristiques

Niveau de menace : 3

Avantages : L'Eisen, La Garde de Fer,

Armes utilisées : zweihander, panzerfaust

ND pour être touché : 20 (Garde de fer +5 → 25)

Compétences : équitation 1.

Les créatures de Légion

Caractéristiques

Niveau de menace : 5

Avantages :

Armes utilisées : griffes, crocs

ND pour être touché : 30

Compétences : -

Le calendrier des Evènements

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

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

1652

Rencontre entre la baronne Jacqueline Donnadieu du Bisset et l'herzog Faulk von Fischler. Elle le fait entrer dans des cercles occultes et lui offre un médaillon (qu'elle a au préalable ensanglanté).

1656

23 primus 1656

Lorsque Katarina fête ses treize ans, Jacques Crèvecoeur, un montagnais, fait son portrait qui est ensuite emmené dans divers pays dans l'espoir de lui trouver un époux appartenant à la noblesse.

27 nonus 1656

Le portrait parvient dans la lointaine cour ussurane où le jeune Ilya Sladivgorod Nikolovich, âgé de sept ans, tombe amoureux de Katarina Von Fischler. Aussitôt, un messenger part pour Seeufer afin de demander à l'herzog von Fischler de faire en sorte que sa sœur se présente officiellement à la cour d'Ussura afin qu'elle soit présentée au jeune prince.



1657

04 primus 1657

L'herzogin Fauner von Pösen apprend que Katarina va se fiancer avec le fils du gais via l'un de ses espions à la cour de Fischler (Nikkel Ebner). Elle décide de faire en sorte que cette alliance qui renforcerait les vaticins au détriment des protestataires (dont elle fait partie) ne voit jamais le jour.

17 primus 1657

Les Filles de Sophie, via *Il Cavaliere de Numa* découvrent que Jacqueline Donnadiou du Bisset est une agioteuse. Elle est alors sous surveillance afin de découvrir tous ses complices.

07 secundus 1657

La baronne Jacqueline Donnadiou du Bisset s'empare de l'Arcanus Pacto et disparaît par un portail Porté (elle rejoint en réalité Faulk von Fischler).

08 secundus 1657

Entretien avec le Chancelier Armand de Montaigne à l'ambassade de Montaigne à Numa qui leur demande de poursuivre et d'éliminer Jacqueline qui s'est réfugié à la cour des Von Fischler.

10 secundus 1657

La baronne Jacqueline Donnadiou du Bisset emménage dans une chaumière prêtée par Faulk von Fischler dans les *Die Schwarzen Wälder* afin de poursuivre ses recherches.

11 secundus 1657

Nos héros arrive au bac et à l'auberge de *L'Uomo Con Il Capuccio*. Ils tomberont dans l'embuscade des agioteurs et devront fuir devant Augusto di Mondavi.

16 secundus 1657

Arrivée des héros à Seeufer. Nos héros assiste à un bal qui a lieu le soir même au Fischerpalatz. Faulk leur force la main pour qu'ils servent d'escorte à sa sœur en leur promettant de livrer Jacqueline ensuite. Mais cette dernière a tout entendu et décide de se venger sur Katarina von Fischler ; elle cache alors une pièce ensanglantée dans ses effets.

La même nuit

Nikkel Ebner, sur les ordres de Fauner von Pösen va tenter de tuer Katarina avant de s'enfuir. Ce sont bien sûr nos héros qui sauvent la vie de cette damoiselle.

17 secundus 1657

départ de Katarina et des héros pour l'Ussura et Pavtlow. Rencontre avec *Il Cavaliere de Numa*.

19 secundus 1657

Rencontre entre l'Imperator Riefensthal I et Katarina von Fischler dans l'auberge *Das tollwütig Hund*. Cette dernière lui désobéit presque brutalement.

20 secundus 1657

Nikkel Ebner et le Kommandant Örtel von Waldenheim tendent une embuscade à Katarina von Fischler et son escorte. Waldenheim meurt, Ebner s'enfuit et Katarina et nos héros s'en sort en vie.

21 secundus 1657

Katarina et son escorte pénètrent en Ussura.

Dans la nuit

Rencontre entre Katarina von Fischler et Matushka.

25 secundus 1657

Katarina von Fischler et son escorte arrivent à Saint Andresgorod. Une fois que Katarina et Ilya se sont physiquement rencontrés, tout le monde se rend aux "banya" pour se détendre. Jacqueline tente d'enlever Katarina.

26 secundus 1657

Fiançailles de Iliya et Katarina.

27 secundus 1657

Les héros envoient d'un pigeon voyageur à l'ambassadeur de Montaigne en Ussura pour un rapatriement Porté rapide.

29 secundus 1657

Retour à Seeufer. Remise de l'accord signé par le gais d'Ussura à Fischler. Les héros apprennent l'emplacement exact de la cachette de Jacqueline.

Le même jour

Combat contre Jaqueline avec l'aide d'*Il Cavaliere de Numa*. Ce dernier s'empare de l'*Arcanus Pacto* afin qu'il ne tombe pas entre de mauvaises mains.

Le même jour, toujours

Nos héros rendent compte à l'ambassadeur de Montaigne à Seeufer. Il leur ouvre un passage Porté afin qu'ils fassent leur rapport directement à Armand de Montaigne à Pau.



Et pendant c'temps là...

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

Le 07 secundus 1657, en Eisen, Erich von Sieger, à court de soldats, embauchent les pires crapules qui soient, vident ses prisons et les réunit en une seule armée qu'il intègre sa garde de fer, les Poings Serrés. Ces derniers se renomment rapidement la Mörderbande. Erich von Sieger n'hésite pas à lâcher cette troupe contre un adversaire retranché dans une petite ville. Ils prennent rapidement la ville et commettent les pires atrocités que l'on puisse imaginer.

Le 09 secundus 1657, en Montaigne, Irène Lévêque de l'Aury, après avoir eu son rôle grâce à ses amis, remporte un véritable triomphe dans le rôle d'Emiliana, l'héroïne de l'opéra El Duce de Castifiori. Elle est alors surnommée la Callas et devient la plus grande voix des opéras montagnois.

Le 11 secundus 1657, dans la Ligue de Vendel, Reimar Derviny publie Méthode et Mode. Dans celui-ci, il cherche à réécrire la compréhension humaine. Commençant par lui-même et son environnement immédiat, il a méthodiquement démontré la fausseté de chaque pensée, action et événement qu'il pouvait concevoir – à l'exception de ratio probat mundum ("la raison confirme l'univers").

Le 13 secundus 1657, Wilhelm Karls rejoint la Rilasciare. Se retrouvant pratiquement sans le sou après avoir dépensé ce que ses parents lui avaient légué dans ses études à l'université de Kirkwall, Wilhelm Karls est abordé par Javier Rios de Guzman,

un Courrier de la Rilasciare qui lui propose de rejoindre les Libres Penseurs. Karls accepte et rejoint la Rilasciare comme Courrier sans plus attendre. Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre de la Rilasciare.

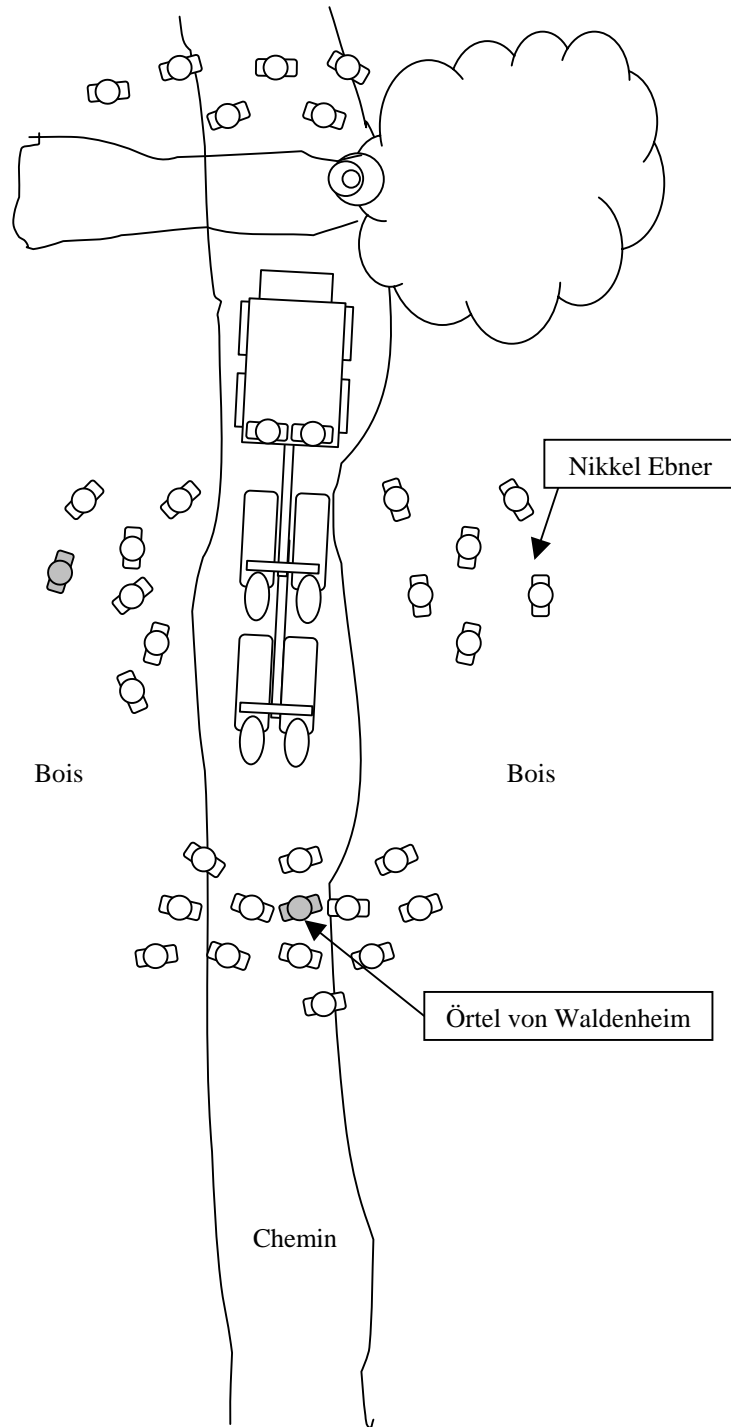
Le 14 secundus 1657, en Eisen, Katarina rencontre l'imperator Riefenstahl. Alors qu'elle se rend à Saint Andresgorod, Katarina von Fischler rencontre l'imperator Riefenstahl au cours d'un rendez-vous inattendu. L'imperator reste poli mais évalue Katarina en de singuliers termes. On ne sait ce qu'ils se sont réellement dit.

Le 20 secundus 1657, en Ussura, alors qu'il est censé raccompagner l'ambassadeur avalonien, le baron Royce Gareth Lancaster de Balig dans son pays, Mikochof fait défaut à sa mission. En effet, son père a caché son ordre de mission, aussi n'est-il pas au courant de celle-ci et ne l'exécute pas. Malheureusement, le diplomate est attaqué et tué. Le Gaius, en colère suite à cette défection qui, pour lui, entraîna la mort du diplomate, fait cadeau de la vie de son serviteur à la future Reine d'Avalon. Elaine refuse courtoisement, aussi le Gaius bannit-il son serviteur hors d'Ussura.

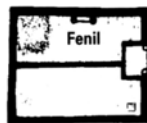
Le 24 secundus 1657, dans la Ligue de Vendel, à Kirk, Ivar Dags, le lord-prévôt, demande à Ralf Larsen, l'un de ses amis, de développer un style de combat alliant l'utilisation d'une lame d'escrime et de la lanterne utilisée par ses gardes. Une fois les techniques développées, Ivar Dags fait ouvrir une école d'escrime où l'on enseigne l'école Larsen, réservées au guet de nuit de Kirk. Les élèves apprennent à se servir d'une lanterne vive dans leur main gauche en même temps qu'une rapière dans la droite.

La Gazette

Emboscade de Nikkel Ebner



L'Uomo Con Il Capuccio



Légende

	Porte		Trappe
	Porte Secrète		Pilier
	Fenêtre		Colonne
	Echelle		Grille
	Escalier		Corps
	Cheminée		Prisonniers
	Palissade		
	Clôture		

0 2 4 6 8 10 mètres

