

Un Souffle de Glace

Nul n'a jamais écrit ou peint, sculpté, modelé, construit, inventé, que pour sortir en fait de l'enfer.

Van Gogh

En sa beauté gît ma mort et ma vie.

Maurice Scève

La langue de l'alchimie est une langue de la rêverie, la langue maternelle de la rêverie cosmique.

Gaston Bachelard

Quelque soin que l'on prenne de couvrir ses passions par des apparences de piété et d'honneur, elles paraissent toujours au travers de ces voiles.

La Rochefoucauld

Notes liminaires

L'aventure est destinée à un petit groupe de héros (quatre serait l'idéal) et repose beaucoup plus sur le rôle que sur l'action. Elle devrait faire suite à *Un Parfum d'Eros et de Thanatos*.

Préambule

Au printemps 1657, La baronessa Floria Tosca di Falisci di Melozzo, arrive à Charousse. Issue d'une grande famille vodacci, fort riche, extrêmement belle, spirituelle, jeune, veuve, la Tosca, comme on n'a pas tardé à l'appeler, à tout pour plaire. C'est sans scrupules qu'elle fait des ravages à la cour, brisant avec allégresse les cœurs de tout ce que la noblesse montagnoise compte d'hommes galants et au sang chaud, ce qui fait pas mal de monde ! Charousse bruisse des récits scandalisés de ses conquêtes. La baronne ne s'en inquiète pas et continue d'user et d'abuser de ses appâts. Et pour cause : Floria Tosca di Falisci est en réalité un Thalusiai ! Esprit maléfique, il a pris la place de la vraie baronne. Il a longtemps été en sommeil et il compte profiter de son incarnation actuelle, ce qui signifie drainer l'énergie vitale d'autant d'amants que possible, sans (trop) attirer l'attention pour alimenter sa bague de déguisement dont les batteries sont épuisées. C'est bien entendu Tosca qui est responsable de l'état de Gondrand, mais aussi de celui de Louise : pour le thalusiai, l'énergie vitale féminine n'est pas moins délectable que la masculine et si la plupart de ses proies sont des hommes, c'est parce qu'elle a l'intelligence de respecter les convenances humaines.

La baronne a débarqué à Charousse avec des bagages considérables. Elle a loué un hôtel particulier dans le Marais où elle tient une cour choisie et très courue. Deux personnages que

les héros vont rencontrer sur leur chemin sont arrivés avec elle : le duque Ramon del Haredo y Zepeda, et Luigi Tomasini, un alchimiste. Il est l'intendant de la baronne et gère toutes ses affaires. Il est aussi le seul à connaître la véritable nature de la Tosca.

Introduction

Décor : hôtel de Montfaucon

Protagonistes : capitaine de Montfaucon

Charousse, automne 1665, nous sommes le 02 septimus. L'hiver, avec son cortège de pluies glaciales, de ciel gris, de brouillard insidieux, fait une apparition prématurée. Mais le mauvais temps est pour l'instant le cadet des soucis des héros. Ceux-ci sont convoqués à l'hôtel de Montfaucon par leur supérieur hiérarchique, le capitaine de Montfaucon. Celui-ci, après le petit vin de Basconne qu'il a l'habitude de servir en préambule de ses instructions, entre dans le vif du sujet. "Messieurs, comme vous l'avez peut-être appris, car le bruit s'en est répandu dans tout Charousse, Mademoiselle d'Assourne est gravement souffrante. Les médecins sont impuissants à diagnostiquer son mal et plus encore à le guérir. Vu l'attachement que le roi a pour elle, le comte de Montfaucon estime nécessaire d'effectuer une surveillance discrète. Il s'agit d'une simple mission de protection, alors je ne veux pas d'intervention intempestive. Si, par hasard, vous veniez à découvrir quelque fait étrange, vous me consulter avant de prendre la moindre initiative... Changez vos habitudes !"

Acte I : Une mission de routine...

Trois coups de bâtons et le rideau se lève sur une cour pavée et des hommes qui montent en selle. Les chevaux évacuent des panaches blancs par leurs narines et trépignent d'impatience dans le claquement de leurs sabots sur la pierre. Ces héros passent les portes de l'hôtel de Montfaucon au galop en direction des portes ouest de Charousse...

Scène 1 : Une pâleur mortelle

Décor : Château de Pourcy à Tamisy

Protagonistes : Louise d'Assourne, la duchesse Marianne Riché de Pourcy, un médecin, les domestiques

Louise d'Assourne est l'une des filles d'honneur de la reine. Très belle, vive et pleine d'esprit, elle a su toucher le cœur du roi qui en est tombé amoureux. Cette liaison est l'un des principaux sujets de conversation de la cour, où il est d'usage de louer la grandeur d'âme de Léon et de dissenter sur les fatales flèches décochées par Cupidon. Depuis qu'elle est tombée malade,



Louise s'est installé dans le château familial qu'une tante à mis à sa disposition à Tamisy, à l'ouest de Charousse. Galoper jusque là est l'affaire de deux jours. Sur place, les héros sont accueillis par la tante elle-même, la duchesse Marianne Riché de Pourcy, une femme d'une soixantaine d'années, qui se montre tout ce qu'il y a de plus ferme. Que les héros se présentent comme des mousquetaires ou comme des amis de Louise, elle leur interdit de monter la voir. Sa nièce a besoin de calme, un point c'est tout. Elle accepte néanmoins de loger les héros dans une aile de l'hôtel. Interroger les domestiques ne donne pas grand-chose. D'après eux, Mademoiselle d'Assourne est bien malade, pâle et faible. Le roi est venu lui rendre visite il y a de cela deux jours.

Un médecin loge en permanence au château. Interrogé, il dit sa perplexité. Il a commencé par administrer les remèdes habituels, saignées et clystères, ainsi que quelques potions de sa composition. Un bon bain chaud suivi immédiatement d'un bain glacial, traitement qui cause à l'organisme un choc bénéfique, ainsi que l'application de sangsues destinées à ôter les tumeurs malignes, tout cela n'a rien donné. La patiente reste dans un état de faiblesse chronique. Elle peine à ingérer la moindre nourriture. Son organisme ne supporte que les aliments liquides, et encore, en petites quantités. Au moment où ce Diaforus livre son diagnostic ("languueur morbide aggravée d'une mauvaise circulation des fluides vitaux due à un blocage des nodules artériels par une sanie maligne"), une servante affolée fait son apparition : "Monsieur, monsieur, Mademoiselle se trouve au plus mal !". Le médecin se précipite et les héros peuvent le suivre, s'ils ont un peu de présence d'esprit. Dans la confusion, personne ne songe à leur interdire l'entrée de la chambre de la jeune fille.

Louise semble minuscule dans le grand lit où elle est couchée. Elle est d'une pâleur incroyable, qui fait ressortir les veines sous sa peau. Ses yeux sont exorbités, ses lèvres, étonnement rouges, constituent la seule tâche de couleur sur son visage. Quand les héros entrent dans la chambre, Louise suffoque. Heureusement, ce n'est qu'une crise passagère. Elle retombe vite dans son état d'hébété habituel, où seules des prières incohérentes franchissent ses lèvres. Dès qu'elle s'est ressaisie, La duchesse Marianne Riché de Pourcy prie les héros de sortir. Prenez l'un des joueurs à part et expliquez-lui que l'un de ses amis, le chevalier Apollonius d'Avrainville, à qui il a rendu visite il y a quelques jours, est souffrant lui aussi ; Les symptômes de son mal ainsi que son apparence physique sont identiques à ceux de la fille d'honneur de la reine. Voilà qui est troublant. Se pourrait-il qu'il y ait un rapport ? Sans doute, mais lequel ?

Scène 2 : Deux beautés

Décors : le château de Pourcy à Tamisy.

Protagonistes : baronessa Floria Tosca di Falisci di Melozzo, duque Ramon del Haredo y Zepeda, Luigi Tomasini, Rémy de Montaigne, le père Théodore Allègre, Louise d'Assourne.

Le lendemain de leur arrivée à Tamisy, les héros apprennent que le roi est tombé malade. Il a eut un malaise et s'est évanoui. La maladie de Léon-Alexandre, la grippe, n'a aucun rapport avec l'aventure, il s'agit simplement d'un élément d'ambiance. Durant cette visite, Louise ne reçoit que trois visites. La première est

celle de Rémy de Montaigne venu s'enquérir de sa santé (espérons que nos héros ne feront pas étalage de leur dernière rencontre...). La deuxième est celle de la baronessa di Falisci. Celle-ci arrive dans un carrosse somptueux, escorté de plusieurs cavaliers, dont le duque del Haredo. C'est la première fois que les héros voient la Tosca. C'est une femme brune, grande, avec des lèvres sensuelles qui s'incurvent volontiers en un sourire ironique, et des yeux sombres qui transpercent ceux qu'elle regarde. Sa toilette est somptueuse et son port de tête est altier ; elle est à la fois extrêmement séduisante et terriblement intimidante. La succube a rencontré Louise le jour où elle est venue présenter ses hommages à la reine. Elle a immédiatement été attirée par cette beauté réservée et a décidé qu'elle serait sienne. Sous le couvert de l'amitié, la baronne a su vaincre les réticences de la jeune fille jusqu'à l'amener à une familiarité qui lui a permis de commencer à drainer sa force vitale. Elle compte maintenant savourer son plaisir en achevant lentement son œuvre de mort.

La Tosca monte voir Louise et reste environ une demi-heure avec elle avant de repartir. Vers le soir, la jeune fille reçoit la visite du père Allègre, son confesseur. Théodore Allègre joue le rôle de directeur de conscience auprès de plusieurs jeunes personnes de la Cour. Il a entendu parler d'un troisième cas de "languueur", celui du chevalier de Buchy. C'est un renseignement qu'il peut communiquer aux héros. Si jamais ceux-ci n'ont rien entrepris jusque là, on peut espérer que l'existence d'une troisième personne souffrant de la même maladie les décide à enquêter. Ils sont censés garder le château où se repose Mlle d'Assourne, mais rien ne les empêche de se séparer. Apollonius d'Avrainville et Jean de Buchy, ainsi que Louise, ont ceci en commun qu'ils sont des nobles, jeunes et surtout beaux. Et qu'ils fréquentent la Tosca...

Scène 3 : Visite nocturne

Décors : le château de Pourcy à Tamisy.

Protagonistes : Louise d'Assourne, Elise du Lac.

Avant de repartir pour Charousse, les héros vont bien entendu passer une nuit au château de Pourcy. Et cette nuit va être plutôt animée.

En effet, ils ne sont pas les seuls à avoir entendu parler de ces langueurs au sein de la noblesse, une certaine Elise du Lac (que les héros ont déjà rencontré dans le scénario *Les Robes Grises*) a appris pour ces faiblesses. Hors, elle sait que ces dernières peuvent être provoquées par un "visiteur". Pour en avoir le cœur net, elle a décidé de rendre visite à Louise d'Assourne et de la questionner.

Seulement, Elise n'est pas du genre psychologue, ainsi elle pénètre dans la chambre en utilisant sa capacité *Nacht* qu'elle vient récemment de recevoir. Malheureusement, Louise ne dormait pas et se met aussitôt à hurler.

Nos héros devraient donc se précipiter pour protéger la jeune dame. Quelle ne sera pas leur surprise de se retrouver nez à nez avec le chevalier qui les a aidé à sortir de l'Empire du Croissant l'année précédente !



Laissez les gérer la situation, mais Elise devrait s'en sortir facilement. Soit les héros la laisseront filer, soit elle disparaîtra dans les ombres. Quoi qu'il en soit, nos joueurs savent maintenant qu'il y a vraiment quelque chose de louche derrière toute cette histoire !

Scène 4 : Quelques visites dans Charousse

Décor : à Charousse, les hôtels de Buchy, de la Messelière et de Montfaucon.

Protagonistes : Apollonius d'Avrainville, Capitaine de Montfaucon.

Le lendemain, nos héros quittent donc Tamisy pour Charousse. Quand ils arrivent à son hôtel, ils découvrent que de Buchy est décédé. En liant conversation avec certains de ses amis qui veillent le corps, ils apprennent que ces dernières paroles ont été pour appeler la baronessa di Falisci. Il était terriblement épris d'elle, amour malheureux apparemment, car si la Tosca est venue lui rendre visite au cours de son agonie, elle n'a fait montre d'aucune trace d'affection plus marquée que la simple amitié. Apollonius d'Avrainville, pour sa part, n'est pas encore gravement atteint. Il est anormalement pâle, mais il a toute sa tête. Il n'a strictement aucune idée de l'origine de sa faiblesse actuelle et la met sur le compte d'un coup de froid. Il ne fait aucune difficulté pour révéler qu'il fréquente l'hôtel de la baronne. Il y prend d'ailleurs beaucoup de plaisir, ajoute-t-il, et compte y retourner dès qu'il sera de nouveau sur pied. Non, non, la Tosca ne lui a pas rendu visite depuis qu'il est alité, pourquoi ?

Si les héros font part à De Montfaucon des coïncidences étranges qu'ils viennent de découvrir, le capitaine admet qu'il y a matière à enquête et leur donne l'autorisation de se renseigner sur la baronessa. Il confie entre-temps la surveillance de Mille d'Assourne à d'autres mousquetaires rouges.

Acte III : Mais qui est cette baronne ?

Pendant tout cet acte, nos héros seront surveillés par Elise du Lac. En effet, celle-ci les connaît, elle sait qu'ils honnêtes, probes et aptes à lutter contre un thalusiai, aussi a-t-elle décidée de les laisser faire et de ne leur venir en aide qu'en cas de difficulté. Utilisez là à la manière d'un joker, si vous voyez vos héros dans la "panade" elle apparaîtra subitement de l'ombre d'un mur pour poignarder dans le dos l'agresseur de l'un des héros. En effet, si les héros peuvent remplir sa mission à sa place, cela lui évitera de trop apparaître et d'être éventuellement reconnue par d'anciens membres de sa famille !

Scène 1 : Le salon de Mme la baronessa di Falisci

Décor : l'hôtel Caravadossi, à Charousse.

Protagonistes : Luigi Tomasini, baronessa Floria Tosca di Falisci di Melozzo.

L'hôtel loué par la baronne se trouve au centre du Charousse aristocratique, place Royale. Un vaste porche, sous lequel peuvent passer les carrosses, donne dans une cour carrée. La propriété comprend une écurie, des dépendances pour les domestiques et l'hôtel à proprement parler. La baronne ne reçoit pas le matin mais dès 15 heures, c'est un véritable défilé. Tout ce que la Cour compte de galants et de curieux se presse là, dans l'espoir d'être reçu. Devant un tel succès, la Tosca peut se permettre d'être sélective. Il est tout à fait impossible pour les héros de la rencontrer lors de leur première visite. Ils sont reçus, dans le petit salon du rez-de-chaussée, par Luigi Tomasini, l'intendant. L'alchimiste est un petit homme sec, chauve, d'une quarantaine d'années, aux yeux gris clairs. Son rôle est d'opérer une sélection parmi les visiteurs. Il sait ce qui intéresse le thalusiai : la beauté et la jeunesse avant tout. Les héros qui ont l'un des avantages suivants : Beauté du diable, Séduisant, Sang Sidhe ou la compétence Séduction à un rang d'au moins 3 reçoivent le lendemain matin de leur visite un billet les invitant à l'hôtel de la baronne l'après-midi même. Les autres seront certainement conviés aussi... un jour.

Les après-midi de la Tosca commencent à 15h. Chaque jour ou presque, une quinzaine de jeunes gens, 2/3 d'hommes et 1/3 de femmes environ, se retrouvent au salon principal de l'hôtel. On y discute des événements politiques (comme la guerre civile d'Avalon), de la Cour, de l'amour. Et aussi beaucoup d'art. Le Thalusiai aime sincèrement la beauté, sous toutes ses formes. Il possède une très belle collection d'œuvres, peintures, sculptures, etc., et son goût est très sûr. Il invite souvent un peintre à travailler en direct, l'un de ces imitateurs de peintres vodacci. Beaucoup de grands seigneurs sont présents lors de ces réunions et les héros devront faire très attention à ne pas se ridiculiser (utilisez ce moment pour placer quelques anciennes connaissances aristocratiques des héros, comme le baron Hubert St-Michel de Glavène, le duc Victor Lévêque de l'Aury ou encore le beau baron Gérard Lévêque de l'Aury, mais surtout le Duc Beaudouin Armand Montmorency de Saint Julien qui se montrera aussi affable et intéressé par les héros qu'à son habitude). N'hésitez pas à demander un ou deux jets d'Etiquette. En tout cas, c'est à ce moment que la Tosca choisit les personnes dont elle veut s'entourer le soir. Si un héros fait particulièrement bonne impression, il sera convié deux ou trois jours plus tard à dîner, en compagnie d'une poignée d'autres invités. Là encore, si le héros brille au cours de la soirée, il se peut que la succube décide de jeter son dévolu sur lui ; cela signifie que le héros aura l'honneur de devenir son fournisseur en énergie vitale...

La Tosca, guidée en la matière par Tomasini, se montre extrêmement prudente. Pour garder son apparence de jeune baronne, il doit absorber l'énergie vitale de trois êtres humains par semaine ; cet appareil lui permet de prendre apparence humaine, mais ses batteries sont à plats... Il sait pertinemment



qu'il ne peut se permettre de faire disparaître des personnes en vue à cette cadence. C'est pourquoi il choisit de vampiriser plusieurs proies en même temps, ce qui lui permet de ne tuer que rarement (la raison pour laquelle Gondrand est encore en vie ; quant à Jean de Buchy, c'est un arrêt cardiaque dû à un souffle au cœur qui l'a achevé). De temps en temps, à cause de frissons d'extase incomparable que lui procure la mort de ses victimes, Tomasini recrute pour lui un jeune valet ou un garçon d'écurie, bien de sa personne et vigoureux, mais dont la disparition passera inaperçue.

Scène 2 : La déchéance d'un Grand

Décors : à Charousse, les hôtels di Falisci, de Mazarel, les rues sombres de Charousse.

Protagonistes : duque Ramon del Haredo y Zepeda, Guilio Mazerilli, dit Mazarel.

Une surveillance étroite de l'hôtel de la baronessa met les héros sur plusieurs pistes. L'une des plus sulfureuse est lié au duque del Haredo. Ramon del Haredo y Zepeda est un homme de 37 ans, trapu, les cheveux et les yeux noirs, portant une barbichette taillée en pointe. Grand de Castille égaré dans la capitale, amoureux fou et psychologiquement dominé par la baronessa, del Haredo est d'humeur sombre. Il est prêt à satisfaire les moindres caprices de sa maîtresse et à lui sacrifier son orgueil. Mais, en compensation, il se montre hautain et arrogant avec toute personne qu'il ne juge pas son égal (c'est-à-dire à peu près tout le monde). Un ou deux nobles écervelés ont eu le malheur de faire en sa présence quelques remarques désobligeantes sur son attitude : il les a tués en duel. Ramon est perpétuellement tiraillé entre son orgueil et la situation de dépendance dans lequel le tient la Tosca. Cela en fait un personnage pathétique, instable, capable de flambées de violences soudaines. Baume pour son ego, une petite partie de la noblesse montagnaise est pro-castilliane (merci l'église du Vaticine) et se fait un honneur de le recevoir magnifiquement.

Guilio Mazerilli, jésuite, est actuellement responsable des "basses-œuvres" pour le cardinal de Montaigne Maurice d'Argeneau. Il possède une information importante concernant le duque. Del Harredo est parent du Cardinal Verdugo, le chef de l'Inquisition. Or, Mazarel (il utilise de plus en plus cette version francisée de son nom), homme d'une grande intelligence, a très vite compris la faiblesse de Ramon. Il a donc essayé de retourner la situation à son profit. Il a fait croire au duque qu'il pouvait lui procurer un philtre d'amour. Del Harredo est tellement bouleversé par sa situation actuelle qu'il a pris la promesse de Mazarel pour argent comptant. En échange, le castillien accepte de renseigner le jésuite sur les préparatifs de Verdugo. Cela dit, Ramon ne détient que des informations vagues et qui remontent à plusieurs mois ; rien de bien important donc. Néanmoins, dans l'esprit, il s'agit bien d'une trahison.

Si les héros suivent le duque, ils découvrent que celui-ci se rend à l'hôtel de Mazarel. Il est attendu à la porte par le jésuite en personne. Les deux hommes ont une longue entrevue, où Ramon révèle ce qu'il sait des préparatifs de Verdugo. Puis del Haredo

rentre chez la baronessa. Rendez-vous a été pris le lendemain soir pour la remise du philtre.

Le lendemain donc, à la nuit tombée, d'éventuels héros en faction voient le duque sortir par une poterne. Il a jeté un ample manteau sur ses riches vêtements pour tenter de les dissimuler, mais il reste facilement reconnaissable. Ramon se retourne plusieurs fois pour s'assurer qu'il n'est pas suivi, mais il n'est vraiment pas fort à ce jeu-là. Il se rend une nouvelle fois de plus à l'hôtel de Mazarel. Il en ressort peu après, portant un volumineux paquet sous son manteau. Le jésuite a fait les choses en grand et lui a donné carrément une bouteille d'élixir d'amour, ainsi que des décoctions, des herbes, etc. Quitte à se montrer malhonnête, autant faire plaisir au pigeon ! A ce stade, il se peut que les héros décident d'intervenir.

Si les héros abordent del Haredo et lui demandent de leur remettre ce qu'il transporte, sa seule réaction est de dégainer sa rapière et de charger. Il est vite rejoint par une dizaine de brutes (1d10 + nb de héros) que Mazarel a envoyé suivre le duque, au cas où. Si les héros perdent ou rompent le combat, Ramon se dépêchent de retourner chez la baronessa. Si les héros prennent le dessus, les hommes de Mazarel tournent casaque, mais del Haredo continue à se battre ; il ne veut pas perdre ce qu'il croit être sa seule chance de se faire aimer. Navrer à mort un Grand de Castille étant une chose qui risque d'être peu appréciée par leurs supérieurs, espérons (pour eux !) que les héros sauront retenir leurs coups. Del Haredo est fort populaire auprès du Cercle des Honorés Gentilshommes, qui ne manquera pas d'exploiter une bévue des mousquetaires.

Si jamais les héros parviennent à récupérer le paquet du duque, ils risquent d'être surpris en l'ouvrant. Un jet de Science de la Nature ou Connaissance des plantes ND 15 permet d'établir que le liquide dans la bouteille est de l'eau colorée et que les herbes sont assez banales ; le tout ne correspond à aucune situation précise. Interrogé, Ramon refuse bien entendu de répondre. L'arrêter sans preuves est une solution tout à fait inimaginable, vu son rang.

Scène 3 : Un alchimiste sournois

Décors : à Charousse, l'hôtel de Caravadossi.

Protagonistes : Luigi Tomasini, Umberto Rosso, baronessa Floria Tosca di Falisci di Melozzo.

La Tosca et Luigi Tomasini vivent ensemble sur la base d'un arrangement qui leur convient à tous les deux. L'alchimiste sert d'intendant à la baronne et préparent des potions qui permettent au corps de la belle Tosca de résister à l'invasion d'énergie dû à l'absorption de l'énergie vitale nécessaire au fonctionnement de sa bague de déguisement. En échange, celui-ci lui communique parfois quelques formules alchimiques et charge ses potions d'un peu de sa puissance surnaturelle. Tomasini a lui aussi son âme damnée, Umberto Rosso, un bossu qui se charge de toutes les sales besognes, par exemple de recruter de jeunes va-nu-pieds pour les festins nocturnes de son maître.

Si les héros viennent farfouiller à l'hôtel de la baronne, ils risquent fort de se faire surprendre par Luigi ou Umberto (10% de chances cumulatives par quart d'heure pour le premier ; 20% pour le second).



Les domestiques sont montagnais, ils ont été engagés à Charousse même et, s'ils ont bien des histoires à raconter sur la Tosca, ce sont uniquement des potins, presque tous faux d'ailleurs. Seul endroit vraiment instructif : le cellier, où Tomasini a installé son laboratoire. La porte qui y mène est dissimulée derrière une tapisserie dans le hall central et elle est verrouillée. Tomasini porte la seule clef sur lui en permanence. Il s'y enferme chaque jour de minuit à l'aube (l'hôtel étant fermé aux visiteurs le matin, il en profite alors pour dormir).

Les appartements de la Tosca sont au premier étage. Deux solides spadassins montent en permanence la garde en haut de l'escalier. Si les héros farfouillent dans l'hôtel, posent trop de questions ou ne le surveillent pas assez discrètement, Tomasini finit par s'en apercevoir. Il pense d'abord que les héros sont des amoureux éconduits et engage quelques ruffians (par l'intermédiaire de Rosso) pour les rosser. S'il est amené à croire que les héros enquêtent, ou bien qu'ils s'obstinent, il tente de se débarrasser d'eux par le poison ou encore en les "recommandant" à son maître.

Le thalusaï garde dans son boudoir une vaste toile dissimulée aux regards par une couverture. Il s'agit d'un portrait de lui-même, nu, peint par un peintre vendelare, Harmenszoon van Rjin. Mais le tableau révèle sa vraie nature : lorsqu'on le regarde attentivement, le thalusaï y apparaît les traits déformés, en proie à un spasme de jouissance infernale. Par sa vérité crue, le portrait est dangereux à regarder : il faut réussir un jet de Détermination contre un ND de 40 pour supporter cette vision ; s'il n'est réussi que de 35, le spectateur s'enfuit, affolé ; au-dessus de 25, il tombe évanoui ; enfin, en dessous de 25, c'est la folie qui guette pour 1d6 heures. Le thalusaï a transféré une partie de l'essence de son être dans ce tableau. Seul Tomasini connaît l'existence de cette œuvre funeste.

Scène 4 : Une voyageuse vendelare

Décor : à Charousse, l'hôtel de Montfaucon.

Protagonistes : Eela Thorsson, le capitaine de Montfaucon.

Une fois que les héros ont compris que le duc est une fausse piste, qu'est-ce qui les conduit à la baronessa ? Et bien, del Haredo lui-même bien sûr (son amour semble relever plutôt de l'obsession), Umberto Rosso et les beaux palefreniers qui entrent dans l'hôtel n'en sortent jamais, un héros séduit par la Tosca et atteint passagèrement de "langueur", peut-être même Tomasini si les héros parviennent à le confondre : il est prêt à trahir le thalusaï pour sauver sa peau et sa liberté. Un matin (à vous de juger quand), de Montfaucon appelle les héros et leur présente une jeune vendelare Eela Thorsson, celle-ci vient d'arriver à Charousse. Elle recherche une diablesse de femme. Son mari Harmenszoon est malade et ne parvient plus à peindre depuis qu'il a fait son portrait. Elle est persuadée que c'est cette damnée noble vodacci qui lui a lancé le mauvais œil. Sa description correspond à celle de la Tosca. Eela évoque aussi le tableau peint par son mari. Elle en parle comme une œuvre de Légion, horrible à voir. A l'époque de sa réalisation, elle vivait comme dans un

rêve et ne se rendait pas compte de l'acte horrible qui se déroulait sous ses yeux. Voilà qui devrait inciter les héros à s'intéresser à la collection de la baronessa !

Conclusion

Décor : à Charousse, l'hôtel de Caravadossi.

Protagonistes : baronessa Floria Tosca di Falisci di Melozzo, une foule d'adorateurs.

Justement, la Tosca organise, dans les jours qui suivent, une grande réception. Les héros sont invités et la baronne a promis d'exposer ses plus belles œuvres d'art. Si, lors de cette soirée, les héros ne prennent pas d'initiatives particulières, créez un scandale. Un ancien "amoureux", blessé dans son orgueil, se montre insultant ; aussitôt, la foule des "adorateurs" du thalusaï se dresse contre lui. Ou bien del Haredo (s'il est encore vivant) devient fou et décide de tuer l'objet de son amour plutôt que de continuer à souffrir inutilement. Dans tous les cas, il y a 3 ou 4 hommes de main et une dizaine de brutes qui s'interposent pour défendre la Tosca. Peut-être l'un des héros fera-t-il partie du lot...

Si le syrneath est vaincu, toutes les personnes souffrant de langueur, dont Louise, Gondrand et le peintre vendelare, guérissent progressivement. Mademoiselle d'Assourne, durement éprouvée par cette aventure, choisira quelques mois plus tard de se retirer dans un couvent.

Récompenses

Points d'expérience

- 1 point d'expérience pour identifier l'origine des langueurs ;
- 1 point d'expérience pour "vaincre" Luigi Tomasini, un autre pour "sauver" del Haredo ;
- 3 points d'expérience pour vaincre le thalusaï sans l'aide d'Elise du Lac, 1 avec son aide.

Points de réputation

- Théah : - 2 points ;
- Montaigne : 2 points ;
- Noblesse : 4 points ;
- Eglise du Vaticine : 2 points ;
- Die Kreuzritter : 5 points ;
- Les jésuites : -2 points.

Autres récompenses

- En cas de comportement exemplaire et de réputation suffisante, Elise du Lac pourra proposer à vos héros d'intégrer les Kreuzritter. A eux de voir si une vie dans l'ombre leur conviendrait.

Fin



Le Générique

Les rôles principaux

Floria Tosca di Falisci, baronessa di Melozzo

Vilain, Thalusai

Description

Le thalusai a pris l'apparence d'une belle jeune femme de 28 ans. En utilisant un rituel complexe, il a réussi à fixer son essence (les humains parleraient d'âme) dans le portrait dissimulé dans son boudoir ; pour le détruire définitivement, il faut brûler le tableau. Si l'on détruit son corps, il se réfugie dans le portrait et tente de prendre le contrôle d'une personne (de sexe indifférent, mais de belle apparence) qui regarde le tableau. S'il est amené à se battre dans son corps actuel, le thalusai utilise toutes les compétences utilisables et qui ne révéleront pas sa véritable identité.

Si les héros ne détruisent pas le tableau, ils retrouveront ce thalusai dans une future aventure.

Il s'agit d'un thalusai très puissant, qui était l'un des dirigeants de son peuple avant sa chute. Amoureux des arts, il sait reconnaître la beauté et l'utiliser à son profit.

Floria était issue d'une grande famille vodacci, fort riche, extrêmement belle, spirituelle, jeune, veuve, elle a tout pour plaire.

Caractéristiques

Gaillardise : 5 Finesse : 7 Esprit : 8
Détermination : 6 Panache : 3 Réputation : -05

Background

Arcane : Ambitieux

Épées de Damoclès : Pourchassée (victimes vendelares) 2

Langues : toutes les langues de Théah (L/E).

Avantages : Accoutumance à la chaleur ; Beauté du diable ; Androgyne.

Acquis & connaissances

Capacités spéciales ; *Le Baiser de la mort* : le thalusai absorbe l'énergie vitale. Pour ses victimes, cela signifie le gain d'une blessure grave à chaque baiser de la mort (ces blessures ne peuvent être récupérées). Arrivé à Détermination x3, c'est la mort. Pour réaliser un baiser de la mort, il faut un contact sensuel (embrasser ou plus si affinité) et le thalusai doit réussir un jet d'opposition Détermination contre Détermination avec une augmentation gratuite par blessure grave déjà infligée (c'est de plus en plus facile...). Chaque blessure grave lui permet de bénéficier d'un dé d'héroïsme personnel supplémentaire.

Le Sourire de la Tosca : ce thalusai est un grand séducteur. Par demi-journée passée en sa compagnie. Il faut faire un jet de Détermination contre un ND de 20. Un jet raté signifie que le héros est très attiré par elle. Au bout de trois échecs, qui correspondent à autant de stades, la proie est séduite.

- Stade 1 : la victime a un fort a priori favorable pour la Tosca ;
- Stade 2 : elle se sent incapable de lui faire du mal ;
- Stade 3 : elle est prête à la défendre en toutes circonstances.

Par semaine passée sans la voir, une victime rétrograde d'un stade dans ses sentiments (stade 3 à stade 2, etc.) s'il réussit un jet de Détermination contre un ND de 30.

L'Œil de Faust : le thalusai sait reconnaître le talent artistique. Il est capable de devenir la muse d'un artiste et de pervertir son art à son profit. Pour ce faire, il doit dépenser un dé d'héroïsme lorsqu'il pose pour un artiste. A chacune des œuvres que l'artiste réalise et dont le sujet est le thalusai, il effectue un jet de Détermination contre un ND de 25. En cas d'échec, son art est perverti et il ne représentera plus que le mal, étendant le pouvoir du Thalusai à travers ses œuvres (il gagne un dé de Réputation supplémentaire par artiste corrompu qui loue sa beauté).

La Possession : s'il s'est réfugié dans son portrait, le thalusai tente de prendre possession d'une autre personne. Il s'agit alors d'une lutte psychique, Détermination contre Détermination. A chaque jet raté, le perdant perd un point de Détermination. Si c'est le thalusai qui réduit son adversaire à 0 en Détermination, il le possède et détruit irrémédiablement sa personnalité précédente ; s'il perd le combat, c'est lui qui est détruit.

Métiers :

◆ *Assassin* : attaque (couteau) 4, comportementalisme 6, déguisement 5, déplacement silencieux 4, dissimulation 2, escalade 3 (ND : 27), filature 2, guet-apens 3, observation 4, parade (couteau) 5 (ND : 32), piéger 2, poison 4, qui-vive 3.

◆ *Courtisan* : cancanier 5, danse 2, éloquence 4, étiquette 4, héraldique 1, intrigant 3, lire sur les lèvres 3, mémoire 2, mode 3, observation 4, pique-assiette 3, politique 2, séduction 7, sincérité 5.



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

◆ *Jenny* : cancanier 5, comportementalisme 6, connaissance des bas-fonds 3, corruption 4, danse 2, discrétion 3, dissimulation 2, fouille 2, jenny 4, marchandage 2, observation 4, séduction 7.

Entraînements :

- ◆ *Chitine* : parade 4 (ND : 30).
- ◆ *Athlétisme* : acrobatie 2 (ND : 25), amortir une chute 4, course de vitesse 2 (ND : 25), escalade 3 (ND : 27), jeu de jambes 4 (ND : 25), lancer 1, roulé-boulé 2 (ND : 25), sauter 3 (ND : 27).
- ◆ *Couteau* : attaque 4, parade 5 (ND : 32).

Possessions :

Bague de déguisement (batteries à plats), collier vocal, lentilles lumineuses, Pigments spéciaux (ils les distribuent aux artistes réalisant son portrait et lui permettent de s'y réfugier, par contre, ensuite, il ne bénéficiera plus des bonus sur son profil, à l'exception de l'Esprit et de la Détermination).

Eela Thorsson

Héros, Marchande vendelare

Description

Eela est une femme qui paraît quelque peu ingénue mais est en réalité très fine. Jouant de son apparence de jeune fille un peu stupide, elle est capable de négocier des contrats commerciaux comme personne. Depuis qu'elle a quitté les Naalsfolk, elle a réussi à faire fortune dans le drap et la broderie en adaptant ses compétences de tisseuse de voiles. Depuis, son empire sur les tissus et les toiles ne cesse de croître. Les Naalsfolks ne lui ont jamais pardonné d'avoir quitté leur île pour rejoindre les vendelars, à l'exception de son frère, Markkus. Elle se pense un peu maudite depuis son départ de sa famille, elle réussit parfaitement professionnellement mais échoue lamentablement dans sa vie privée.

Des cheveux blonds-blancs bouclés et longs retenus par un petit bonnet brodé, des yeux délavés presque transparents et un visage un peu rond complètent son apparence angélique.

Caractéristiques

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

Background

Arcane : Amour impossible

Epées de Damoclès : -

Langues : Accent vendelar ; Avalonien, Montaginois, Théan (L/E), Vendelar (L/E).

Avantages : Appartenance – Ligue de Vendel ; Magouilleur de première ; Séduisante : Séduisante ; Siège à la Ligue de Vendel.

Acquis & connaissances

Métiers :

- ◆ *Diplomate* : comportementalisme 4, corruption 3, diplomatie 3, éloquence 5, étiquette 3, héraldique 1, histoire 3, intrigant 3, observation 3, politique 4, sincérité 3.
- ◆ *Marchand* : banquier 2, chapelier 1, comptabilité 4, couturier 3, évaluation 4, fabricant de voiles 2, marchandage 3, observation 3, tailleur 3, teinturier 4, tisserand 5.
- ◆ *Skalde* : chant 3, création littéraire 2, diplomatie 3, éloquence 5, énigmes 2, galvaniser 2, histoire 3, narrer 2, théologie 2.

Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : course de vitesse 2 (ND : 15), escalade 1 (ND : 12), jeu de jambes 3 (ND : 12), lancer 1, roulé-boulé 1 (ND : 12), sauter 2 (ND : 15).
- ◆ *Couteau* : attaque 3, parade 3 (ND : 17).

Le père Théodore Allègre

Héros, confesseur des Grands montagnois

Description

Théodore Allègre est un curé d'une quarantaine d'années doué pour "écouter" ; c'est pourquoi il joue le rôle de directeur de conscience auprès de plusieurs jeunes personnes de la Cour. Il a entendu parler de plusieurs cas de "langueur". Physiquement, il est plutôt enrobé, avec des yeux sombres qui semblent observer le tréfonds de votre âme. Foncièrement gentil, il est toujours prêt à venir en aide à ceux qui en ont besoin, y compris en ne respectant pas le secret de la confession.



Caractéristiques

Gaillardise : 3 Finesse : 2 Esprit : 4
Détermination : 3 Panache : 2 Réputation : +47

Background

Arcane : Altruiste

Epées de Damoclès : Crise de religion (l'intérêt de ses fidèles avant celui de l'Eglise, y compris, et surtout, le secret de la confession) 2

Langues : Accent de Pau ; Castillian, Montagninois (L/E), Théan (L/E), Vodacci.

Avantages : Ange gardien ; Foi ; Membre du Clergé ; Ordonné.

Acquis & connaissances

Métiers :

- ◆ *Courtisan* : cancanier 3, danse 1, diplomatie 4, éloquence 4, étiquette 3, héraldique 2, mémoire 2, mode 1, observation 3, pique-assiette 1, politique 3, séduction 1, sincérité 1.
- ◆ *Erudit* : calcul 2, droit 3, héraldique 2, histoire 3, occultisme 2, philosophie 4, recherches 3, sciences de la nature 1, théologie 3.
- ◆ *Herboriste* : composés 2, cuisinier 2, diagnostic 3, flore 3, poison 2, premiers secours 2.
- ◆ *Prêtre* : chant 2, création littéraire 3, diplomatie 4, éloquence 4, étiquette 3, narrer 1, observation 3, philosophie 4, premiers secours 2, théologie 3.

Entraînements :

- ◆ *Bâton* : attaque 1, parade 3 (ND : 17).
- ◆ *Cavalier* : équitation 2 (ND : 15).

Chevalier Apollonius-Savinien Grandcour d'Avrainville

Héros, nobliau montagnois porte-poisse

Description

Grand, musclé, les cheveux, la moustache et la barbichette d'un noir d'encre, aucune fille ne lui résiste. Il a les yeux bleus et un teint cuivré par le soleil. Cadet d'une vieille famille noble, il est parti très jeune tenter sa chance dans l'Archipel de Minuit. De tempérament aventureux, il est devenu une personnalité

importante de ces îles lointaines, où il s'est battit une belle fortune. Il lui a fallu encore moins de temps pour tout perdre, ruiné par le jeu, par une vie au-dessus de ses moyens. Ruiné, il prit le chemin du retour et débarqua en Montaigne où il lui arrive quelques ennuis. On le rencontre toujours en compagnie de son inséparable domestique indigène. Sa situation ne s'est pas arrangée depuis son retour sur le vieux continent, il continue de jouer les pique-assiette autour des grands nobles du royaume en attendant une belle occasion, que ce soit une épouse, une charge ou un nouveau départ pour une terre lointaine.

Caractéristiques

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

Background

Arcane : Baroudeur

Epées de Damoclès : Endetté 3

Langues : Accent de Bascone ; Castillian, Kanu, Montagninois (L/E), Théan.

Avantages : Académie militaire ; Appartenance : Guilde des Spadassins ; Baroudeur ; Dur à cuire ; Noble : chevalier ; Porte-poisse ; Séduisant : éblouissant ; Serviteur : Wana'aonani.

Acquis & connaissances

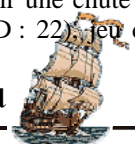
Ecoles d'escrime Villanova (Compagnon) : Coup fourré 5, Double parade 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Feinte 4, Voir le style 5.

Métiers :

- ◆ *Commandement* : cartographie 3, guet-apens 3, observation 4, qui-vive 3, stratégie 1, tactique 2.
- ◆ *Chasseur* : déplacement silencieux 3, guet-apens 3, observation 4, piéger 2, pister 1, qui-vive 3, survie 2, tanner 1.
- ◆ *Courtisan* : danse 2, diplomatie 1, étiquette 3, héraldique 2, intrigant 1, jouer 3, mode 3, observation 4, pique-assiette 4, politique 2, séduction 3, sincérité 2.
- ◆ *Eclaireur* : cartographie 3, déplacement silencieux 3, équitation 4 (ND : 25), escalade 3 (ND : 22), guet-apens 3, observation 4, pister 1, qui-vive 3, sens de l'orientation 3, survie 2.
- ◆ *Intendant* : comptabilité 1, étiquette 3, observation 4, politique 2, régisseur 1, sens des affaires 1.
- ◆ *Marin* : cartographie 3, connaissance des nœuds 1, équilibre 2 (ND : 20), escalade 3 (ND : 22), gréer 1, nager 2 (ND :), sauter 2 (ND :), sens de l'orientation 3.

Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : acrobatie 3 (ND : 22), amortir une chute 2, course de vitesse 4 (ND : 25), escalade 3 (ND : 22), jeu de



jambes 5 (ND : 22), lancer 2, nager 2 (ND : 20), roulé-boulé 1 (ND : 17), sauter 2 (ND : 20).

- ◆ *Cavalier* : équitation 4 (ND : 25), voltige 2.
- ◆ *Couteau* : attaque 3, lancer 2, parade 5 (ND : 27).
- ◆ *Escrime* : attaque 4, parade 4 (ND : 25).

Duque Ramon del Haredo y Zepeda

Scélérat, Grand de Castille déchu

Description

C'est un homme de 37 ans, trapu, les cheveux et les yeux noirs, portant une barbichette taillée en pointe. Grand de Castille égaré dans la capitale montaginoise, amoureux fou et psychologiquement dominé par la baronessa, del Haredo est d'humeur sombre. Il est prêt à satisfaire les moindres caprices de sa maîtresse et à lui sacrifier son orgueil. Mais, en compensation, il se montre hautain et arrogant avec toute personne qu'il ne juge pas son égal (c'est-à-dire à peu près tout le monde). Un ou deux nobles écervelés ont eu le malheur de faire en sa présence quelques remarques désobligeantes sur son attitude : il les a tués en duel. Ramon est perpétuellement tiraillé entre son orgueil et la situation de dépendance dans lequel le tient la Tosca. Cela en fait un personnage pathétique, instable, capable de flambées de violences soudaines. Baume pour son ego, une petite partie de la noblesse montaginoise est pro-castilliane (merci l'église du Vaticine) et se fait un honneur de le recevoir magnifiquement.

Caractéristiques

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

Background

Arcane : Arrogant

Epées de Damoclès : Exilé (3 PP)

Langues : Accent de Zepeda ; Castillien (L/E) ; Montaginois ; Théan (L/E).

Avantages : Appartenance : Guilde des spadassins ; Education castilliane ; Lame de Zepeda ; Noble : duque.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Caballo Rojo (Maître) : Coup puissant 5, CHarge 5, Exploiter les faiblesses : Escrime 5, Saut monté 5, Voir le style 5.

Métiers :

◆ *Espion* : code secret 1, corruption 4, déguisement 1, déplacement silencieux 2, dissimulation 2, filature 3, fouille 3, interrogatoire 3, lire sur les lèvres 2, mémoire 2, observation 4, poison 1, qui-vive 3, sincérité 3.

◆ *Courtisan* : cancanier 2, danse 3, diplomatie 2, éloquence 1, étiquette 4, héraldique 2, intrigant 3, jouer 2, lire sur les lèvres 2, mémoire 2, mode 3, observation 4, politique 3, séduction 1, sincérité 3.

◆ *Intendant* : commander 3, comptabilité 1, corruption 4, diplomatie 2, droit 2, étiquette 4, évaluation 1, logistique 3, marchandage 1, observation 4, politique 3, régisseur 3, sens des affaires 1.

Entraînements :

◆ *Athlétisme* : acrobatie 2 (ND : 25), amortir une chute 2, course d'endurance 2, course de vitesse 2 (ND : 25), escalade 2 (ND : 25), jeu de jambes 2 (ND : 25), lancer 2, nager 2 (ND : 25), pas de côté 2, roulé-boulé 2 (ND : 25) ; sauter 2 (ND : 25), soulever 2.

◆ *Cavalier* : équitation 4 (ND : 30), sauter en selle 2, voltige 4.

◆ *Escrime* : attaque 5, parade 5 (ND : 32).

Luigi Tomasini

Vilain, Alchimiste vodacci perspicace

Description

Luigi Tomasini est un petit homme sec, chauve, d'une quarantaine d'années, aux yeux gris clairs. Son rôle est d'opérer une sélection parmi les visiteurs. C'est aussi un alchimiste. Il est l'intendant de la baronne et gère toutes ses affaires. Il est aussi le seul à connaître la véritable nature de la Tosca et cela ne le dérange absolument pas.

Caractéristiques

Gaillardise : 1 Finesse : 3 Esprit : 4
Détermination : 3 Panache : 2 Réputation : -14



Background

Arcane : Ingénieur

Épées de Damoclès : pourchassé (par la famille Bernouilli, pour empoisonnement) 2

Langues : Accent de Teramo ; Acragan (L/E), Cymrique (L/E), Haut eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Teodoran (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Alchimiste ; Rythme de sommeil singulier.

Acquis & connaissances

Métiers :

- ◆ *Alchimiste* : observation 4, occultisme 4, poison 5, recherches 4, sciences de la nature 4.
- ◆ *Apothicaire* : charlatanisme 2, connaissance des herbes 4, diagnostic 4, fabrication de médicaments 5, marchandage 2, poison 5, premiers secours 3.
- ◆ *Erudit* : astronomie 2, calcul 3, histoire 2, occultisme 4, philosophie 1, recherches 4, sciences de la nature 4, théologie 1.
- ◆ *Herboriste* : charlatanisme 2, composés 4, cuisinier 3, diagnostic 4, flore 2, poisons 5, premiers secours 2.

Entraînements :

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

Guilio Mazerilli, dit Mazarel

Scélérat, jésuite vodacci

Description

Guilio Mazerilli, jésuite, est actuellement responsable des "basses-œuvres" pour le cardinal de Montaigne Maurice d'Argeneau. Il a acquis cette place à la mort de son ami, le Père Christian (cf. Le Diable de Loudun pour plus d'informations sur ce personnage) et en veut un peu aux héros, pensant qu'ils y sont pour quelque chose. Mazarel (il utilise de plus en plus cette version francisée de son nom), homme d'une grande intelligence, sait toutefois qu'il se ment à lui-même et en reviendra très vite à la raison après un premier abord des plus froids. Il porte une barbe bien taillée, a les cheveux courts et des yeux qui font froid dans le dos. Agé de presque cinquante ans, poivre et sel, il ne faut surtout pas le sous-estimer. Il essaie d'aider le cardinal d'Argeneau à contrecarrer les projets du cardinal Verdugo et de l'Opus Theus.

Caractéristiques

Gaillardise : 3

Finesse : 4

Esprit : 4

Détermination : 4

Panache : 2

Réputation : -17

Background

Arcane : Mystérieux

Épées de Damoclès : ennemi intime (cardinal Verdugo) 3

Langues : Accent de la Mantua ; Castillian (L/E), Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenance : Jésuites ; Foi ; Intrépide ; Ordonné ; Scélérat.

Acquis & connaissances

Ecole de pistolet ; Donnerwetter (Maître) : Coup de pommeau (pistolet) 5, Marquer (Pistolet) 5, Tir d'adresse (Pistolet) 5, Tir en ricochet (Pistolet) 5, Tir par-dessus la jambe 5.

Ecole de pistolet ; Rasmussen (Compagnon) : Coup de pommeau (pistolet) 5, Tir d'adresse (Pistolet) 5, Tir d'instinct (Pistolet) 4, Tir Précis (Pistolet) 4, Voir le style 4.

Ecole d'escrime ; Leuwenhoeck (Apprenti) : Coup d'épaulé 3, Coup de pommeau (escrime) 5, Exploiter les faiblesses : escrime 2, Feinte (Escrime) 3, Voir le style 4.

Métiers :

- ◆ *Chasseur de primes* : attaque (armes à feu) 5, comportementalisme 5, contact 4, course de vitesse 3 (ND : 32), déplacement silencieux 3, équitation 3 (ND : 32), filature 4, fouille 4, guet-apens 4, interrogatoire 5, observation 4, pister 2, qui-vive 3.
- ◆ *Courtisan* : cancanier 1, danse 2, diplomatie 1, éloquence 2, étiquette 3, héraldique 4, intrigant 2, lire sur les lèvres 3, mémoire 3, mode 2, observation 4, politique 4, sincérité 3.
- ◆ *Erudit* : astronomie 1, calcul 2, droit 1, héraldique 4, histoire 3, numismatique 2, occultisme 4, philosophie 2, recherches 3, sciences de la nature 2, théologie 3.
- ◆ *Espion* : code secret 3, corruption 2, déguisement 3, déplacement silencieux 3, dissimulation 1, falsification 2, filature 4, fouille 4, hypnotisme 3, interrogatoire 5, langage des signes 2, lire sur les lèvres 3, mémoire 3, observation 4, poison 3, qui-vive 3, sincérité 3.
- ◆ *Fouineur* : comportementalisme 5, connaissance des bas-fonds 4, contact 4, droit 1, étiquette 3, filature 4, fouille 4, intimidation 4, interrogatoire 5, observation 4, orientation citadine (Charousse) 3, Qui-vive 3.
- ◆ *Médecin* : chirurgie 3, diagnostic 3, examiner 3, hypnotisme 3, observation 4, premiers secours 3, vétérinaire 1.



- ◆ *Prêtre* : création littéraire 2, diplomatie 1, éloquence 2, étiquette 3, intimidation 4, observation 4, philosophie 2, premiers secours 3, théologie 3.

Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : acrobatie 3 (ND : 32), amortir une chute 3, course d'endurance 3, course de vitesse 3 (ND : 32), escalade 3 (ND : 32), jeu de jambes 3 (ND : 27), lancer 3, nager 3 (ND : 32), pas de côté 3, roulé-boulé 3 (ND : 32), sauter 3 (ND : 32), soulever 3.
- ◆ *Cavalier* : équitation 3 (ND : 32), sauter en selle 1.
- ◆ *Combat de rue* : attaque (arme improvisée) 2, attaque (combat de rue) 3, coup à la gorge 1, coup aux yeux 2, coup de pied 1, lancer (arme improvisée) 2, parade (arme improvisée) 2 (ND : 30).
- ◆ *Escrime* : attaque 4, parade 4 (ND : 35).
- ◆ *Pistolet* : attaque 5, recharger 5.

Duchesse Marianne Riché de Pourcy

Héros, Vieille femme protectrice

Description

La duchesse Marianne Riché de Pourcy est une vieille dame qui a donné naissance à onze enfants dont sept ont atteint l'âge adulte. Ces enfants ont à leur tour procréé et ont eu leurs propres enfants. Ainsi, aujourd'hui, la duchesse est elle l'heureuse grand-mère de trente-huit petits enfants !

Face à toute cette marmaille vagissante, elle agit comme une grand-mère protectrice. De plus, comme si cela ne suffisait pas, elle s'occupe également de ses neveux et nièces ! Au total, près de 300 membres de sa famille proche sont sous sa protection directe ! Autant dire qu'elle n'est pas une paisible retraitée, il y a toujours l'un de ses proches qui fait une bétise...

Actuellement, c'est mademoiselle Picard d'Asourne, l'une de ses nièces, pour laquelle elle est au petit soin...

Quiconque ose s'en prendre à l'un des membres de sa fratrie va se retrouver à se battre contre une véritable panthère en colère !!!

Âgée de près de soixante ans et malgré ses multiples grossesses, Marianne est toujours une belle femme. Il lui arrive encore d'avoir quelque amant (souvent de plus de quinze ans plus jeunes...) mais cela ne dure généralement pas très longtemps. Ces derniers supportent mal la préférence de Marianne pour sa famille.

Les cheveux blancs, les yeux bleus clairs, un nez droit, mais un sourire désarmant font de cette jolie grand-mère un personnage pour lequel on se prend facilement d'affection. On a du mal à

croire qu'elle puisse être prête à tous les expédients pour protéger sa couvée...

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 2 Esprit : 3
Détermination : 5 Panache : 3 Réputation : +75

Background

Arcane : Dévouée

Epées de Damoclès : famille à charge (3 PP)

Langues : Accent du sud ; Castillien (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Age et sagesse ; Noble –duchesse ; Parents proches (nombreux et dans un grand nombre de corps de métiers "nobles" comme l'armée, la religion, la diplomatie ou le commerce international) ; Volonté indomptable.

Acquis & connaissances

Métiers :

- ◆ *Courtisan* : Cancanier 3, Danse 3, Diplomatie 4, Eloquence 4, Etiquette 5, Héraldique 4, Intrigant 3, Jouer 3, Lire sur les lèvres 2, Mémoire 3, Mode 3, Observation 4, Politique 5, Séduction 3, Sincérité 4, Trait d'esprit 2.
- ◆ *Intendant* : Commander 5, Comptabilité 3, Corruption 2, Diplomatie 4, Droit 3, Etiquette 5, Evaluation 2, Logistique 1, Marchandage 3, Observation 4, Politique 5, Régisseur 3, Sens des affaires 4.
- ◆ *Précepteur* : Attaque (Escrime) 2, Calcul 4, Danse 3, Eloquence 4, Equitation 4 (ND : 17), Etiquette 5, Héraldique 4, Histoire 3, Intimidation 2, Mode 3, Observation 4, Trait d'esprit 2.

Entraînements :

- ◆ *Cavalier* : Dressage 1, Equitation 4 (ND : 17), Haute école 3, Soins des chevaux 2.

Antoine Pérard, baron de Montfaucon

Reportez-vous au scénario *Rouge, Couleur de Légion, Couleur des Mousquetaires...* pour sa description et ses caractéristiques.



Elise du Lac

Reportez-vous au scénario *Les Robes Grises* pour sa description et ses caractéristiques. Toutefois, il convient d'ajouter à son profil, depuis ce scénario, l'avantage *Nacht*.

Rémy de Montaigne

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

Duc Beaudouin Armand Montmorency de Saint Julien

Reportez-vous au scénario *Les Statues du Maître* pour sa description et ses caractéristiques.

Les seconds rôles

Wana'aonani

Opahkung Kanu et serviteur d'Apollonius

Description

Wana'aonani a été sauvé de la pendaison par l'Inquisition grâce à l'intervention miraculeuse d'Apollonius. En retour, ce guerrier de grand honneur décida de suivre ce dernier partout où il irait et de lier sa vie à la sienne. Il est en passe de quitter son statut d'homme de main pour devenir un héros bénéficiant de l'arcane Observateur. Les héros devraient, si possible, le rencontrer dans une prochaine aventure, débarrassé d'Apollonius (il sera mort dans un duel qui l'opposa à Louis-Claude de Sillery pour le cœur d'une dame) et pouvoir s'en faire un bon ami. Il pourrait en effet être intéressant d'avoir un ami plus *exotique* que les classiques mousquetaire montagnois, hidalgo castillien, explorateur avalonien ou espion vodacci.

Caractéristiques

Gaillardise : 6 Finesse : 2 Esprit : 2
Détermination : 4 Panache : 2 Réputation : -12

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Langues : Kanu, Montagnois.

Avantages : Affinité animale ; Archer précis ; Baroudeur ; Grand ; Résistance à la douleur ; Trait légendaire : Gaillardise.

Acquis & connaissances

Chamanisme : Opah (Apprenti) ; Façonnage 3, Lan 5, Nal 3. Wana'aonani possède une sagaie chargée de 120 Nal et un bouclier ovale en peau chargé de 85 Lan.

Naghem (Compagnon) : Désarçonner (Lance légère) 4, Maintenir à distance (Lance légère) 4, Exploiter les faiblesses (Lance légère) 4, Saut à la perche 4, Voir le style 4.

Métiers :

◆ *Chasseur :* attaque (arc) 5, déplacement silencieux 5, guet-apens 5, observation 4, piéger 4, pister 5, qui-vive 4, survie (jungle) 5, tanner 3.

◆ *Eclaireur :* course d'endurance 3, déplacement silencieux 5, escalade 3 (ND : 22), guet-apens 5, observation 4, perception du temps 2, pister 5, qui-vive 4, sens de l'orientation 4, survie 5.

◆ *Hors-la-loi :* amortir une chute 3, attaque (arc) 5, déplacement silencieux 5, escalade 3 (ND : 22), facteur d'arcs 2, guet-apens 5, observation 4, piéger 4, pister 5, qui-vive 4, sauter 3 (ND : 22).

◆ *Garde du corps :* discrétion 2, dissimulation 1, guet-apens 5, interposition 3, observation 4, qui-vive 4.

◆ *Marchand :* Cordonnier 4, Forgeron 3, Observation 4.

Entraînements :

◆ *Athlétisme :* acrobatie 2 (ND : 20), amortir une chute 3, course d'endurance 3, course de vitesse 4 (ND : 25), escalade 3 (ND : 22), jeu de jambes 4 (ND : 20), lancer 1, nager 2 (ND : 20), roulé-boulé 2 (ND : 20), sauter 3 (ND : 22), soulever 3.

◆ *Bouclier :* Attaque (Bouclier) 2, Parade (Bouclier) 5 (ND : 27).

◆ *Couteau :* attaque 3, lancer 3, parade 1 (ND : 17).

◆ *Lance légère :* attaque 4, parade 4 (ND : 25).

◆ *Lutte :* casser un membre 2, coup de tête 1, étreinte 1, prise 3.

◆ *Pugilat :* attaque 3, claquer sur l'oreille 1, direct 2, jeu de jambes 4 (ND : 20), uppercut 2.



Mademoiselle Louise Picard d'Assourne

Description

Louise est une très jolie jeune femme qui, comme toutes les femmes bien nées, se cherche un beau parti afin d'assurer à sa future descendance une vie de qualité. Elle suit en cela les préceptes de sa grande tante, la duchesse de Pourcy.

Belle femme, elle a déjà eu de nombreuses propositions mais préfère pour le moment se laisser encore quelques années de liberté avant de se choisir un mari. C'est pourquoi elle profite des diverses soirées et cérémonies du tout-Charousse. Et c'est ainsi qu'elle finit par se retrouver l'une des invitées particulière de la Tosca.

Les cheveux auburn avec une coiffure compliquée, Louise est une très belle femme. Les traits fins, les pommettes hautes et les yeux très noirs, elle fait des ravages chez les hommes de la cour.

Caractéristiques

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

Background

Epées de Damoclès : -

Langues : Accent du sud ; Montaginois (L/E), Théan (L/E).

Avantages : Beauté du diable.

Acquis & connaissances

Métiers :

- ♦ *Artiste* : Chant 3, Dessin 3, Musique (harpe) 2, Peinture 4.
- ♦ *Courtisan* : Cancanier 2, Danse 4, Diplomatie 2, Eloquence 1, Etiquette 4, Héraldique 2, Mode 4, Observation 2, Pique-assiette 3, Politique 2, Séduction 4, Sincérité 3.

Entraînements :

- ♦ *Cavalier* : Dressage 3, Equitation 3 (ND : 12), Haute école 3, Sauter en selle 2, Soins des chevaux 3, Voltige 1.

Umberto Rosso

Bossu vodacci

Description

Tomasini a lui aussi son âme damnée, Umberto Rosso, un bossu qui se charge de toutes les sales besognes, par exemple de recruter de jeunes va-nu-pieds pour les festins nocturnes de sa maîtresse. Il est sale, répugnant, mais est prêt à tout pour satisfaire ses maîtres.

Caractéristiques

Gaillardise : 4 Finesse : 2 Esprit : 1
Détermination : 3 Panache : 2 Réputation : -15

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Langues : Accent de la Mantua ; montaginois, vodacci.

Avantages : -

Acquis & connaissances

Métiers :

- ♦ *Domestique* : conduite d'attelage 3, discrétion 2, étiquette 2, marchandage 2, mode 1, observation 2, tâches domestiques 2.
- ♦ *Malandrin* : connaissance des bas-fonds 3, contact 3, débrouillardise 2, fouille 2, observation 2, orientation citadine (Charousse, Numa) 3.

Entraînements :

- ♦ *Arme lourde* : attaque 4, parade 3 (ND : 10).
- ♦ *Combat de rue* : attaque (arme improvisée) 3, attaque (combat de rue) 3, coup à la gorge 4, coup aux yeux 2, lancer (arme improvisée) 2, parade (arme improvisée) 3 (ND : 10).



Les spadassins de la Tosca

Des hommes sous influence

Description

Divers spadassins sous l'influence de la Tosca. Prenez les caractéristiques du spadassin castillien (page 28 du livre du joueur) et du duelliste montagnois (page 181 du même livre).

Les figurants

Les hommes de Mazarel

Caractéristiques

Niveau de menace : 3

Armes utilisées : rapières, pistolets.

ND pour être touché : 20

Avantages : La Montaigne, Mur de pistolets.

Compétences : armes à feu +1, course de vitesse +1, sauter +1, équitation -1, équilibre -1.

Les amoureux transis

Caractéristiques

Niveau de menace : 2

Armes utilisées : rapières.

ND pour être touché : 15

Avantages : La Montaigne

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.

17 quartus 1657

La baronessa Floria Tosca di Falisci di Melozzo, arrive à Charousse en provenance directe de Kirk. Aussitôt, elle commence à se chercher de nouvelles victimes. Elle est accompagnée du duc del Haredo et de Luigi Tomasini.

02 septimus 1657

Les héros se voient confier la mission d'enquêter sur la faiblesse de mademoiselle d'Assourne par le baron de Montfaucon.

04 septimus 1657

Arrivée au château de Pourcy, près de Tamisy.

06 septimus 1657

Retour à Charousse. Visite du chevalier Apollonius Grandcour d'Avrainville et du chevalier de Buchy. Compte rendu au

capitaine de Montfaucon qui charge officiellement les héros de l'enquête.

07 septimus 1657

Enquête à l'hôtel de la baronessa.

08 septimus 1657

Découverte de l'entente entre Mazarel et del Haredo.

09 septimus 1657

Possible invitation de un (ou plusieurs) héros à l'une des soirées privées de baronne.

11 septimus 1657

Eela Thorsson rencontre le capitaine de Montfaucon et les héros et explique le malheur qui a frappé son mari.

12 septimus 1657

Affrontement entre les héros et la Tosca.

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 30 corantine 1657, en Avalon, Wendel Hargreaves est recruté comme conférencier par le Collège Royal des Médecins d'Avalon. En même temps, il est approché par le Collège Invisible pour intégrer ses rangs. C'est avec joie qu'il accepte les deux propositions. **Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre du Collège Invisible.***

Le 04 septimus 1657, en Montaigne, le Roy Léon-Alexandre XIV ordonne la création, sur le modèle de l'île de la Bucca en Castille, d'une série de six îles pénitentiaires au large des côtes montagnoises.

Le 05 septimus 1657, en Vendel, malgré les menaces de la guilde des spadassins, Erl Rasmussen ouvre une école où l'on enseigne le tir au pistolet. Immédiatement, une guerre larvée commence entre la guilde des spadassins et les membres de cette école dans la ville de Kirk.

Le 09 septimus 1657, en Montaigne, Rémy, le cousin préféré du Roy Léon-Alexandre XIV est fait capitaine de la Garde du Soleil. C'est le seul membre de sa famille en qui le Roy a assez confiance pour le mettre à ce poste où sa vie peut être mise en danger.

Le 12 septimus 1657, en Castille, Julianillo Baraona trouve la mort lors d'un entraînement. Carida de la Reyna devient la directrice de l'école Caballo Rojo et, par là même, doyenne de ladite école.

