

# Une Nuit Agitée aux Trois Plumes

*Seuls ceux qui souhaitent entendre la Vérité la perçoivent. Essayer de révéler la Vérité à autrui revient à tenter de montrer la lumière à un aveugle.*

*Livre des Prophètes, Première Vigile*

*A vieille mule, frein doré.*

*Dame Jamais Sicée de Sicée, à propos de la duchesse Thérèse de Tréville de Torignon*

*Ils nous haïssent de toute la haine du domestique pour le maître, du petit pour le grand.*

*Théophile Gautier*

*On risque autant à croire trop qu'à croire trop peu.*

*Denis Diderot*

## ORIGINES : "Où il convient de rendre à César..."

Ce scénario pour Warhammer première édition est originellement paru dans le supplément *Repose sans Paix*. Je l'ai adapté à l'univers de *Seventh Sea* et il suit idéalement *Les Robes Grises*

## Notes liminaires

Pour cette aventure, peu importe le nombre de héros, le plus important étant de s'impliquer au maximum pour tenter de comprendre tout ce qui se passe dans cette petite auberge. De bons scores dans des compétences comme Comportementalisme, Observation ou Qui-Vive seront très utiles. Il en sera de même pour toutes celles qui sont en rapport avec le système de répartition. Enfin, quelques notions d'étiquette ne seraient pas de trop.

Les héros vont passer une nuit à l'auberge des Trois Plumes, dans laquelle séjournent aussi Dame Jamais Sicée de Sicée, et sa suite. Parmi les autres invités de marque, on compte la chasseuse de primes Hélène Ménard, quelques "moines" qui sont en réalité des adeptes de Légion, un couple impliqué dans une affaire mystérieuse et d'autres encore. Il n'est pas possible de présenter convenablement la mise en place compliquée et les multiples intrigues de cette aventure dans un bref résumé. Un vrai régal pour les héros qui voudront démêler cet écheveau !

Cette aventure se déroule dans une auberge au bord de la rivière du commerce, un peu après Pau. Les héros seront simultanément impliqués dans plusieurs intrigues et le MJ devra étudier très

soigneusement l'aventure avant de la faire jouer. Enfin, contrairement à d'habitude cette aventure ne se présente pas en Actes et scènes, mais uniquement avec un plan détaillé de l'auberge, un résumé des intrigues et un calendrier des événements très minutieux.

## Préambule

Il est important de retenir que, dans cette aventure, de nombreux événements vont se produire en même temps. Plusieurs intrigues séparées se déroulent, mais en s'entremêlant – c'est une nuit très active, même pour une auberge très fréquentée ! Vous devrez suivre un certain nombre d'événements sans relation et faire en sorte que les actions prévues se déroulent à l'heure prévue. Le Calendrier des Evénements, pratiquement l'élément le plus important de cette aventure, vous aidera mais vous devriez lire plusieurs fois l'aventure ; ainsi, vous serez certain d'avoir bien compris tout ce qui se produit quant à la façon dont les héros vont démêler tout cela, c'est leur problème.

Il est inutile de dire que certains événements des différentes intrigues finiront par s'entremêler. De plus, nos héros vont amener des modifications selon ce qu'ils décident de faire à tout moment particulier. Les intrigues sont présentées ci-dessous et dans le Calendrier des Evénements telles qu'elles devraient se dérouler, en supposant que tout se passe bien – si quelque chose tourne mal, votre imagination vous permettra de déterminer précisément ce qui va se produire. A priori, cela a l'air un peu inquiétant, mais une fois dans le bain, ce n'est plus un problème. Sincèrement.

Vous pouvez bien sûr décider de présenter chaque intrigue séparément, en mini-aventure individuelle. Rien ne vous en empêche et vous obtiendrez plusieurs aventures pour le prix d'une seule – c'est à vous de choisir...

## Introduction

Lors de la dernière aventure, *Les Robes Grises*, nous avons laissé nos héros dans la Sierra de Hierro, ils devraient donc maintenant prendre la route de la Montagne, en passant par Altamira, puis Pau et en direction de Charousse en particulier. C'est pendant ce trajet que va se produire cette aventure.

Trois coups de bâtons et le rideau se lève sur nos héros qui viennent de connaître une longue journée de voyage ; le soleil commence à disparaître lorsqu'ils aperçoivent une auberge à quelque distance. En se rapprochant, ils distinguent une enseigne représentant trois plumes et remarquent que l'endroit connaît une activité particulièrement intense.

Un important carrosse décoré et armorié (jet d'Héraldique ND 25 pour reconnaître les armes de la famille Sicée de Sicée, une augmentation bonus pour les montagnais) est arrêté et des laquais – certains en livrée transportent des coffres et des malles,



# Une Nuit Agitée aux Trois Plumes

alors que des hommes d'armes, eux aussi en livrée, montent la garde.

A l'intérieur, l'agitation est intense. Des serveurs vont et viennent rapidement et l'aubergiste est en pleine conversation avec un scribe portant une bourse visiblement bien arrondie. Il se passe une bonne dizaine de minutes avant que les héros puissent attirer son attention.

“Bienvenue, - finit-il par dire, - je suis désolé de vous avoir tant fait attendre, mais, comme vous pouvez le voir. ce soir une invitée distinguée nous honore de sa présence - la Dame Jamais Sicée de Sicée, pas moins - et il y a tant d'arrangements à faire. Avec tout cela, je sais à peine où j'en suis. A nous, maintenant - vous désirez une chambre ? Mais qu'est-ce que je dis, bien sûr que vous en voulez une, Ah, excusez-moi de nouveau, je reviens dans un instant.”

Les héros attendent encore quelques minutes alors qu'il dirige un groupe de serveurs vers les chambres de Dame Jamais.

“Je suis vraiment désolé, - dit-il à son retour. - Ce soir. C'est la folie totale.”

## Résumés des intrigues

Comme indiqué précédemment, plusieurs affaires se dérouleront simultanément ce soir. Les résumés d'intrigues suivants vous permettront de suivre le déroulement des événements.

### Intrigue 1 : Une Affaire d'Importance

Une partie de l'auberge est occupée par la Dame Jamais Sicée de Sicée, accompagnée de sa suite – une demi-douzaine d'hommes d'armes, un avoué, un spadassin et divers serveurs.

Elle se rend à Pau pour y être jugée, ayant été accusée de comportement immoral et de complicité dans le décès d'un invité lors de l'une de ses légendaires soirées. Dame Jamais entend exercer son droit antique du jugement par le combat, mais des agents à la solde de la duchesse de Tréville de Torignon, son accusatrice, sont sur ses traces afin d'éliminer son spadassin, Bruno Massingy. La technique envisagée est indiquée plus loin.

### Intrigue 2 : Situations Compromettantes

La Dame Jamais Sicée de Sicée n'est pas la seule représentante de la noblesse à honorer l'auberge de sa présence, Le jeune Baron Jacques Deneuve de Surly y est aussi présent, mais incognito ; c'est le troisième fils du duc Deneuve de Surly. Il est accompagné de Mademoiselle Michelle Ramballe, fille d'une riche famille s'occupant de construction navale à Crioux ; leur

liaison secrète dure depuis quelque temps et ils ont loué une chambre de l'auberge sous le nom de monsieur et madame Antoine Debré. Ils ont été malheureusement reconnus par un des serveurs de la Dame Jamais Sicée de Sicée, qui faisait autrefois partie du personnel de la maison de Surly. Une tentative de chantage suivra.

### Intrigue 3 : Résurgence du Passé

Jacques Grossot, l'avoué de Dame Jamais, est diplômé de l'Université de Pau, où il a fait brièvement partie d'une société secrète nommée Ordo Ultima. L'Ordo servait de façade à un culte de Légion (l'Agiotage pour ne pas le nommer) ; Jacques Grossot l'a quittée lorsqu'il a compris qu'il ne s'agissait pas d'une innocente société secrète. Il n'avait cependant pas assez progressé pour découvrir le lien avec Légion. Jacques Grossot a connu une grande réussite professionnelle qui l'a amené à sa position actuelle, étant bien considéré par la famille Sicée de Sicée ; et maintenant la secte veut obtenir quelque chose de lui, et un de ses agents le contacte à l'auberge.

### Intrigue 4 : Querelle d'Amoureux

Mademoiselle Michelle Ramballe (voir Intrigue 2, ci-dessus) est fiancée à Monsieur Thomas Foucault, l'héritier d'une autre riche famille de Crioux, elle aussi dans la construction navale. Ce dernier a eu connaissance de sa liaison avec le Baron Jacques Deneuve de Surly par une servante de la maison Ramballe et surgira dans l'auberge, complètement ivre et accompagné par quatre hommes de main embauchés pour l'occasion. Il compte les prendre sur le fait et fouetter le jeune noble, sans aucun souci des conséquences.

### Intrigue 5 : Cendres Tu Seras

La même nuit, une bande de contrebandiers doit charger une importante cargaison sur un bateau en attente. Mais le bateau n'est pas là. Il a serré une écluse fermée d'un peu trop près et a perdu une demi-journée en réparation. Les contrebandiers doivent donc dissimuler leur cargaison dans l'auberge en attendant l'arrivée du bateau, le lendemain.

Avec une marchandise ordinaire, ce ne serait pas un problème, mais comme il s'agit d'un homme... Son nom est Joseph Rocard, un agitateur de Pau, recherché pour incitation à la rébellion. Il a absorbé une drogue provoquant le coma et les contrebandiers sont déguisés en moines qui le ramènent ostensiblement chez lui pour les funérailles. Le minutage avait été calculé pour que la drogue cesse son effet une fois l'homme en sécurité sur le bateau, mais, à cause du retard, il se réveillera pendant la nuit.



## Intrigue 6 : Pour une Poignée de Sols

Hélène Ménard, une chasseuse de primes, suit les contrebandiers. Elle était très près de Rocard lors de sa “mort” et est convaincue qu’il y a anguille sous roche. Elle les a suivis dans l’auberge et elle attend une occasion d’agir.

## Intrigue 7 : Il Faut Savoir Faire les Poches

Pour améliorer la confusion, Heinrich Sauber, un tire-laine, visite l’auberge et tentera de voler tout ce qu’il pourra pendant la nuit. Certains de ses mouvements figurent dans le calendrier des Événements, mais à chaque fois que vous ne savez pas où il est, il est tout à votre service...

## Calendrier des événements

Exceptionnellement, il est situé dans le corps de l’aventure et pas en annexe. 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.

Voici ce qui devrait arriver pendant la nuit. N’oubliez pas que le déroulement des événements indiqués ici peut être modifié par les actions des héros et les lieux où ils se trouvent à n’importe quel moment.

Les événements seront, aussi, modifiés par ce que vous voulez voir arriver. Vous êtes libre de les triturer, de les tordre, de les étirer ou de les mutiler autant que vous le voulez. Après tout, qui le saura ?

### 21 H 00

Les héros arrivent à l’auberge. Bruno est assis à la table et a engagé dans une partie de bras de fer avec un des hommes d’armes. D’autres sont rassemblés autour de la table ; ils boivent et crient des encouragements. Bruno gagne facilement et relèvera tout défi pour un enjeu de 3 pistoles ou plus. Les règles du bras de fer figurent à la fin de l’aventure dans la Gazette.

Une partie des hommes d’armes et des serviteurs de Dame Jamais sont éparpillés dans la salle ; avec quelques boissons ou test sur la table du système de répartition, il sera possible d’engager la conversation avec eux. Ils savent que Dame Jamais se rend à Charousse pour régler quelque affaire légale ; un serviteur ou un homme d’armes pourra aussi révéler que cette affaire est liée à la

mort d’un invité lors d’une soirée donnée par Dame Jamais Siccée de Sicée.

Les héros ont droit à un jet de Politique ND 15 pour avoir entendu parler des légendaires soirées de la duchesse ; les héros nobles ou connaissant ce monde bénéficieront de deux augmentations à ce jet. S’il est réussi de plus de 4 augmentations, les héros auront entendu des rumeurs sur l’incident qui s’est produit un mois plus tôt. La victime était le duc Sigismond de Tréville de Torignon, un membre âgé de la noblesse montagnaise. On l’a trouvé mort, le visage plongé dans un bol à punch ; maintenant, la duchesse de Tréville de Torignon, son épouse, accuse Dame Jamais d’avoir provoqué la mort de son mari en l’empoisonnant.

Aucun membre de la suite de Dame Jamais ne croit l’accusation - l’opinion générale est que le Baron s’est saoulé à mort et que, dans un état comateux, il s’est effondré sur le bol où il s’est noyé.

Enfin, un eisenor grimaçant est installé à la table *b* où il taquine un jeu de cartes. Il sera prêt à jouer avec quiconque le lui proposera, pour un enjeu de 1 Pistole la partie. Il s’agit de Heinrich Sauber qui repère les clients de l’auberge, en attendant de faire parler ses doigts agiles plus tard dans la soirée.

### 21 H 10

Trois voyageurs trempés par la pluie entrent. Ils ôtent leurs lourds manteaux et leurs chapeaux et les mettent à sécher près du feu, puis ils demandent une chambre double pour eux trois et commandent trois repas chauds. Ils vont s’asseoir à la table *c* et restent entre eux, faisant tout leur possible pour ne pas être mêlés aux conversations d’autrui. Ce sont les membres de l’Ordo Ultima (voir Intrigue 3, ci-dessus).

### 21 H 20

Un domestique portant la livrée de Dame Jamais descend l’escalier et va informer Bruno que Dame Jamais veut le voir cesser les parties de bras de fer, de peur qu’il se blesse. Quiconque se trouve à la même table ou à une table voisine peut entendre ce qui est dit ; les héros bien placés ou sachant Lire sur les lèvres peuvent aussi “entendre”. Bruno se dresse brusquement, se penche sur le serviteur et lui dit précisément de se mêler de ses affaires. Le domestique se retire au premier étage.

### 21 H 25

Dame Jamais descend, accompagnée de trois domestiques. Elle se dirige vers la table de Bruno et lui ordonne de se retirer dans sa chambre (chambre *d*). Il obéit en grognant. Un domestique commande à dîner pour Dame Jamais et sa suite. Les soldats et la plupart des domestiques mangent dans la salle de bar ; les repas



## Une Nuit Agitée aux Trois Plumes

de Dame Jamais, du spadassin et de la demi-douzaine de domestiques restants sont servis à l'étage.

### 21 H 30

Un petit bateau arrive, qui transporte quatre personnes : un couple bien habillé d'une vingtaine d'années et deux marins. Une chambre (chambre *k*) est louée au nom d'Antoine Debré et les deux marins sont installés dans le dortoir. Le couple disparaît à l'étage sans dîner ni même boire ; ils n'ont visiblement d'yeux que l'un pour l'autre. Les marins restent dans le bar et s'asseyent à la table *a* ; ils seront très heureux de discuter et d'échanger des potins avec quiconque. S'ils sont interrogés sur leurs passagers, ils répondront qu'il s'agit de monsieur et madame Antoine Debré, des jeunes mariés de Pau. Les marins connaissent la véritable identité du couple mais ils ont été suffisamment bien payés pour la taire ; ils révéleront la vérité si on réussit à les corrompre, mais ils bénéficient d'un bonus de 3 augmentations pour résister à la corruption et il faudra leur faire une offre d'au moins 2 sols.

### 21 H 35

Une diligence à l'emblème des Lignes Donadieu de Charousse arrive du nord. Elle transporte trois passagers portant des robes de moines ; ils demandent une chambre double (chambre *j*) pour eux et leur charge. Ils transportent un corps qui doit être enterré et demandent à le garder dans leur chambre. Le barman est hésitant et appelle l'aubergiste. Il n'aime pas trop l'idée, mais quelques pistoles changent de main et ils obtiennent une chambre retirée et éloignée de celles de Dame Jamais. Ils s'y rendent immédiatement en transportant le cercueil et préviennent l'aubergiste de ne pas s'inquiéter si du bruit se fait entendre pendant la nuit, car ils doivent prier pour le mort de minuit à l'aube. Les deux cochers restent dans le bar pendant une grande partie de la soirée avant de se retirer dans le dortoir ; leurs frais sont réglés par la compagnie qui a des arrangements réguliers avec l'auberge.

### 21 H 50

Hélène Ménard arrive à cheval. Après l'avoir fait installer à l'écurie, elle entre dans le bar et demande une chambre simple (chambre *s*) pour la nuit. Malgré son apparence, elle semble assez amicale et bavardera volontiers avec les uns et les autres. Si on l'interroge sur ses activités, elle affirmera qu'elle travaille pour la guilde des avoués de Charousse et qu'elle est chargée d'amener un message à Pau. Elle ne révélera aucun détail sur sa prétendue mission, en invoquant son caractère confidentiel.

Durant le début de la soirée, un des PNJ mineurs - un domestique ou un homme d'armes - pourrait lui faire des propositions inconvenantes. Elle le remet à sa place, rapidement et

efficacement, et l'aubergiste intervient rapidement pour éviter une bagarre. Si, avant cela, un des héros lui tient des propos insultants ou incorrects, elle réagira de la même manière, en ayant recours à toutes ses compétences relatives au combat à mains nues. Elle ne sortira pas d'arme et l'aubergiste interviendra après 1D4 rounds, secondé par autant de clients de l'auberge qu'il est nécessaire.

### 22 H 00

Un domestique en livrée descend l'escalier et ordonne aux autres membres de la suite de se retirer pour la nuit, car ils doivent partir aux premières lueurs de l'aube. A contrecœur, les hommes d'armes et les serveurs finissent leurs boissons et se rendent au dortoir.

Vers la même heure, "Debré" descend au bar pour chercher une bouteille de vin. Alors qu'il retourne vers sa chambre, un des domestiques de Dame Jamais s'approche de lui. Un échange animé mais inaudible se produit et Debré, visiblement en colère, se dépêche de remonter. Le domestique se dirige vers le dortoir. Les héros pouvant Lire sur les lèvres ont pu découvrir que le domestique menaçait de révéler à quelqu'un quelque chose concernant "Debré", mais c'est tout.

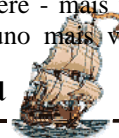
### 22 H 10

Bruno Massingy revient au bar, avec un large sourire et des précautions exagérées pour s'assurer que tout le personnel de Dame Jamais est allé se coucher. Il commande une chope de bière, dit au barman de "continuer à les faire venir" et s'assied à la table *a* où se trouvent toujours les deux marins. Au bout de quelques minutes, une partie de bras de fer commence. Hélène les regarde pendant un moment et défie Bruno, en posant un sol sur la table.

Bruno hésite pendant un moment puis relève le défi. Une petite troupe se forme alors que l'affrontement démarre. Tout d'abord, le bras de Bruno se met à descendre - il se montre délicat avec la dame - mais il applique rapidement plus de force et le match devient sérieux. Aucun des adversaires ne bouge - le front de Bruno se couvre de sueur, mais la partie est égale. Enfin le bras d'Hélène vacille et Bruno - il n'agit plus en gentilhomme - a recours à toute sa puissance et fait basculer lentement mais sûrement son bras sur la table.

Bien qu'il ait gagné, Bruno regarde Hélène avec un nouveau respect et tous deux passent quelque temps à bavarder et à boire ensemble. Bruno n'acceptera plus d'autre défi ce soir.

Quelques minutes plus tard, un plateau de boissons fraîches est porté à leur table. Il n'y a rien d'anormal à cela - depuis qu'il s'est assis, on y a régulièrement apporté de la bière - mais une des chopes est droguée. Elle est destinée à Bruno mais vous



## Une Nuit Agitée aux Trois Plumes

devrez faire en sorte qu'il ne la boive pas, car il a un rôle à jouer par la suite. C'est un PNJ mineur ou un des héros qui devrait la prendre. La bière est enrichie de 3 doses d'un puissant somnifère. Si un PNJ s'empare de la boisson, les trois doses agiront et il tombera brusquement sur la table, inconscient. Si c'est un des héros, suivez les règles habituelles de détection des poisons et faites faire normalement les Tests contre le Poison.

Si et quand la personne victime de la bière droguée s'évanouit, Bruno fera des commentaires sur les gens incapables de tenir la boisson ; si un des héros regarde à ce moment-là en direction du bar, un Test réussi d'Observation révélera qu'un des membres du personnel prend soudain l'air inquiet et s'éclipse. Si les héros le poursuivent, il disparaîtra dans l'obscurité de la cour.

### 22 H 15

Un des "moines" descend et parle à l'aubergiste. Avec un Test d'Observation réussi, on pourra voir quelques pistoles changer de main ; un Test réussi de la part d'un héros pouvant Lire sur les lèvres lui permettra d'apprendre que les "moines" attendent un bateau qui doit arriver pendant la nuit et que l'aubergiste doit les prévenir quand cela se produira. Le "moine" retourne dans sa chambre.

Dès qu'il est parti, Hélène va parler à l'aubergiste – une Lecture sur les lèvres réussie révélera qu'elle questionne l'aubergiste sur le "moine" et qu'il lui répète ce qui lui a été dit. De nouveau, quelques pièces sont transférées et Hélène retourne à la table de Bruno.

### 22 H 25

Un des domestiques de Dame Jamais descend et ordonne à Bruno d'aller se coucher, lui signalant que Dame Jamais a contrôlé sa chambre et a vu qu'il en était absent. Il remonte la tête basse.

### 22 H 40

Jacques Grossot descend au bar, vêtu d'une chemise de nuit et d'une robe de chambre soyeuse. Un des trois adeptes de Légion quitte alors la table et se dirige vers l'étage. Jacques Grossot commande un cognac et l'emmène dans sa chambre (chambre *c*). Quelques minutes plus tard, les deux autres adeptes montent dans la leur (chambre *i*).

### 22 H 45

Un des adeptes de Légion se rend chez Jacques Grossot. Il frappe à la porte et l'avoué répond après un moment. Un bref échange de paroles – trop bas pour être entendu – et l'adepte est admis.

Une minute plus tard, des bruits de voix sont audibles (à considérer comme du bruit normal pour un auditeur qui se trouverait dans le couloir ou dans une des chambres adjacentes, et comme un bruit fort pour quelqu'un qui écouterait à la porte) : Jacques Grossot affirme qu'il ne cédera pas au chantage et l'autre personne répond qu'il n'a pas le choix. Tout redevient brusquement tranquille.

### 22 H 50

Jacques Grossot ouvre doucement la porte de sa chambre et regarde en dehors. Si quelqu'un se trouve dans le couloir, il fera remarquer qu'il lui a semblé entendre du bruit et refermera la porte ; cinq minutes plus tard, il examinera à nouveau le couloir. S'il est dégagé, il traînera le corps de l'adepte de Légion dans le couloir. Si les héros ne sont pas dans leur chambre à ce moment-là, il y déposera le corps – totalement au hasard – sinon, il le laissera dans le placard près de l'escalier.

### 23 H 00

"Debré" descend, les traits tirés et l'air inquiet. Si les héros sont encore dans la salle de bar, il viendra demander à l'un d'eux de transmettre de sa part un message au dortoir, en offrant 1 sol pour le dérangement. Il s'agit de dire à un des domestiques de Dame Jamais – un certain Gros Louis – que Debré veut le voir. Si les héros ne sont pas dans le bar, il le demandera à un des marins ou un des cochers. Après avoir payé le messenger, "Debré" retournera dans sa chambre.

### 23 H 05

Gros Louis va voir "Debré". Il frappe à la porte et est immédiatement admis. Un boum unique retentit derrière la porte (un bruit normal pour qui écoute à la porte, un bruit léger pour quelqu'un dans le couloir ou dans une chambre adjacente) lorsque "Debré" tue le domestique. Un peu plus tard, "Debré" ouvre précautionneusement sa porte pour s'assurer que la voie est libre et tente de disposer du cadavre de la même manière que Jacques Grossot (voir 22 h 50).

### 23 H 15

Un des domestiques de Dame Jamais transmet aux héros un message leur demandant de se rendre chez l'avoué. Il leur explique que les voyageurs de la chambre *i* le font chanter et il leur offre 50 sols pour qu'ils l'en débarrassent. Au même moment, Hélène Ménard sort du bar pour "jeter un coup d'œil sur son cheval" – en réalité, elle va espionner la chambre occupée par les contrebandiers.



Si les héros acceptent l'offre de Grossot, ils s'apercevront que la chambre des adeptes de Légion n'est pas fermée, les deux restants attendant le retour du troisième – ils ne s'inquiètent pas encore de son absence prolongée. Il s'agit d'une attaque surprise car ils ne s'attendent pas à être attaqués. Si le bruit dure 3 rounds ou plus, les occupants des chambres voisines viendront voir ce qui se passe ; ils frapperont pendant un round à la porte puis entreront.

### 23 H 30

Un grand tambourinement retentit à la porte de l'auberge. L'aubergiste refuse d'abord d'ouvrir, mais le visiteur semble prêt à tout défoncer en cas de besoin. Au bout de quelques minutes, un vieil homme bien vêtu – mais fortement éméché – entre, accompagné de huit hommes de main baraqués et à l'allure agressive. Thomas Foucault, le vieil homme, demande si un certain Jacques Deneuve de Surly est présent, s'adressant à toutes les personnes, présentes sur un ton élevé et coléreux. Lorsque tout le monde lui a répondu par la négative, il s'arrête pour un moment.

“Bon, son bateau est à l'amarre dehors, nous n'avons donc qu'à aller le chercher là-haut. Messieurs ?” Il fait signe à ses huit lascars de se diriger vers l'escalier et une bagarre éclate alors que le personnel tente de l'arrêter, avec l'aide de plusieurs clients. Que les héros soient ou non présents dans le bar à ce moment, arrangez-vous pour que la bagarre les atteignent et pour que l'un d'eux perde une dague, un couteau ou un poignard dans la confusion – ce sera important pour la suite.

Si Foucault atteint l'étage, il défonce systématiquement chaque porte jusqu'à ce qu'on l'arrête ou qu'il trouve Deneuve de Surly. En cas de succès, une scène terrible et bruyante se produit alors que deux des brutes tiennent le noble et que Foucault le cravache. Le troisième retient la jeune femme en larmes et la force à regarder. Hélène retournera dans la salle de bar au cours de cet événement. Elle s'intéressera automatiquement à toute perturbation. Si la bagarre atteint le premier étage et dure plus de 3 rounds, une dizaine d'hommes d'armes de Dame Jamais (sans armes, bien entendu) viendront voir ce qui se passe et se joindront au personnel et aux clients pour tenter de rétablir le calme.

### 23 H 50

Si les deux adeptes de Légion restants sont toujours en vie, ils se rendront chez l'avoué, où l'entrevue sera violente. Au moment où quelqu'un viendra voir ce qui se passe, Jacques Grossot sera mort et il n'y aura personne d'autre dans la pièce qui est fermée de l'intérieur. Les adeptes seront sortis par la fenêtre et auront passé cinq minutes sur le toit pour regagner leur propre chambre. Pendant ce temps, Hélène Ménard rejoint sa chambre et en ferme la porte.

### Minuit

Un cri épouvantable et un raclement se fait entendre dans la chambre des contrebandiers. L'aubergiste essaye d'empêcher quiconque d'y entrer, en indiquant que les “moines” lui ont expliqué la nécessité d'assurer des services pour le cadavre durant la nuit. Au bout de quelques minutes, il décide malgré tout de leur parler et il sera heureux d'être accompagné.

Alors qu'il s'approche de la porte de la chambre, tout redevient tranquille. Un des “moines” ouvre après qu'il a frappé et s'excuse pour le bruit, promettant d'être plus calme pour le reste de la nuit. Dans la chambre, deux “moines” sont fermement assis sur un troisième. Celui qui est à la porte explique que leur frère souffre parfois de ces spasmes, étant particulièrement sensible aux vibrations de Theus. Cela fait de lui un serviteur de Theus de premier ordre, mais occasionne quelquefois des inconvénients. L'aubergiste repart, surpris.

Le bruit est dû au réveil du colis des contrebandiers, la drogue ayant cessé d'agir, et aux efforts pour le faire tenir tranquille. Si les héros ont accompagné l'aubergiste dans la chambre, ils peuvent réaliser qu'il y a maintenant quatre “moines” ! S'ils en font mention, l'aubergiste leur dira qu'ils doivent se tromper et sera très réticent à retourner dans la chambre (ND 30 pour l'utilisation du système de répartition), ou à autoriser toute autre personne à le faire. Si quelqu'un y retourne, il trouvera trois “moines” ; les contrebandiers ont assommé leur colis et l'ont caché sous un lit.

### 00 H 10

Heinrich Sauber se dirige vers sa chambre et le Vodacci demande si quelqu'un d'autre est intéressé par une partie de carte. S'il n'obtient pas de réponse positive, il se retirera dans le dortoir. Les marins et les cochers vont aussi se coucher.

### 00 H 20

Un hurlement de femme retentit dans l'aile de Dame Jamais. A leur arrivée sur place, les héros voient des domestiques et d'autres personnes attroupés devant la porte de Bruno – on l'a trouvé mort, une dague plantée entre les omoplates. Tout le monde est tiré du lit et doit se rendre au bar – à ce moment, il sera évident que d'autres personnes sont mortes ou ont disparu.

L'aubergiste est maintenant convaincu qu'il y a un meurtrier en liberté et conseille à tous de s'enfermer dans leurs chambres et de ne pas en bouger jusqu'au jour, lorsqu'il pourra faire prévenir les mousquetaires.

Avant que l'assemblée se retire, Dame Jamais présente la dague qui a tué Bruno ; elle semble très familière aux héros, car c'est celle qui leur a été volée, 20 minutes plus tôt. Si le propriétaire de la dague ne s'identifie pas immédiatement, un membre du



## Une Nuit Agitée aux Trois Plumes

personnel de l'auberge (celui qui l'a volé, bien entendu) dira qu'il se rappelle avoir vu une dague identique en possession du héros à qui on demandera alors de produire l'arme ; cela ne sera évidemment pas possible. Un murmure inquiétant se développe dans la salle et vous devez bien faire comprendre au joueur que son héros risque fort de se faire lyncher. Si le héros tente de s'en sortir en affirmant que la dague a disparu pendant la bagarre, faites des tests d'Eloquence (ND 40 en utilisant le système de répartie) – les gens préfèrent l'explication la plus simple : le héros a assassiné Bruno.

Lorsque toutes les accusations et les protestations d'innocence se sont éteintes, Dame Jamais se lève.

“Je suis autorisée par le roi à exercer son droit d'appliquer la justice courante et il semble bien que je doive le faire ici, en particulier parce que je suis la partie la plus lésée. C'est pourquoi je commande que ces gens soient enfermés dans leur chambre jusqu'au matin ; je déciderai ensuite de leur sort. Toutes leurs armes et tous leur équipement leur seront retirés et je posterai deux gardes à leur porte et sous leur fenêtre. Vous, cependant, – elle désigne le héros qui a l'allure la plus “spadassine” – je vous condamne à remplacer mon champion assassiné jusqu'à ce qu'il me plaise d'en décider autrement.” Un murmure se fait entendre dans le bar, mais personne ne met en cause son commandement.

Le corps est remis aux “moines” par Dame Jamais qui leur demande de veiller sur lui jusqu'à l'aube. Ils acceptent et l'emmènent dans leur chambre, enveloppé d'une couverture, ainsi que tout autre cadavre qui a pu être découvert.

Les héros seront enfermés dans leur chambre, deux des hommes d'armes de Dame Jamais devant la porte, et deux autres sous la fenêtre. Faites bien comprendre qu'il y a trop de gens dans le bar pour qu'ils puissent tenter de s'échapper. Les hommes d'armes leur retirent toutes leurs armes et autres équipements. Le héros qui a été choisi pour remplacer Bruno est installé dans la chambre qu'occupait ce dernier (chambre d) et enfermé. Au bout d'une demi-heure, tout le monde va se coucher.

### 1 H 20

Un domestique vient dans la chambre des héros et leur dit que Dame Jamais souhaite leur parler. Ils sont emmenés dans sa chambre (chambre a) par six des hommes d'armes ; en chemin, ils s'arrêtent pour récupérer le nouveau spadassin. Dame Jamais les attend, portant toujours les mêmes vêtements. Après avoir ordonné à ses gardes d'attendre dehors, elle s'adresse aux héros.

“Je suis désolée de vous avoir fait enfermer, mais c'était la meilleure façon de calmer tout le monde. Je vous crois innocents – personne ne serait assez stupide pour laisser comme indice sa propre dague. Nous avons désormais jusqu'à l'aube pour découvrir qui a vraiment tué Bruno. Je suis certaine que la duchesse de Tréville de Torignon est derrière tout cela – je me rends à Charousse pour l'affronter dans un procès. Si j'ai raison,

ses agents vont tenter de tuer mon nouveau spadassin – elle adresse un sourire ironique au héros concerné – mais cette fois, vous serez tous alertés. Des gardes resteront devant votre porte pour maintenir les apparences, mais vous passerez le reste de la nuit dans la chambre de Bruno. Une arme de votre choix sera remise à chacun – non pas plus. Je ne veux pas que vous tentiez de vous évader. Bien, allons – nous n'avons plus beaucoup de temps devant nous.”

Tous les héros reçoivent une pièce prise dans leur équipement et dans leur armement et sont enfermés dans la chambre de Bruno. Les hommes d'armes retournent à leur poste devant la porte de la chambre des héros et de celle de Bruno. Les lumières sont éteintes et ils doivent donc attendre dans l'obscurité que quelque chose se produise. Chacun devrait effectuer un jet de Détermination pour ne pas s'endormir. Ceux qui échouent s'endormiront avant le prochain événement.

### 2 H 00

Un raclement furtif provient de la cheminée. Tout héros encore éveillé effectuera un jet de Qui-vive ND 20 pour l'entendre. Les héros endormis effectuent ce test avec un ND de 40.

Si les héros se précipitent ou s'ils montrent qu'ils sont éveillés, le bruit cessera brusquement. S'ils se tiennent tranquilles, quelqu'un sortira de la cheminée. Ceux qui bénéficient d'une bonne vision nocturne reconnaîtront un des serveurs de l'auberge. A peine visible dans l'obscurité, il rampera prudemment vers le lit, se fiant à sa mémoire pour ne pas heurter d'objet. S'il est attaqué, il tentera de s'enfuir par la fenêtre ou par la cheminée et les deux gardes à la porte entreront dans la chambre au moindre bruit d'agitation. Les héros endormis à l'entrée du serveur ne peuvent rien faire pendant le premier round et subissent une pénalité de 1 dé lancé durant tout le reste du combat car ils sont encore à moitié endormis.

Si le serveur est capturé, les gardes le ligoteront, le bâillonneront et le laisseront mijoter jusqu'au lendemain matin où il sera remis entre les mains de Dame Jamais.

### 4 H 30

L'aube apparaît, Dame Jamais convoque tout le monde au bar, mais lorsque l'aubergiste frappe à la porte des contrebandiers, personne ne répond. La porte une fois ouverte révèle un véritable carnage. Les trois “moines” sont morts, le cercueil qu'ils transportaient est ouvert et contient un mort tout frais, auquel il manque la tête. Hélène Ménard a aussi disparu, de même que son cheval.

Une fois tout le monde rassemblé, Dame Jamais présente le serveur capturé par les héros et explique qu'il a été payé par la duchesse de Tréville de Torignon et qu'il est responsable de l'assassinat de Bruno ainsi que de la tentative de meurtre sur son nouveau spadassin. Elle ordonne que le serveur soit enfermé et



remis aux mousquetaires à la première occasion ; tout le monde reprend alors sa route. La nuit a été longue et agitée et personne ne l'oubliera de sitôt.

### Conclusion

Si vous voulez poursuivre avec l'aventure principale, Dame Jamais peut libérer son nouveau spadassin, en expliquant qu'il avait servi d'appât pour attraper le meurtrier et que, en tout cas, elle peut trouver bien mieux comme spadassin... Elle remettra 10 sols à chacun pour son assistance et pourra être un contact des plus utiles dans l'avenir.

D'un autre côté, vous pourriez prolonger l'aventure en la faisant insister pour que son nouveau spadassin l'accompagne à Pau. Il sera payé 1 sol par jour et nourri, avec un bonus de 50 sols si elle gagne son procès.

Le reste du groupe peut se joindre à son escorte, au prix de 2 pistoles par jour et nourri. Ils peuvent voyager dans leur bateau alors que Dame Jamais empruntera la route longeant la rivière. Le voyage jusqu'à Pau sera des plus paisibles – sauf si vous voulez organiser une nouvelle tentative contre le spadassin, dans une autre auberge, menée par un nouvel agent de la duchesse de Tréville de Torignon – et la présence de Dame Jamais garantit aux héros de ne pas être importunés par les mousquetaires ou d'autres représentants des autorités.

A leur arrivée à Pau, le spadassin affrontera le champion de la duchesse, un mousquetaire aux ordres de son fils. Le combat est au premier sang ; le premier à perdre à subir une blessure perd le combat – et l'affaire. Dès que l'un des combattants est blessé, les soldats qui surveillent le jugement interviennent pour les séparer.

Si le héros gagne, Dame Jamais Sicée de Sicée sera ravie et lui achètera tout ce qu'il souhaite pendant cette journée.

Si le héros est vaincu, Dame Jamais sera condamnée et les héros seront chassés hors de sa présence. Un départ rapide de Pau serait une bonne idée...

### Récompenses

#### Points d'expérience

- ½ point d'expérience par intrigue résolue (arrondi au supérieur) ;
- 1 point d'expérience s'ils remportent le duel judiciaire à Pau.

#### Points de réputation

- Théah : 1 point ;
- Montaigne : 3 points ;
- Noblesse : 3 points ;
- L'Agiotage : - 7 points ;
- Spadassins : 2 points.

#### Autres récompenses

- Dame Jamais Sicée de Sicée peut être inscrite sur la fiche d'intrigues du héros qui sera devenu son champion avec une sympathie à 3 : par contre, il inscrira également, à l'opposée, la duchesse de Tréville de Torignon avec un mépris à 1.

### Fin



# Le Générique

## Les rôles principaux

### Dame Jamais Sicée de Sicée

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

### Hélène Ménard

#### Scélérat, Chasseuse de primes

##### Description

Hélène Ménard était autrefois lieutenant de police dans la ville de Pau. Puis une histoire avec des nobles impliqués dans un culte de Légion lui fit perdre son poste et son prétendant... Elle se mit alors à son compte. Depuis, elle chasse les pires crapules que la Montaigne est portée. Elle a toutefois une préférence notable pour les personnages de la noblesse. Un reste de rancœur sans doute... Très doué avec des couteaux et des poignards, elle affectionne également le pistolet. Et plus il est gros, plus il est bruyant, plus il lui plaît...

Hélène Ménard a les cheveux noir de jais qui lui arrive un peu en dessous des épaules. De grands yeux noirs, un visage aux traits fins et des vêtements sombres près du corps complètent son apparence. Mais sous ses dehors de jolie poupée, Hélène est un tueur sans scrupules qui a déjà tout perdu....

##### Caractéristiques

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

##### Background

Arcane : Téméraire

Epées de Damoclès : Défaite (2 PP)

Avantages : Accent de Pau ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Beauté du diable ; Polyglotte : Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vodacci ; Réflexes éclairs.

##### Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Boucher (Compagnon) :** Coup puissant (couteau) 4, Double parade (couteau) 4, Exploiter les faiblesses : Couteau 4, Riposte (couteau) 4, Voir le style 4.

**Ecole d'escrime ; Donnerwetter (Apprenti) :** Coup de pommeau (Pistolet) 2, Marquer (Pistolet) 2, Tir d'adresse (Pistolet) 3, Tir en ricochet (Pistolet) 3, Tir par-dessus la jambe 4.

##### Métiers :

- ◆ **Chasseur de primes :** Comportementalisme 3, Contact 4, Course de vitesse 3 (ND : 25), Déplacement silencieux 4, Equitation 3 (ND : 25), Filature 4, Fouille 3, Guet-apens 4, Interrogatoire 3, Intimidation 3, Observation 3, Pister 2, Qui-vive 4, Tirer (Pistolet) 4.
- ◆ **Détrousser :** Attaque (Arme improvisée) 3, Connaissance des bas-fonds 4, Déplacement silencieux 4, Filature 4, Fouille 3, Guet-apens 4, Intimidation 3, Observation 3, Orientation citadine (Pau) 3, Qui-vive 4.
- ◆ **Fouineur :** Comportementalisme 3, Connaissance des bas-fonds 4, Contact 4, Droit 2, Etiquette 1, Filature 4, Fouille 3, Interrogatoire 3, Intimidation 3, Observation 3, Orientation citadine (Pau) 3, Qui-vive 4, Sincérité 2.
- ◆ **Malandrin :** Connaissance des bas-fonds 4, Contact 4, Débrouillardise 1, Fouille 3, Observation 3, Orientation citadine (Pau) 3.

##### Entraînements :

- ◆ **Athlétisme :** Acrobatie 3 (ND : 25), Amortir une chute 2, Course de vitesse 3 (ND : 25), Escalade 4 (ND : 27), Jeu de jambes 3 (ND : 20), Lancer 2, Pas de côté 3, Roulé-boulé 2 (ND : 22), Sauter 3 (ND : 25).
- ◆ **Cavalier :** Equitation 3 (ND : 25), Soins des chevaux 1.
- ◆ **Combat de rue :** Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 3, Coup à la gorge 2, Coup aux yeux 2, Coup de pied 1, Lancer (Armes improvisées) 1, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 25).
- ◆ **Couteau :** Attaque (Couteau) 5, Lancer (Couteau) 3, Parade (Couteau) 4 (ND : 27).
- ◆ **Matraque :** Assommer 1, Attaque (Matraque) 1, Parade (Matraque) 1 (ND : 20).
- ◆ **Pistolet :** Recharger (Pistolet) 3, Tirer (Pistolet) 4.



## Les seconds rôles

### Baron Jacques Deneuve de Surly

#### Description

Jacques est membre de la fameuse famille du duc Deneuve de Surly. C'est un jeune baron de vingt-et-un ans plein d'allan. Il est tombé amoureux de la promise d'un bourgeois (maître Thomas Foucault) et entretient depuis peu une liaison avec cette dernière. Malheureusement, sa famille désapprouverait une telle idylle, aussi doivent-ils rester discrets. Sinon, son oncle risque de le marier de force à une vieille rombière de la haute noblesse montagnoise...

Des cheveux blonds mi-longs, un regard bleu azur, une gueule d'ange malgré une petite cicatrice à la lèvre et une musculature parfaitement dessinée font de Jacques un véritable bourreau des cœurs dans les rangs de la jeunesse montagnoise féminine. Malgré cela, son cœur est pris par une roturière.

#### Caractéristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 2      Esprit : 2  
Détermination : 3      Panache : 3      Réputation : 23

#### Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : Amour impossible (2 PP)

Avantages : Accent du Sud ; Appartenance : Guilde des Spadassins ; Noble (Baron) ; Polyglotte : Montagnois (L/E), Théan (L/E) ; Séduisant (Séduisant).

#### Acquis & connaissances

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

Métiers :

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

Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : Course de vitesse 2 (ND : 15), Escalade 3 (ND : 17), Jeu de jambes 2 (ND : 10), Lancer 1, Nager 1 (ND : 12), Sauter 2 (ND : 15).
- ◆ *Cavalier* : Equitation 3 (ND : 17), Haute école 1, Soins des chevaux 1.
- ◆ *Escrime* : Attaque (Escrime) 3, Parade (Escrime) 4 (ND : 20).

## Bruno Massingy

#### Description

Bruno Massingy est un ancien soldat de l'armée montagnoise. Il a vécu toute sa vie par et pour les armes. Aussi, le jour où il se retrouva à la retraite se reporta-t-il vers ce qu'il savait faire. Il prit des cours d'escrime à l'académie des cadets de Montaigne et s'inscrivit à la guilde des spadassins afin de pouvoir louer ses services. C'est ainsi que depuis maintenant deux ans il est au service de la famille Sicée de Sicée.

Grand, musculeux, avec les cheveux qui reculent au niveau du front et commencent à se transformer en une véritable calvitie, Bruno affectionne les tenues de cuir près du corps qui mettent en avant son corps puissant. Couturé de cicatrices, les cheveux en arrière et une belle barbe rousse complètent son apparence revêche.

#### Caractéristiques

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

#### Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent du Nord ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Dur à cuire ; Polyglotte : Castillian, Eisenor, Montagnois (L/E), Théan ; Vétéran.

#### Acquis & connaissances

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

Métiers :

- ◆ *Garde du corps* : Attaque (Combat de rue) 4, Discrétion 1, Fouille 2, Guet-apens 3, Interposition 2, Intimidation 4, Observation 3, Orientation citadine (Crioux) 2, Qui-vive 3.
- ◆ *Mousquetaire* : Attaque (Escrime) 4, Droit 1, Etiquette 1, Intimidation 4, Observation 3, Tirer (Mousquet) 3.
- ◆ *Soldat* : Attaque (Arme d'hast) 2, Attaque (Epée à deux mains) 1, Conduite d'attelage 1, Fouille 2, Jeu de jambes 3 (ND : 15), Observation 3, Premiers secours 2, Qui-vive 3.

Entraînements :

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



- ♦ *Mousquet* : Attaque (arme d'hast) 2, Recharger (Mousquet) 3, Tirer (Mousquet) 3.

## Gros Louis

### Description

Gros Louis est au service de la famille Sicée de Sicée depuis maintenant cinq ans. Auparavant, il travaillait pour la famille Surly avant d'en être chassé après avoir été soupçonné de dérober des couverts en argent. En reconnaissant m. Debré comme étant le baron Jacques Deneuve de Surly, il décide de se venger en le faisant chanter.

Grand, chauve, athlétique, Gros Louis a plutôt l'allure d'un soldat que celle d'un domestique. Froid, impassible, il ne répond que lorsqu'on lui parle.

### Caractéristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 2      Esprit : 1  
Détermination : 4      Panache : 1      Réputation : -6

### Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Accent de l'ouest ; Grand ; Polyglotte : Montagnois (L/E), Théan (L/E).

### Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ♦ *Domestique* : Cancanier 2, Conduite d'attelage 4, Discrétion 1, Etiquette 3, Majordome 1, Marchandage 1, Mode 1, Observation 3, Sincérité 2, Tâches domestiques 3.

**Entraînements** :

- ♦ *Bâton* : Attaque (bâton) 2, Parade (bâton) 3 (ND : 10).
- ♦ *Hache* : Attaque (Hache) 2, Parade (Hache) 2 (ND : 07).

## Heinrich Sauber

### Description

Heinrich Sauber a dû quitter précipitamment l'Eisen où il est recherché pour avoir triché à tout un tas de jeux et voler tout un tas de gens. Aussi a-t-il migré en Montaigne pour tenter de se refaire une santé. Il se rend à Pau et vient d'arriver dans l'auberge et comme celle-ci est remplie de pigeons, pourquoi ne pas commencer à se remplir les poches... par le jeu ou en faisant le pickpocket...

Le visage grêlé par la petite vérole, le cheveu rare, gras et collé au crâne, Heinrich affiche un sourire permanent dont il ferait mieux de s'abstenir... Il lui manque en effet de nombreuses dents et celles qui lui restent ressemblent fort à des chicots... Mais il s'agit de sa tactique, les gens détournent ainsi les yeux, ce qui lui permet d'opérer...

### Caractéristiques

Gaillardise : 1      Finesse : 4      Esprit : 3  
Détermination : 2      Panache : 1      Réputation : -19

### Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : Recherché (Eisen) (3 PP)

**Avantages** : Accent de Hainzl ; Polyglotte : Eisenor (L/E), Montagnois (L/E), Vodacci.

### Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ♦ *Arnaqueur* : Comédie 2, Comportementalisme 3, Corruption 1, Déguisement 2, Discrétion 2, Jouer 4, Observation 3, Pique-assiette 1, Sens des affaires 2, Sincérité 3, Tricher 3.
- ♦ *Escamoteur* : Comportementalisme 3, Connaissance des bas-fonds 2, Corruption 1, Course d'endurance 2, Course de vitesse 3 (ND : 15), Discrétion 2, Dissimulation 2, Filature 2, Observation 3, Orientation citadine (Steil) 2, Pickpocket 4, Qui-vive 2.
- ♦ *Malandrin* : Connaissance des bas-fonds 2, Contact 2, Débrouillardise 2, Fouille 1, Observation 3, Orientation citadine (Steil) 2, Parier 3, Sens des affaires 2.

**Entraînements** :

- ♦ *Couteau* : Attaque (Couteau) 3, Lancer (Couteau) 2, Parade (Couteau) 3 (ND : 15).

## Jacques Grossot

### Description

Jacques Grossot, l'avoué de Dame Jamais, est diplômé de l'Université de Pau, où il a fait brièvement partie d'une société secrète nommée Ordo Ultima. L'Ordo servait de façade à un culte de Légion (l'Agiotage pour ne pas le nommer) ; Jacques Grossot l'a quittée lorsqu'il a compris qu'il ne s'agissait pas d'une innocente société secrète. Il n'avait cependant pas assez progressé pour découvrir le lien avec Légion. Jacques Grossot a connu une grande réussite professionnelle qui l'a amené à sa position actuelle, étant bien considéré par la famille Sicée de Sicée ; et maintenant la secte veut obtenir quelque chose de lui, et un de ses agents le contacte à l'auberge.



# Une Nuit Agitée aux Trois Plumes

Grassouillet, la barbe bien taillée et le nez rouge, Jacques Grossot affiche physiquement sa réussite. Il apprécie la bonne chaire et la bonne bière... Par contre, il a très mauvais goût dans tout ce qui touche ses vêtements.

## Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 1      Esprit : 4  
Détermination : 2      Panache : 1      Réputation : 18

## Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : Pourchassé (l'Agiotage) (2 PP)

**Avantages** : Accent de l'ouest ; Grand buveur ; Polyglotte : Montagnois (L/E), Théan (L/E) ; Relations : Dame Jamais Sicée de Sicée.

## Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ◆ *Avoué* : Corruption 3, Droit 3, Eloquence 2, Etiquette 3, Observation 2, Politique 2, Recherches 2, Rédaction 2, Sincérité 3.
- ◆ *Intendant* : Commander 2, Comptabilité 3, Corruption 3, Diplomatie 2, Droit 3, Etiquette 3, Evaluation 2, Logistique 2, Marchandage 2, Observation 2, Politique 2, Régisseur 1, Sens des affaires 1.

**Entraînements** :

- ◆ *Escrime* : Attaque (Escrime) 1, Parade (Escrime) 1 (ND : 12).
- ◆ *Cavalier* : Equitation 1 (ND : 12), Soins des chevaux 1.

## Joseph Rocard

### Description

Joseph Rocard est un anarchiste qui ne rêve que d'une chose : brûler tous les nobles et leurs serviteurs ! Il exerce ses talents à Pau où il pousse les foules à s'emporter contre les abus de la noblesse et de ses représentants. Malheureusement pour lui, il y a un mois, il est allé un peu trop loin et la foule qu'il avait chauffée a tué l'un des membres de la famille de Tréville de Torignon. Aussitôt, les mousquetaires se lancèrent à ses trousses et lancèrent un avis de recherche avec une très forte récompense. Il n'eut alors d'autres choix que d'absorber une drogue provoquant le coma. Les contrebandiers qui le convoient sont déguisés en moines et le ramènent ostensiblement chez lui pour les funérailles. Le minutage avait été calculé pour que la drogue cesse son effet une fois l'homme en sécurité sur le bateau, mais, à cause du retard, il se réveillera pendant la nuit.

Maigre, nerveux, le nez brisé plusieurs fois par les poings des représentants de la police, Joseph Rocard en veut à la terre entière. Son sourire où il manque de nombreuses dents et son

regard haineux finissent d'en faire un personnage dont on sent que la fréquentation est dangereuse dès le premier abord.

## Caractéristiques

Gaillardise : 1      Finesse : 2      Esprit : 3  
Détermination : 3      Panache : 1      Réputation : -27

## Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : Recherché (pour incitation à la rébellion et meurtre d'un haut personnage de la noblesse) (3 PP)

**Avantages** : Accent de Bascone ; Androgyne ; Polyglotte : Montagnois (L/E), Théan (L/E).

## Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ◆ *Arnaqueur* : Comédie 2, Comportementalisme 3, Déguisement 1, Discrétion 1, Observation 2, Séduction 1, Sincérité 4.
- ◆ *Artificier* : Calcul 3, Forgeron 2, Mèches 3, Poison 3, Sciences de la nature 4, Tonnelier 2.

**Entraînements** :

- ◆ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 3, Coup aux yeux 1, Lancer (Armes improvisées) 1, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 15).

## Les Faux moines

### Description

Trois contrebandiers qui se font passer pour des moines. Payés grassement, ils essaient de faire quitter la province, puis le pays à Joseph Rocard. Ils ne mourront pas pour lui et prendront la fuite si les choses tournent mal.

## Caractéristiques

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

## Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Accent du Sud ; Appartenance – La Rilasciare ; Entraînement nocturne ; Polyglotte : Castillien, Eisenor, Montagnois, Vodacci.



## Acquis & connaissances

### Métiers :

- ◆ *Arnaqueur* : Comédie 1, Corruption 2, Déguisement 2, Discrétion 1, Jouer 1, Observation 3, Sens des affaires 1, Sincérité 1, Tricher 1.
- ◆ *Contrebandier* : Canotage 2, Conduite d'attelage 2, Connaissance des bas-fonds 2, Corruption 2, Déplacement silencieux 2, Dissimulation 2, Evaluation 2, Observation 3, Qui-vive 2.

### Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : Amortir une chute 1, Course de vitesse 2 (ND : 10), Escalade 2 (ND : 10), Jeu de jambes 2 (ND : 5), Lancer 1, Sauter 2 (ND : 10), Soulever 1.
- ◆ *Bâton* : Attaque (bâton) 2, Parade (bâton) 2 (ND : 10).
- ◆ *Matraque* : Assommer 3, Attaque (Matraque) 1, Parade (Matraque) 2 (ND : 10).

## Les trois cultistes

### Description

Tous les trois membres de l'Ordo Ultima, ils savent qu'ils font partie d'une plus grande organisation mais ne soupçonnent pas laquelle. Tout ce qu'ils savent est qu'ils doivent contacter Jacques Grossot pour lui proposer de leur fournir de l'aide contre leur silence. Mais tout ne se passera pas comme prévu.

Trois voyageurs habillés comme des paysans riches d'une trentaine d'années au regard enfiévrés.

### Caractéristiques

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

### Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent du Sud ; Appartenance – Ordo Ultima ; Polyglotte : Castillien, Montagnois, Théan.

## Acquis & connaissances

### Métiers :

- ◆ *Malandrin* : Connaissance des bas-fonds 2, Contact 3, Débrouillardise 2, Fouille 2, Observation 3, Orientation citadine (Pau) 2.
- ◆ *Paysan* : Agriculture 2, Conduite d'attelage 2, Perception du temps 1, Piéger 2, Sens de l'orientation 1.

### Entraînements :

- ◆ *Escrime* : Attaque (Escrime) 2, Parade (Escrime) 2 (ND : 10). OU
- ◆ *Hache* : Attaque (Hache) 2, Parade (Hache) 2 (ND : 10). OU
- ◆ *Masse* : Attaque (masse) 2, Parade (masse) 2 (ND : 10).

## Malo l'aubergiste

### Description

Malo est un aubergiste fier du succès de *Ses Trois Plumes*. Il fait tout pour que ses clients soient contents de leur passage et rapportent autour d'eux la qualité de l'accueil de son établissement. Autrefois, il était marin, mais cela remonte à loin et il est très heureux de sa vie actuelle.

D'un aspect physique peu commun (chauve avec une couette tenue par un catogan sur l'arrière supérieur du crâne ainsi que de gros favoris blonds), Malo a un énorme embonpoint, ce qui ne l'empêche pas de se déplacer aisément dans son auberge qu'il semble connaître sur le bout des doigts.

### Caractéristiques

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

### Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent de Dechainé ; Polyglotte : Avalonien, Castillien, Eisenor, Montagnois, Théan, Vendelard, Vodacci ; Troqueur.

## Acquis & connaissances

### Métiers :

- ◆ *Marin* : Canotage 1, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 2 (ND : 10), Escalade 2 (ND : 10), Gréer 2, Nager 1 (ND : 7), Navigation 1, Perception du temps 1, Sauter 2 (ND : 10).
  - ◆ *Marchand* : Aubergiste 4, Brasseur 1, Cuisinier 3, Evaluation 2, Marchandage 2, Observation 2, Sens des affaires 2.
- ### Entraînements :
- ◆ *Cavalier* : Dressage 1, Equitation 2 (ND : 10), Soins des chevaux 4.
  - ◆ *Mousquet* : Attaque (arme d'hast) 3, Tirer (Mousquet) 3.



## Michelle Ramballe

### Description

Mademoiselle Michelle Ramballe, l'héritière d'une riche famille marchande ayant fait fortune dans la construction navale est fiancée à Monsieur Thomas Foucault, chef d'une autre riche famille de Crieux, elle aussi dans la construction navale.

Belle jeune femme brune amoureuse d'un jeune noble, elle ne supporte pas de devoir épouser un vieux barbon et a décidé de donner sa virginité à son amour de jeunesse avant de se plier aux ordres de sa famille.

### Caractéristiques

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

### Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent du Nord ; Montagnois (L/E), Théan (L/E), Relation (Baron Jacques Deneuve de Surly) ; Séduisante (Eblouissante).

### Acquis & connaissances

Métiers :

- ♦ *Etudiant* : Calcul 3, Contact 3, Débrouillardise 1, Droit 2, Héraldique 1, Histoire 1, Orientation citadine (Crieux) 2, Recherches 1.

Entraînements :

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

## Yvert

### Description

Yvert est un serviteur au service de la famille Sicée de Sicée depuis près de quinze ans. Seulement voila, après tant d'années de bons et loyaux services, il ne s'estime pas satisfait du traitement qu'il reçoit de ses nobles maîtres aussi a-t-il offert ses services à la duchesse Thérèse de Tréville de Torignon. Il va donc faire tout son possible pour éliminer le champion de la Sicée en la personne de Bruno Massingy.

Bien habillé, les cheveux et la barbe noirs très sombres, Yvert a des traits ascétiques et des sourcils broussailleux qui n'inspirent pas la sympathie. Aigri, il est de très mauvaise compagnie.

### Caractéristiques

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

### Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : Traître (1 PP)

Avantages : Accent du Sud ; Dur à cuire ; Polyglotte : Castillien, Montagnois.

### Acquis & connaissances

Métiers :

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

Entraînements :

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

## Thomas Foucault

### Description

Thomas Foucault est le chef d'une puissante famille de la construction navale. Il a consacré sa vie à cette passion. Et puis, il y a un an, il a rencontré la fille de son principal rival, Amaury Ramballe. Et, à sa grande surprise, ce célibataire endurci par près de soixante ans de vie célibataire, tomba amoureux de la belle jeune fille. Il agit alors comme il l'avait toujours fait, il négocia la main de Michelle avec son père. Bien entendu, il est furieux qu'un autre profite de son acquisition.

Des cheveux blancs mal coiffés, des favoris et une moustache blanche ayant du mal à caché des joues rondouillardes, des lèvres charnues et un nez épaté. Ajoutez à cela des yeux mi-clos de fatigue et une bedaine qui dépasse par-dessus son ceinturon et vous aurez compris que Thomas n'a plus (et n'a d'ailleurs jamais eu) le physique d'un don juan.

### Caractéristiques

Gaillardise : 1      Finesse : 2      Esprit : 4  
Détermination : 2      Panache : 1      Réputation : 23

### Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : Amour perdu (Michelle Ramballe) (2 PP)

Avantages : Accent du Nord ; Dock personnel ; Polyglotte : Avalonien, Castillien, Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vodacci ; Propriété : les chantiers Foucault ; Troqueur.



## Acquis & connaissances

### Métiers :

- ◆ *Contrebandier* : Canotage 2, Conduite d'attelage 3, Connaissance des bas-fonds 1, Corruption 4, Déplacement silencieux 1, Dissimulation 2, Evaluation 5, Marchandage 4, Observation 2, Qui-vive 2.
- ◆ *Marchand* : Banquier 4, Comptabilité 3, Construction navale 5, Evaluation 5, Fabricant de voiles 4, Marchandage 4, Observation 2, Régisseur 4, Sens des affaires 5.

### Entraînements :

- ◆ *Bâton* : Attaque (bâton) 3, Parade (bâton) 2 (ND : 15).
- ◆ *Cavalier* : Dressage 2, Equitation 2 (ND : 15), Soins des chevaux 2.
- ◆ *Pistolet* : Recharger (Pistolet) 1, Tirer (Pistolet) 3.

## Les figurants

### Les gardes de la duchesse

#### Caractéristiques

Niveau de menace : 3

Avantages : La Montaigne, Copains d'enfance

Armes utilisées : rapière, mousquet

ND pour être touché : 20

Compétences : équitation 1.

### Les cochers

#### Caractéristiques

Niveau de menace : 2

Avantages : La Montaigne

Armes utilisées : hache, mousquet

ND pour être touché : 15

Compétences : équitation 1, jeu de jambes -1.

### Les domestiques

#### Caractéristiques

Niveau de menace : 1

Avantages : La Montaigne

Armes utilisées : bâton, armes improvisées

ND pour être touché : 10

Compétences : -

## 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 04 octavus 1656, en Castille, don Petrigai Ontiveros de Rioja de Castillo rejoint le Collège Invisible. Doté d'une insupportable colère, d'un goût immodéré pour les insultes et son refus d'utiliser les

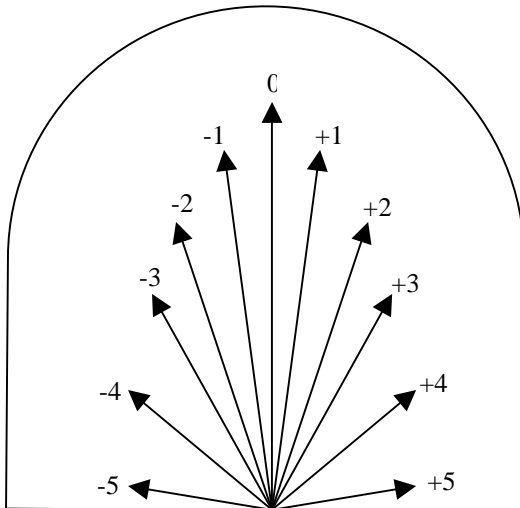
manuels scolaires dans ses cours à la Cienca, Don Petrigai est renvoyé de sa charge de professeur. En même temps qu'il quitte la Castille pour la Vendel, il reçoit la visite d'Alvaro Arciniëga qui lui propose de rejoindre le Collège Invisible. Il accepte alors même qu'Arciniëga lui remet des lettres de recommandation pour débiter sa seconde carrière. **Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre du Collège Invisible.**

---



# La Gazette

## Règles du bras de fer

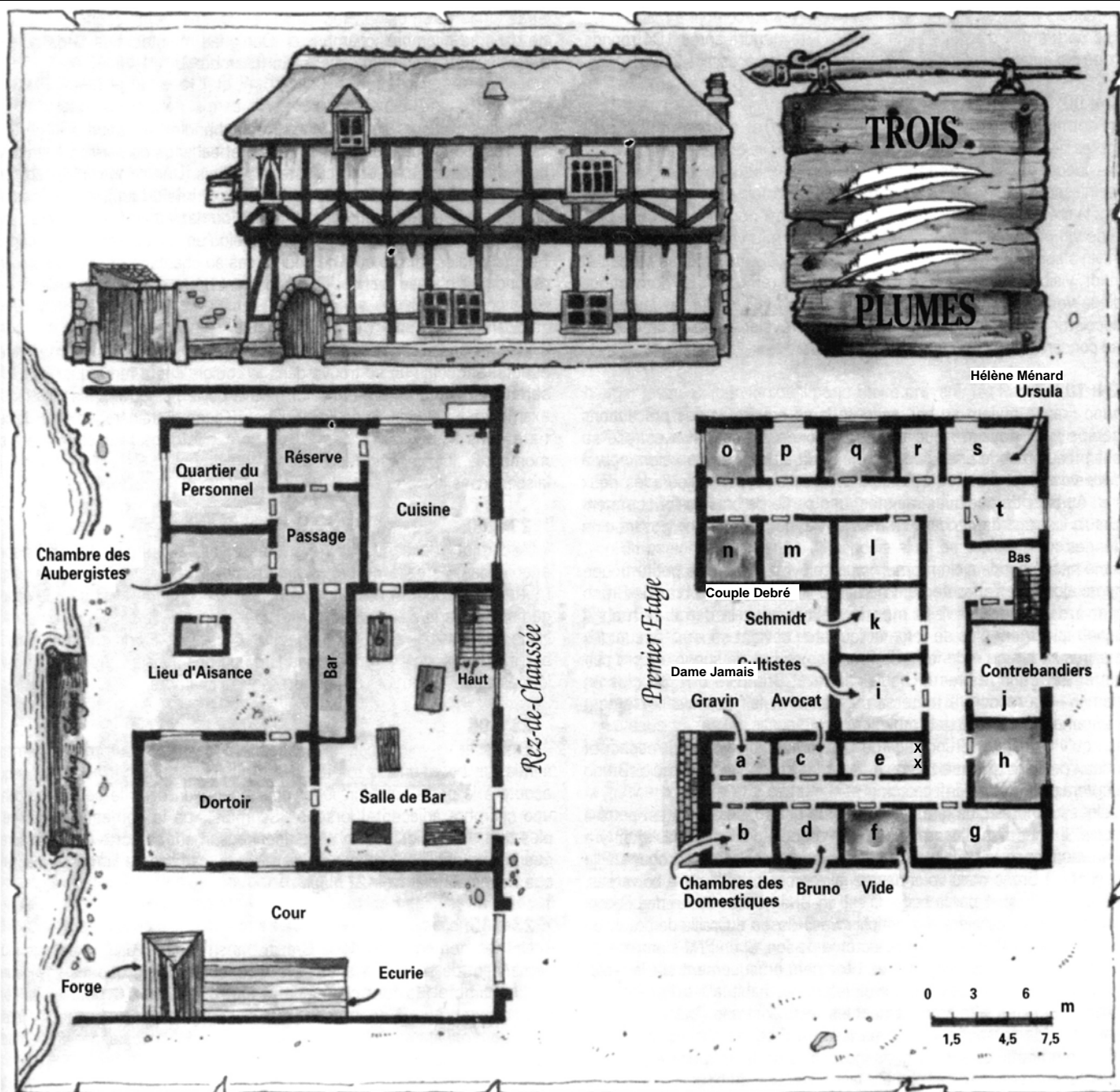


Les règles sont assez simples, chacun des deux protagonistes effectue un jet de Gaillardise contre un ND égal à la Détermination de son adversaire. On soustrait ensuite la différence la plus élevée de celle de la moins élevée. Le bras du plus faible descend alors d'une ligne par augmentation réussie. Au round suivant, les deux adversaires continuent d'effectuer leurs jets de Gaillardise normalement et celui qui a perdu diminue le résultat de son jet de (augmentations x 5) points. Ainsi, plus l'on descend bas, plus il est difficile de remonter.

*Exemple : Bruno affronte Hélène Ménard. Ils effectuent leurs jets et obtiennent respectivement 31 (ND à 15) et 17 (ND à 15), c'est donc Bruno qui gagne. L'écart est de 16 (31-15), soit trois augmentations. Hélène voit donc son bras se rapprocher de la table... Au round suivant, elle effectuera son jet contre un ND de 15 comme auparavant mais lorsque l'on effectuera le calcul des écarts, elle retirera 3 augmentations.*



# Plan de l'auberge



Les notes qui figurent sur le plan devraient s'expliquer par elles-mêmes - en cas de doute, à vous d'improviser.

Les chambres a-k sont doubles, alors que les chambres l-t sont simples. Dame Jamais est installée dans toute une aile et la chambre f restera vide, selon ses ordres. Si les aventuriers demandent une chambre double, ils obtiendront la g ou la h.

Les Trois Plumes possèdent dix chambres simples et dix chambres doubles. Cinq des chambres doubles sont actuellement occupées par Dame Jamais et sa suite (a-e sur le plan). Tout le couloir a été isolé et deux hommes d'armes sont postés au point marqué x et garantissent la tranquillité de Dame Jamais.

Les autres chambres sont toutes libres - les héros sont arrivés assez tôt dans la soirée et l'auberge n'a pas encore commencé à se remplir. Une chambre simple coûte 2 pistoles par nuit, une chambre double 3 pistoles et une place dans le dortoir 1 pistole. Les prix comprennent le dîner et le petit déjeuner. Il est possible de loger une personne supplémentaire dans les chambres simples ou doubles, mais elle devra dormir sur le sol et cela coûtera un supplément égal à la moitié du prix de la chambre.