

*L'amour sensuel ne peut se passer de la possession.*

*Rousseau*

*Ses désirs étaient toujours si impérieux qu'il ne doutait jamais de leur exécution.*

*Martin du Gard*

*Nul doute : l'erreur est la règle; la vérité est l'accident de l'erreur.*

*Duhamel*

*Une femme nue est par elle-même émouvante sur les deux plans, esthétique et sensuel.*

*Caillois*

## Notes liminaires

Cette aventure est prévue pour un petit groupe de personnages appartenant aux mousquetaires rouges et qui vont traîner leurs guêtres sur les routes de Montaigne. Le premier acte est un intermède pastoral et léger au cours duquel nos aventuriers n'auront rien à craindre des manigances politiques ou d'intrigues à tiroirs et pourront s'investir dans des occupations triviales ; alors que le second les verra contrer les plans d'un être d'ailleurs (qui a parlé des syrnych ?).

## Préambule

Deux histoires différentes vont s'entremêler pour former ce scénario :

## Le pourpoint cramoisi

Tout commence par une belle journée d'été. Romuald, un bel homme né pour séduire, rencontre une puis deux fort accortes jeunes filles. Les trois jeunes gens prennent de concert un bain dans la rivière longeant la route. Passe un marchand ambulant peu scrupuleux qui rafle tous les vêtements et l'équipement des baigneurs. Cris, panique, Romuald et les deux donzelles s'en retournent chacun de leur côté.

Tout ceci pourrait ne pas tirer à conséquence, à peine quelques branches coupées et de francs quolibets, si l'un des baigneurs n'était un bandit de grands chemins connu sous le nom de Cabriole et membre de la Rilasciare...

Evidemment, l'un des héros va acheter l'un des vêtements du bandit. Evidemment, il va être confondu avec lui et pourchassé. Evidemment, c'est une tragique méprise mais comme toutes les méprises elle sera longue à dissiper...

Arrivés à ce stade du scénario, les héros peuvent soit rechercher le vrai bandit afin de disculper leur ami, soit chercher à s'enfuir loin de cette région devenue inhospitalière.

## Le coup du miroir

Il y a six ans, le duc Claude Bisset de Verrier est entré en possession d'un miroir syrnych. Alors qu'il admirait sa nouvelle acquisition, quelle ne fut pas sa surprise lorsque cette dernière se mit à lui parler ! Et à lui proposer de faire équipe. L'accord était plutôt simple : le duc discutait avec l'être du miroir au moins une heure par jour et ce dernier utilisait ses capacités pour lui révéler les pensées de ses interlocuteurs. Issu d'une famille noble très âpre au gain, Claude vit là tout l'intérêt qu'il pouvait tirer d'une telle association.... Il accepta donc.

Son petit manège dure depuis et lui a permis de multiplier par deux la fortune familiale ! Mais forcément, une telle réussite attirera des convoitises et le Marquis Baudouin Armand Montmorency de Saint-Julien, membre du NOM, se rendit sur les lieux pour connaître les origines d'un succès trop flagrant. Grâce à ses talents de psychologue et d'espion, il réussit à comprendre que le duc bénéficiait de l'aide d'un être surnaturel emprisonné dans un miroir et capable de lire dans les pensées.

Mais, en raison de ses propres inclinaisons, il ne pouvait trop approché de cet être, de peur d'être lui-même démasqué. Aussi a-t-il décidé d'utiliser des personnes au-dessus de tous soupçons pour abattre le duc et faire en sorte que sa fille récupère le miroir (et là encore, un passage par le lit du duc pourrait s'imposer pour Marie... encore une histoire de fesses...). Et ces personnes ne sont autre que nos héros...

## Introduction

Comme nos héros en ont pris régulièrement l'habitude, ils sont reçu par le marquis Baudouin Armand Montmorency de Saint-Julien pour un somptueux repas à l'issue duquel il déguste un grandiose cognac devant la cheminée en devisant sur leurs derniers actes héroïques.



Le marquis leur apprend alors qu'il a commencé la rédaction d'une œuvre retraçant leurs aventures épiques digne d'une odyssée numaine... (Cela devrait flatter l'ego de n'importe quel héros normalement constitué). D'ailleurs, il leur montre les premières ébauches qu'il a réalisées. Nos héros y apparaissent comme des parangons de vertus et des être à l'esprit homérique et magnifique. N'hésitez pas à forcer le trait et à en rajouter pour qu'il apprécie le travail du marquis.

Une fois qu'ils seront bien disposé à son égard, il va leur parler d'une étrangeté dont lui a parlé à demi-mot un ami (dont il ne peut dévoiler le nom), qui se vante d'avoir découvert que l'un des ducs du royaume est en cheville avec une créature surnaturelle. Il est prêt à renseigner davantage les mousquetaires rouges si en contrepartie ces derniers acceptent de l'associer à leur enquête. Bien sûr, lui-même n'est pas en état de chevaucher avec eux jusqu'au fin fond de la Montaigne, il propose donc que sa fille, Marie Montmorency de Saint-Julien, les accompagne à sa place et lui raconte leurs investigations à son retour. Sa fille et lui sauront bien entendu tenir leur langue, il s'y engage sur l'honneur.

Les héros voudront sans doute rapporter cette étrange proposition à leur hiérarchie. Le lendemain, sur décision du commandant Hyacinthe Lestiennes de Taillandier (piqué au vif par le risque que l'un des pairs du royaume puisse être en contact avec un être surnaturel), celle-ci est acceptée.

Le marquis et sa fille sont convoqués à l'hôtel de Montfaucon, en présence des héros, du baron Antoine Pérard de Montfaucon et d'Arnaud de Montaigne. Le marquis donne les détails de ce qu'il sait sur la situation : une de ses connaissances (il refusera d'en révéler le nom) a appris lors de l'une de ses visites d'affaire à Arisan, dans la province de Verrier, que le duc traficotait des choses bizarres avec un être surnaturel capable de lire dans les pensées !

Devant l'air ahuri de ses interlocuteurs, le vieux marquis confirme ses dires et affirme donc que la mission des héros risque d'être difficile ! Mais apparemment, il est possible de lui compliquer la tâche si on a les idées embrouillées, en particulier quand on est ivre. De nouveau, face à de telles révélations, le baron de Montfaucon tente de tirer les vers du nez au marquis afin qu'il lui révèle le nom de son informateur, ce qu'il refuse catégoriquement afin de préserver cette source...

Aidés de ces dernières informations, les héros peuvent commencer leur traque en présence de Marie. À propos de cette dernière, le baron de Montfaucon a été clair : il faut lui cacher le maximum de choses, sans toutefois la froisser. Nul doute que son père n'a pas tout révélé et que sa fille dispose d'informations utiles qu'elle ne révélera pas si elle se sent écartée de l'enquête... mais on ne peut extorquer par la force plus d'informations à des gens aussi importants...

## Acte I : Le pourpoint cramoisi

Trois coups de bâtons et le rideau se lève sur nos héros qui montent en selle alors que le soleil se lève. Il fait déjà chaud en ce matin d'été et les chevaux trépignt d'impatience de prendre la route... Une nouvelle mission au service de la Montaigne et contre les monstres qui guettent dans l'ombre peut commencer... Et celle-ci s'engage particulièrement bien en raison de la splendide jeune fille qui les accompagne dans cette mission...

### Concernant Marie...

Nos héros ont l'occasion de faire connaissance avec la fille de leur mentor. Ils vont découvrir une jolie fille sympathique qui ne les prend pas de haut malgré ses origines de haute noblesse. Cependant, malgré ses talents de cavalière, elle se révélera rapidement comme n'étant pas une aventurière, mais plutôt une érudite habituée aux laboratoires et aux études (ce n'est qu'une apparence savamment entretenue mais les héros n'ont aucun moyen de le savoir). Quoi qu'il en soit, nos héros devraient s'attacher à elle et l'apprécier et peut-être même, si votre groupe compte un érudit, débiter une romance... (qui ne sera qu'un jeu destiné à durcir sa couverture pour Marie...).

## Scène 1 : Un sauvetage épique

**Décors :** un orphelinat dans la forêt

**Protagonistes :** Marie Montmorency de Saint-Julien, des nonnes et des enfants

Alors que nos héros galopent en direction d'Arisan, ils assistent à un terrible incendie qui semble ravager un bâtiment un peu particulier. En se rapprochant, ils se rendent compte que ledit bâtiment est barreaudé et que des nonnes et de jeunes enfants appellent à l'aide à travers les barreaux ! A l'entrée de celui-ci, un gigantesque écriteau indique "Orphelinat Royal de Martise". Très logiquement, nos héros devraient se précipiter pour sauver toutes ces victimes...

Faites en sorte de profiter de cet intermède pour mettre en exergue le caractère héroïque de nos héros. Voici quelques scénettes que vous pouvez leur faire jouer :

✎ Un enfant s'est enfermé dans un placard et refuse d'ouvrir. Il va falloir utiliser des trésors de diplomatie pour le sortir de là... ;



✎ les enfants se poussent les uns les autres contre la porte d'entrée qui est barrée, leur interdisant donc la sortie. A nos héros de trouver une solution pour l'ouvrir (quelques pistes : un sorcier Porté pourrait utiliser un objet ensanglanté et le jeter par la fenêtre pour passer de l'autre côté et forcer les enfants à reculer, puis retirer la barre de la porte ; si nos héros ont des cordes solides, ils pourraient utiliser leurs chevaux pour arracher les portes à la façon des cow-boy dans les westerns ; un sorcier Glamour pourrait utiliser la légende *Jack* pour transformer les charnières en morceaux de fromage ; etc.) ;

✎ une fois les portes ouvertes, c'est la cohue vers la sortie et ils se piétinent les uns les autres. Il n'est pas possible de faire grand chose en dehors de soigner les victimes, ce dont Marie accepte de se charger pendant que nos héros entrent dans la fournaise pour sauver d'autres enfants ;

✎ une nonne est coincée sous une poutre et deux enfants essaient désespérément de soulever cette dernière pour la délivrer. Il faudra réussir un jet de Soulever + Gaillardise ND 60 pour y parvenir, les héros peuvent s'y mettre à plusieurs. S'ils pensent à utiliser des barres pour soulever la poutre, le ND tombe à 40 ;

✎ Deux enfants se sont jetés dans le puits qui se trouve dans la cuisine pour échapper à l'incendie. Mais si l'idée n'était pas mauvaise, ils commencent à fatiguer et ne sont pas loin de se noyer. Nos héros vont donc devoir descendre dans le puits pour les repêcher ;

✎ Une nonne et sept enfants se sont réfugiés dans la cave, malheureusement, une partie de l'escalier en bois s'est écroulé et les bloque maintenant à l'intérieur. Et le dioxyde de carbone commence à les empoisonner... Il va donc falloir éteindre ce feu localisé avant qu'ils ne meurent d'asphyxie...

✎ Nos héros entendent un enfant appeler à l'aide derrière une porte (en réalité, c'est le feu qui s'est replié sur lui-même qui a fait une sorte de grand "WOUOUFF" que les héros ont pris pour un "Au Secours". S'ils ouvrent la porte, un effet de souffle va leur précipiter au visage un "retour de flammes" qui va détruire ou endommager la quasi-totalité de leurs vêtements et leur occasionner des blessures graves : s'ils réussissent un jet de Jeu de Jambes ND 45, ils encaissent 1 blessure grave ; s'ils échouent 2 blessures graves et de belles brûlures à soigner rapidement (ce dont les nonnes se chargeront une fois l'incendie terminé) ; *Attention, cette scénette est la seule obligatoire car elle permet de détruire les vêtements des héros (ce qui est impératif pour la suite du scénario) ;*

✎ Etc. Laissez libre court à votre imagination mais faites en sorte que vos héros se trouvent toujours à la limite de leurs possibilités, voire qu'ils crament des dés d'héroïsme pour sauver ces "pov'tit'n'enfants"...

Quoi qu'il en soit, nos héros devraient parvenir à sauver la quasi-totalité de l'orphelinat de l'incendie en "claquant" pas mal de dés

d'héroïsme. Ils devraient également sortir bien blessés et leurs vêtements en lambeaux. Les enfants et les nonnes les remercieront pour cet acte de courage et la sœur infirmière utilisera les simples à sa disposition pour calmer et soigner les brûlures des héros (ils regagnent 1d3 blessures graves).

Il va maintenant falloir qu'ils trouvent un moyen de se vêtir correctement, ils ne peuvent se présenter au palais d'un duc avec des vêtements en lambeaux...

## Scène 2 : Un achat malheureux

**Décors :** Saint-Just la Doucette

**Protagonistes :** Marie Montmorency de Saint-Julien, Louis Amblard, Hélène Ménard

### *Petite information*

Tout d'abord, un interlude concernant la Gilde de la Libération, l'une des composantes de la Rilasciare, ces membres sont connus pour arborer fréquemment les emblèmes de leur propre bande (ainsi, celui qui nous intéresse, Cabriole, est un index et un majeur croisés) sous forme de motifs habilement intégrés à leurs vêtements et donc difficiles à remarquer surtout si on ne les recherche pas...

Or c'est là qu'interviennent les héros. Tôt ou tard, l'un d'eux devra acheter des vêtements à un fripier. Le prêt-à-porter n'existant pas à cette époque, pour se vêtir, il faut soit acheter des vêtements d'occasion soit en commander à un tailleur. Le MJ est libre d'employer tous les moyens, même les plus inavouables (cf. scène 1), pour amener les héros à changer d'habits.

Or donc, après avoir laissé les orphelins et les nonnes atermoyées aux bons soins de Theus, nos héros vont rencontrer un aimable marchand ambulante (Louis Amblard) dans un village au bord d'un large fleuve qu'ils viennent juste de traverser en bac (voir plan de la région dans la Gazette). Louis venait juste d'arriver dans ce village en provenance de la grande forêt. En voulant monter dans le bac, une roue de son chariot se brise, ce qui déclenche de vives discussions. Est-ce que le chariot était fragile ? Est-ce le bac qui était trop haut par rapport à la berge ? Toujours est-il que le marchand a finalement gain de cause et que le village se charge de réparer sa roue.

D'humeur joyeuse, Amblard propose des affaires aux héros. Un ou plusieurs de ces derniers se laissent tenter par la marchandise (de splendides vêtements qu'il s'appropriait à aller vendre au marché de Vert-Côteau et l'un d'eux endosse alors un splendide pourpoint que le marchand vient d'"acquérir" le matin même. La pièce est ajustée à la taille et entièrement faite en cuir repoussé agrémenté de nombreuses figures géométriques entrelacées.

La pâte ayant levé, laissez mijoter un peu, mais pas trop, une journée étant l'idéal. De temps à autre saupoudrez de quelques avis de recherche proposant une somme rondelette à qui arrêterait "Cabriole, le Prince des voleurs", une célébrité qui sévit actuellement dans la région. Personne ne sait à quoi il ressemble, personne n'a même jamais vu son visage. Les seules choses que l'on connaisse de lui est qu'il signe ses exploits d'un grand "X", qu'il est d'une adresse diabolique mais qu'il ne tue jamais. Relevez la sauce avec quelques chasseurs de primes et spadassins (d'ailleurs, ils reconnaîtront l'un d'eux : Hélène Ménard, qu'ils ont déjà rencontrés lors du scénario *Une Nuit Agitée aux Trois Plumes*) aux mines patibulaires et le plat est prêt à être servi.

## Scène 3 : Un si joli village

**Décor :** Saint-Just la Doucette

**Protagonistes :** Marie Montmorency de Saint-Julien, des villageois et des miliciens

Il est si joli ce village, lové dans un val où coule une rivière poissonneuse, entouré de collines verdoyantes où paissent vaches et brebis. Les gens y sont accueillants, la vie y s'écoule doucement, sans heurts. Il y a bien sûr la grande forêt toute proche et sa bande de brigands, la "bande des coupeurs d'oreilles", mais jamais les malandrins n'ont rançonné le village car leur chef, dit-on, en est originaire.

Ce village possède bien sûr sa milice, mais leurs contrôles à l'entrée et au sortir du village sont bon enfant et prêtent plutôt à sourire. Or les héros arrivent dans ce village, vêtus ma foi de fort beaux habits.

Dans l'auberge, l'avis de recherche de "Cabriole, Prince des voleurs" trône en bonne place... mais à l'envers. Le document a été remis roulé par le crieur et comme personne ne sait lire dans les alentours... C'est la jeune et jolie servante qui remarque les symboles dans les figures du pourpoint.

Elle en informe son père, l'aubergiste, avec des airs de conspiration que les héros ne peuvent que noter. Le père sort par la cuisine et la fille revient vers les aventuriers avec un large sourire, trop large pour être franc. Avant que les héros ne puissent déguerpier, les miliciens - six paysans armés de fourches et de faux - investissent les lieux, bien décidés à arrêter l'heureux détenteur du pourpoint qu'ils imaginent être Cabriole en personne. Les autres aventuriers ne risquent rien puisque non recherchés. Tout au plus seront-ils reconduits aux limites du village. Les villageois ne sont pas des tueurs et essayeront d'assommer les héros pour les faire prisonniers si ceux-ci résistent. Au cas où le sang coulerait, les miliciens laisseront partir les héros. Toute discussion reste vaine. Les villageois ne démordent pas et sont d'autant plus sûrs d'eux que l'avis stipule que Cabriole ne tue jamais...

La solution la plus élégante est de laisser arrêter le "Prince" pour le faire évader à la faveur de la nuit. Le prisonnier est enfermé dans une maison de pierre inhabitée, aux fenêtres et portes barricadées...

## Scène 4 : Un doux euphémisme

**Décor :** Saint-Just la Doucette

**Protagonistes :** Marie Montmorency de Saint-Julien, le comte Martial Danière d'Anguillaume et ses cinquante mercenaires eisenors, les habitants des environs, des chasseurs de primes, Hélène Ménard

Qu'ils s'enfuient ou qu'ils laissent arrêter leur compagnon, les héros vont avoir un "léger problème"...

Cabriole leur ayant faussé compagnie, les villageois en informent aussitôt le comte Martial Danière d'Anguillaume qui, à la tête de tous ses hommes, une cinquantaine de mercenaires eisenors, investit sur l'heure le village sur la rive du fleuve. Le bac, le seul point de passage sur le Lâcre à des dizaines de kilomètres, est sévèrement gardé et nul ne peut l'emprunter sans sauf-conduit signé du comte qui séjourne à l'auberge.

Les héros sont donc bloqués de ce côté du fleuve, sauf action d'éclat de leur part. Ils peuvent bien sûr chercher à longer le Lâcre pour quitter le comté mais c'est compter sans les patrouilles de mercenaires à cheval qui battent la campagne et que les héros ne peuvent que rencontrer. De plus les meilleurs portraitistes du comté rivalisent de talent pour croquer Cabriole et ses hommes, sur les indications des villageois, pour la confection de nouveaux avis de recherche. Ceux-ci ne seront prêts que deux jours plus tard.

Les habitants de Saint-Just la Doucette ne disent rien de l'affaire aux villages alentour de peur de devoir partager la prime promise pour la capture du Prince des voleurs.

De même, les chasseurs de primes ne bénéficieront d'aucune aide de la part des habitants du comté qui les craignent. Pour se lancer à la poursuite des héros, ils devront attendre la parution des avis ou une éventuelle indiscretion dans une taverne.

La "tragique" erreur judiciaire se profile à l'horizon ! D'autant que la région abonde en chasseurs de primes (dont l'une d'entre eux connaît bien les héros...), que le comte, fort rancunier, a eu à pâtir des exploits de Cabriole et qu'il n'est pas le seul...

## Scène 5 : La grande forêt

**Décors :** la forêt

**Protagonistes :** Marie Montmorency de Saint-Julien, Le Bourreau et ses brigands

Tout se sait très vite. La bande des Coupeurs d'oreilles a vent de l'arrestation ou de l'échauffourée avant la tombée de la nuit grâce à un espion habitant au village. Le chef de cette bande, Le Bourreau, a lui aussi des griefs à l'encontre du vrai Prince des voleurs et du faux Cabriole (souvenez-vous de l'aventure *Marion et les Deux Léon*, où nos héros ont mis à mal ses plans et l'ont obligé à fuir Charousse...), rien de bien grave, juste de quoi justifier qu'il lui coupe les deux oreilles et deux ou trois autres petites choses s'il l'attrape...

Dans les deux cas, Le Bourreau cherche à s'emparer du héros, soit en le faisant évader, soit en le traquant dans la forêt où tout fugitif digne de ce nom se réfugie naturellement. Pour l'évasion, les brigands auront dans tous les cas une longueur d'avance sur les héros si ces derniers n'agissent pas tout de suite. Le garde sommeillant est proprement assommé, puis c'est le tour du prisonnier. Deux précautions valent mieux qu'une, d'autant que l'avis de recherche stipule que le Prince des voleurs est d'une adresse diabolique.

Le camp du Bourreau (dont vous trouverez un plan dans la Gazette) est situé dans une clairière encaissée, en pleine forêt, à des kilomètres de toute civilisation. Il consiste en une baraque de rondins réservée au chef, un corral pour les chevaux et deux tentes où s'entassent les quinze brigands de la bande. Un feu brûle en permanence au centre de la clairière. Deux sentinelles veillent jour et nuit.

Attenante à la maison de rondins, on peut apercevoir une grande cage en bois où l'ancien et légitime propriétaire – paix a ses restes - enfermait des animaux sauvages. La cage est occupée par deux filles. Prises lors d'une razzia dans un village de lisière, elles sont destinées à être vendues à un marchand d'esclaves venant régulièrement du nord pour s'approvisionner. Ces filles ne sont pas les deux baigneuses mais laissez les joueurs l'imaginer...

Le Bourreau attend avec impatience le retour de ses hommes ; enfin il va pouvoir faire payer au Prince des voleurs la balafre qui le défigure et lui a fait perdre un œil.

Le héros-victime amené devant lui a beau jurer de son innocence, invoquer une "tragique méprise", Le Bourreau ne songe en le regardant qu'au nombre de morceaux qu'il pourra découper dans son prisonnier sans pour autant le tuer trop vite. Il se donne la nuit pour réfléchir et attache Cabriole, nu comme un ver, au poteau de torture.

Pour délivrer leur infortuné compagnon, les aventuriers doivent d'abord se débarrasser des deux sentinelles. Négliger totalement

ce détail signifie que l'alerte sera donnée aussitôt un pied posé dans la clairière. Traiter le problème à moitié laisse au MJ toute latitude pour corser l'opération. Les brigands égorgent systématiquement tous leurs prisonniers masculins et les femmes pas assez belles pour être achetées. Les belles femmes et les enfants sont épargnés pour être vendus. Dans tous les cas, le supplice de Cabriole est prévu le lendemain, au crépuscule.

## Scène 6 : Le marchand ambulancier

**Décors :** un village

**Protagonistes :** Marie Montmorency de Saint-Julien, Louis Amblard

Ignorant de tout cela, le marchand ambulancier coule des jours paisibles dans le village près du fleuve. Les héros n'ont aucun mal à le rattraper. En attendant la réparation de sa roue, le marchand s'est octroyé un repos de quelques jours et goûte à l'hospitalité des villageois et des villageoises. Surtout des villageoises.

Quand les héros le retrouvent, il somnole dans un hamac, à l'ombre d'un saule pleureur, grattant de temps à autre sa panse rebondie et poilue.

Entre deux rots - il vient juste de manger - il nie toutes les accusations des héros. Poussé un peu, au propre comme au figuré, il avoue : le matin même du jour de leur rencontre, il a volé les vêtements et l'équipement de trois baigneurs, un homme et deux femmes, près d'un pont sur la Délurée (voir plan de la région dans la Gazette). De son butin, il ne lui reste rien. Des baigneurs, il ne peut donner que de vagues descriptions, En revanche, il peut indiquer avec précision l'endroit où il a commis son larcin.

## Scène 7 : Le beau Romuald

**Décors :** un village

**Protagonistes :** Marie Montmorency de Saint-Julien, Romuald, le maréchal-ferrant, des villageois et villageoises

Le pont sur la Délurée est situé près de deux villages, l'un en amont, l'autre en aval. Des recherches sur les bords de la rivière ne donnent rien. A ce stade, il paraît logique de se rendre dans l'un ou l'autre des deux villages pour se renseigner. Trois personnes dans le plus simple appareil ne peuvent passer inaperçues...

Le beau Romuald se trouve au village en amont dans une assez inconfortable situation. Ayant découvert le vol, les baigneurs se séparèrent: les deux filles partirent vers l'aval, Romuald préféra l'amont, ne connaissant que trop bien le village situé plus bas sur le cours de la Délurée. En chemin, le séducteur fit une nouvelle

victime en la personne d'une jeune femme battant son linge sur le bord de la rivière. Voyant ce bel homme si simplement vêtu, elle tomba en pâmoison pour se réveiller dans des bras virils. Romuald fut à la hauteur de sa réputation mais eut la mauvaise surprise de se trouver nez à nez avec le mari parti voir à la rivière ce qui pouvait tant retenir sa "petite caille". La garce fut sévèrement rossée, le vil séducteur enfermé dans une petite cage en fer au beau milieu de la place du village, une cage si petite que le prisonnier doit se recroqueviller pour tenir dedans. Des enfants et les maris lui jetèrent des oeufs pourris, des ordures diverses, lui urinèrent même dessus. Cet humiliant châtiment peut paraître suffisant à certains, mais pas au cocu qui, avec son ami le maréchal-ferrant, victime lui aussi de l'inconstance des femmes, mijotèrent une autre vengeance. Le beau Romuald se vit donc proprement condamner à être "empêché de sévir" et le maréchal-ferrant s'attela aussitôt à la tâche de forger des tenailles adaptées à la sentence...

Quand les héros arrivent au village, le jeune homme est en train de se lamenter sur son sort, sur un fond de bruit de marteau résonnant sur l'enclume.

Romuald n'est pas le Prince des voleurs. D'ailleurs le pourpoint ne lui appartient pas. Pour preuve, il l'enfile et visiblement il est trop petit et ajusté pour lui. Cependant, il peut aider les héros à retrouver le propriétaire du pourpoint qui ne peut être que l'une des baigneuses. Mais alors, le Prince est en fait une Princesse ! Dans sa position, Romuald n'est pas en mesure de négocier les informations qu'il possède mais il n'a plus rien à perdre – sans jeu de mot - et ne dira rien à moins d'être délivré.

Les héros ont deux façons d'y parvenir. Ils peuvent tout d'abord plaider la cause de Romuald auprès du cocu. La détermination de ce dernier est inflexible et sa décision irrévocable. Mais, contre un dédommagement, il peut songer à infléchir la sentence. Le dédommagement peut-être bien sûr une somme d'argent ou une belle arme mais également une nuit passée avec une éventuelle mignonne héroïne. "La loi du talion !" dira hypocritement le mari. La sentence "allégée" rebutera tout autant Romuald que la castration. Il s'agit de lui faire passer la nuit avec la fille la plus moche du village, un laideron cauchemardesque au nez plein de verrues, aux chicots jaunis et le reste à l'avenant. Tout d'abord réticent, Romuald accepte finalement avec des sueurs froides dans le dos. La rencontre a lieu le lendemain et le mari cocu veille à ce qu'elle soit consommée. Ensuite, le séducteur traumatisé à vie est libre de partir.

L'autre méthode est d'employer la force. Simple et efficace mais qui a le désavantage d'attirer l'attention du comte et des chasseurs de primes. Les villageois sont de piètres combattants, à l'instar des miliciens du "si joli village" de Saint-Just la Doucette.

Libéré, Romuald n'a qu'une envie : quitter cette région. Si les héros le retiennent de force, il leur faussera compagnie à la première occasion. Mais Romuald est cependant un homme de parole. Il raconte donc à ses sauveurs tout ce qu'il sait sur les deux filles. L'une était rousse et potelée, l'autre brune, petite et longiligne. La couleur de leurs yeux ? Il ne s'en souvient pas, d'ailleurs il s'en moque. Ce n'est pas ce qu'il regarde chez une

femme. En revanche, il se souvient parfaitement d'une marque de naissance en forme de fleur, placée sur la fesse gauche d'une des deux filles, laquelle ? il ne saurait dire. Les récents événements l'ont quelque peu ébranlé...

Les deux filles sont parties ensemble, elles ont descendu la rivière, la rousse semblait bien connaître la région...

### Scène 8 : Le village de la donzelle rousse et peu farouche

**Décors :** un village

**Protagonistes :** Marie Montmorency de Saint-Julien, Nitouche, peut-être Romuald, des villageois et villageoises

Ce village ne s'appelle bien sûr pas ainsi mais il le pourrait car toutes les jeunes filles, nombreuses au demeurant, y sont rousses et peu farouches. Le village pourrait aussi se nommer "le village des pères suspicieux" ou encore "le village des mariages expéditifs". Un villageois, vêtu d'une simple couverture, peut en témoigner spontanément tant son hymen forcé de la veille lui reste en travers de la gorge, de même que la mauvaise bière fabriquée sur place. Cet homme est d'autant plus amer que les ardeurs de sa femme n'en ont pas été calmées pour autant...

Nitouche, la donzelle avec qui Romuald s'est "baigné", est la serveuse de la taverne. Son retour dans le plus simple appareil a déclenché la colère de son père. A l'arrivée des héros, elle pleurniche en massant de temps à autre ses fesses douloureuses. Son père, un homme dans la force de l'âge, aux traits coupés à la serpe, à la barbe drue, aux mains semblables à des battoirs, aux sourcils broussailleux et au regard inquisiteur, accueille les héros assez sèchement.

Si Romuald est avec les héros ou si l'un de ces derniers porte encore le pourpoint de cuir, Nitouche glisse entre deux sanglots quelques mots à l'oreille de son père. Ce dernier sort par la cuisine et la fille sourit aux héros avec un large sourire, trop large pour être franc...

Déjà vu me direz-vous ? Peut-être... il n'en reste pas moins qu'à la vue de Romuald ou du pourpoint, Nitouche songe aussitôt à transformer sa mésaventure en occasion rêvée de quitter la tutelle paternelle et pouvoir batifoler à sa guise, comme sa grande soeur Roselyne. Peut s'en suivre un merveilleux mariage plein d'émotion, le couteau sous la gorge et les mains liées dans le dos... Nitouche n'avoue pas d'elle-même la raison de sa fessée. Inutile de demander el le renseignement aux hommes du village, ils se méfient des étrangers comme de la peste et ne leur parleront pas. Restent les donzelles qui ne tarissent pas de ragots pour peu qu'elles soient couchées dans une meule de foin.

Notez qu'une femme mariée est moins "dangereuse" à courtiser qu'une célibataire. Outre la mésaventure de Nitouche,

L'“interrogateur” apprend également qu'Aglaé est enceinte, mais pas de son mari, que Lola se désespère depuis que son mari la tient enfermée - une grande première dans le village - et que Greta est une petite futée bien qu'elle s'en défende: alors qu'elle s'ébattait avec son amant dans un fourré, elle a fait disparaître leurs vêtements pour être sûre d'être surprise en “flagrant délit”. Comment a-t-elle fait ? Mystère. Elle jure qu'elle n'y est pour rien mais personne n'est dupe...

Là encore, tout peut avoir une heureuse et morale conclusion pour peu que le père passe dans les parages...

Le renseignement obtenu, fut-ce au prix d'une union, Nitouche avouera sa partie de baignade aux héros. Mais Nitouche n'est pas le Prince des voleurs, le pourpoint est à sa taille mais trop petit pour contenir sa poitrine...

La donzelle parle alors de Romuald, le beau Romuald, et de l'autre fille, celle à la tache de naissance. Romuald a remonté la rivière, la fille l'a descendu avec elle et l'a quitté aux abords de son village. Nitouche se rappelle que la fille voulait se rendre à la cité la plus proche.

## Scène 9 : Le relais de poste

**Décors :** Relais de poste *La Colombe*

**Protagonistes :** Marie Montmorency de Saint-Julien, Lyson, Hélène Ménard, Roland, Maître Romarin et les voyageurs coincés au relais, Le Bourreau et ses brigands, le comte Martial Danière d'Anguillaume et ses mercenaires eisenors.

Ayant volé les vêtements de Greta et de son amant, Lyson – la fille à la tache de naissance les essaya et enfila ceux de la donzelle car les seuls à sa taille. Elle abandonna les vêtements masculins dans des fourrés au bord de la route et continua sa route jusqu'à à un moulin à roue transformé en relais (voir le plan de la région dans la Gazette). Une diligence est bloquée au relais à cause de l'effondrement d'une partie du tablier du pont enjambant le gouffre non loin de là. Des ouvriers s'activent jour et nuit pour réparer l'ouvrage, seule voie de passage vers Vert-Côteau. Une dizaine de voyageurs attendent patiemment en mangeant des cailles rôties aux champignons, la spécialité de maître Romarin, le propriétaire des lieux. Parmi les voyageurs il y a trois filles, dont deux brunes et une blonde. Toutes les trois voyagent seules, toutes les trois sont habillées en femme mais seule l'une d'elles a une tache de naissance sur la fesse gauche. La blonde ne demande qu'à être courtisée alors que les brunes sont plus réticentes. La façon dont les héros découvrent laquelle des trois filles est celle qu'ils recherchent est laissée à leur imagination... Le relais abrite également deux chasseurs de primes, Hélène Ménard et un nommé Roland. L'homme est dangereux et ses sens sont toujours aux aguets même quand il semble dormir ou s'occuper à toutes autres tâches.

Le Bourreau, toujours à la poursuite du Prince, assiège le relais où il sait trouver les héros. Il promet de massacrer tout le monde si on ne lui livre pas le Prince.

Maître Romarin est prêt à mourir, la hache à la main, pour son bien. Les voyageurs ne savent que trembler.

Lyson n'est pas femme à laisser un innocent payer à sa place, c'est une question de fierté. Bien qu'elle puisse aisément s'enfuir en usant de ses capacités, elle est prête à se livrer si cela peut épargner la vie des autres personnes présentes. Bien sûr, son anonymat sera dévoilé (et d'ailleurs il faudra qu'elle prouve ses dires car personne ne s'attend à ce que le Prince des voleurs soit une femme) mais elle pourra, grâce à la Gilde de la Libération ou ses propres talents, se refaire une identité dans une autre région, d'autant qu'elle connaît personnellement Le Baron Hubert Saint-Michel de Glavène, le célèbre peintre.

*N.B. : faites également en sorte que nos héros soient très diserts avec Lyson, qu'il lui apprenne qu'ils se rendent chez le duc de Verrier pour examiner un artefact qui permettrait de révéler les mensonges (s'ils ne le font pas, utilisez Marie à cet effet). Or, un membre de la Rilasciare est infiltré chez les proches du duc, sa couverture est donc en grand danger, Lyson décide donc de voler le miroir pour la protéger.*

Apprenant qui est le Prince, Roland refusera de laisser gaspiller une “marchandise” qui vaut son pesant d'or vivante et fera tout pour empêcher un tel gâchis. Il ira même jusqu'à s'emparer de Lyson et menacer de l'égorger. Mais s'il se sent acculé, il n'hésitera pas à la tuer, préférant ainsi que personne ne profite de “sa prise”.

Avec l'aide des voyageurs, le relais peut être défendu. Les murs en pierre sont épais et creusés de meurtrières, la porte assez solide pour résister à des coups de bélier.

Maître Romarin est un homme prévoyant : il possède des pigeons voyageurs spécialement dressés pour cette éventualité. Les volatiles iront directement au château du comte, porteurs d'un message. Le tout est de tenir une journée complète, le temps nécessaire pour que le message parvienne au comte, installé dans le village près du fleuve, et qu'à la tête de vingt mercenaires il arrive au relais. Là, les hommes du comte fondent sur les brigands et font un beau carnage.

Les héros ne sont pas tirés d'affaire pour autant : le comte veut le Prince.

Les héros peuvent dénoncer Lyson, plaider la méprise, ou encore arranger une mise en scène avec Lyson. Le Prince apparaissant, masqué bien sûr, en présence des héros les disculperait de facto. Le choix est leur. Dans tous les cas Lyson ne leur en tiendra pas grief, dans tous les cas elle peut s'en sortir seule... S'ils ont besoin d'elle, ils pourront la trouver à Charousse, dans le quartier des bijoutiers...

## Acte III : Le coup du miroir

### Scène 1 : Une soirée arrosée

**Décor :** le château du duc de Verrier

**Protagonistes :** Marie Montmorency de Saint-Julien, le duc Claude Bisset de Verrier, King Piram, trois des ses hommes, dix écornifleurs

Arrivés à Arisan, nos héros trouveront sans problème le grandiose palais du duc de Verrier, le roi le trouverait sans doute trop somptueux. Une fois au palais, nos héros pourront facilement être invités chez le duc Claude Bisset de Verrier, avec l'aide de Marie, qui peut se présenter comme étant la fille du marquis Montmorency de Saint-Julien. Ils seront ainsi tous conviés à une soirée à laquelle participent également le roi Piram et trois de ses hommes, portant ostensiblement des épées à la ceinture...

Avant de se rendre au salon pour le repas, tous les invités prennent un apéritif dans un petit salon où trônent une dizaine de miroirs. Marie est absente, elle a préféré rester couchée car elle est souffrante. En plus des héros, Piram et sa clique sont également présent. Les réactions de ce dernier dépendront des actions des héros à son encontre lors du scénario *Les Îles d'Emeraude* l'année précédente. En sus, il convient d'ajouter une dizaine de convives proches du duc (son épouse, quelques cousins et vassaux).

Bien entendu, le passage par cette antichambre n'est pas fortuit ; le duc s'assure ainsi que tous ses invités passent devant le miroir qui peut ainsi "scruter" leur âme. Et une fois ses invités attablés au salon, il peut s'éclipser pour une raison triviale afin d'interroger l'être du miroir sur les motivations et les petits secrets de chacun de ses invités (sauf Marie bien entendu...). Bien entendu, il apprendra ainsi l'animosité des rapports entre les héros et le roi Piram.

King Piram est présent chez le duc afin de négocier l'envoi de troupes contre des avantages substantiels une fois qu'il sera monté sur le trône d'Avalon et aura défait l'usurpatrice Elaine. Quant au duc, il est prêt à aider le roi s'il lui prouve qu'il est bientôt proche de la victoire (en bref qu'il lui assure qu'il mise sur le bon cheval... un cheval déjà gagnant...).

Faites de cette soirée un moment des plus déplaisants. Piram ne cesse de les mettre plus bas que terre et le duc semble anticiper chacune de leurs idées... Ces deux-là semblent s'entendre pour que nos héros passe une soirée horrible. Mais il n'en est pas mieux pour Piram qui part se coucher sans son accord...

*N.B. : en réalité, le duc de Verrier et King Piram s'entendront un peu plus tard dans la soirée, à l'abri des oreilles indiscrettes des*

*mousquetaires. Le duc refusera d'interférer officiellement dans le conflit mais fournira à Piram armement, troupes et financement qu'il pourra utiliser officieusement sans révéler d'où elles viennent (pour ne pas froisser le roi de Montaigne, bien entendu...).*

*N.B. : une fois que le duc se sera rendu compte que les héros sont venus ici pour lui voler son miroir, il n'osera pas aller voir ce dernier pour leur discussion quotidienne, de peur d'être pris en flagrant délit. Quant à nos héros, ils entendront quelques rumeurs au sein du château qui affirme que le duc est un fou et qu'il lui arrive fréquemment de se parler à lui-même dans un miroir...*

### Scène 2 : ça dégénère pour les gênants gêneurs...

**Décor :** le château du duc de Verrier

**Protagonistes :** Marie Montmorency de Saint-Julien, le duc Claude Bisset de Verrier, Lyson, King Piram, trois des ses hommes, dix écornifleurs

Ayant appris la raison de la venue des héros à Arisan (le vol de son précieux miroir), le duc Claude Bisset de Verrier n'a pas l'intention de se laisser dépouiller sans réagir. Aussi décide-t-il de monter ses deux groupes d'invités les uns contre les autres en utilisant ce qu'il sait à leur propos. Ainsi, au cours de la nuit, il va se rendre auprès de King Piram et lui affirmer que les héros sont venus l'éliminer au nom du roi de Montaigne qui aurait passé un accord avec la reine Elaine. Ce gros mensonge passe d'autant mieux que le roi peut maintenant associé les héros et Elaine comme un seul et même ennemi. Il décide alors immédiatement de les éliminer de l'équation.

Grâce à la clef fournie par le duc de Verrier, ils entrent discrètement dans la chambre des mousquetaires (cela sera d'autant plus dangereux si les héros sont dans des chambres séparées...). Effectuez un jet de Qui Vive ND 30 pour que les héros entendent leurs assassins s'approcher. En cas d'échec, la dépense d'un point de destin leur permettra tout de même de se réveiller (Piram aura buté sur une bouteille vide, l'un de ses hommes se sera pris les pieds dans le tapis, etc.).

En bref, organisez un combat qui s'annonce difficile pour les héros : en habits de nuit et désarmés contre des adversaires acharnés. Il va donc leur falloir réussir à récupérer leurs armes et se défendre. Appeler à l'aide ne ramera que d'autres héros logeant dans des chambres mitoyennes. Quoi qu'il en soit, les trois hommes de main sont sacrificiables et Piram doit réussir à prendre la fuite en jurant de se venger des personnages...

A ce moment là, le duc Claude Bisset de Verrier et ses hommes arriveront à la chambre du héros où a eu lieu le grabuge, constateront les dégâts et se désoleront de ne pas être arrivés plus

tôt afin de venir en aide à ces envoyés de notre grand roi Léon-Alexandre XIV... (plus faux-cul, tu meures...)

Quoi qu'il en soit, alors que tout le monde est occupé dans l'aile des invités, notre bon ami Cabriole (alias Lyson) en profite pour s'introduire discrètement dans le palais, puis dans le salon où elle s'empare du fameux miroir... Elle s'assoie alors sur le rebord de la fenêtre.

A ce moment-là, une autre apprentie voleuse s'introduit dans le salon : Marie Montmorency de Saint-Julien, mais arrive trop tard... Avec beaucoup de panache, Lyson lui fait un signe d'au revoir de la main avant de sauter par la fenêtre. Marie tente de la poursuivre mais la perd rapidement dans le noir. Elle préfère ensuite retourner à sa chambre et faire comme si de rien était, puisqu'elle est censée être malade et alitée. Et absolument pas en train de courir de nuit, dans les jardins, après un voleur...

## Scène 3 : Miroir, mon beau miroir...

**Décors :** le château du duc de Verrier, les routes de Montaigne, Charousse (en particulier l'hôtel de Glavène)

**Protagonistes :** Marie Montmorency de Saint-Julien, le duc Claude Bisset de Verrier, Lyson, Le Baron Hubert Saint-Michel de Glavène

Le lendemain, vers les huit heures, c'est un duc de Verrier en furie qui entre dans les chambres des héros en leur ordonnant de lui rendre son miroir... Bien entendu, nos héros devraient se demander ce qui lui prend puisqu'ils n'ont encore pas eu l'occasion de tenter quoi que ce soit.

Sur ces entre faits, Marie prétend avoir entraperçu depuis son balcon, alors qu'elle était sortie prendre l'air, la femme que les héros et elle-même ont rencontrés en faire mauvaise posture quelque temps plus tôt... mais si, souvenez-vous, la fameuse Cabriole...

A ce moment là, nos héros devraient se dire qu'une fois de plus, ils ont été bernés par une femme et qu'ils ont la langue trop bien pendue...

Quoi qu'il en soit, le duc Claude Bisset de Verrier envoie ses hommes à la poursuite du dénommé Cabriole en leur demandant de lui ramener le miroir et la tête de la voleuse...

Nos héros, ayant certainement trouvé cette demoiselle sympathique, voudront sûrement lui venir en aide. Ou récupérer le fameux miroir. Dans les deux cas, ils vont devoir devancer les hommes du duc.

Toutefois, ils ont un avantage sur ces derniers, avec un jet de Mémoire ND 25, ils pourront se souvenir qu'elle leur a dit qu'elle devait se rendre à Charousse chez un certain Baron Hubert Saint-Michel de Glavène. Nos héros n'ont donc plus qu'à foncer à brides abattues en direction de la capitale pour tenter de la devancer et de l'attendre à proximité de l'hôtel particulier de cet individu pour l'intercepter. Bien entendu, cela peut aller beaucoup plus vite si le groupe compte un sorcier Porté dans ses rangs.

Vous êtes libre de prévoir les incidents et les accidents de voyage qui vous agréeront lors du voyage de retour. Pour cela, vous avez à votre disposition une bande de mercenaires eisenors au service du duc de Verrier, un roi Piram qui pourrait vouloir se venger immédiatement, Hélène Ménard ou Roland qui pourraient s'être associés pour capturer Cabriole, le comte Danière d'Anguillaume qui pourrait vouloir se venger sur les héros des préjugés que lui a fait subir Cabriole, etc. En bref, pimentez le voyage...

## Scène 4 : Un miroir et une peinture

**Décors :** Charousse (en particulier l'hôtel de Glavène)

**Protagonistes :** Marie Montmorency de Saint-Julien, Lyson, Le Baron Hubert Saint-Michel de Glavène

Quelle que soit la méthode utilisée, nos héros précèdent de peu Lyson/Cabriole qui arrive également à l'hôtel particulier d'Hubert. Bien entendu, elle refuse de leur rendre l'artefact, prétendant que le roi l'utilisera à des fins particulièrement inavouables comme tous les nobles (le pouvoir corrompt...).

Si elle sent que la situation commence à lui échapper alors qu'elle ne veut pas faire de mal aux héros qui lui ont tout de même sauvé la vie, elle utilisera son manteau de Uppmann (qui dispose d'une capacité de Camouflage) et disparaîtra littéralement devant les héros.

Nos héros devraient donc rester devant l'expectative mais se douter qu'elle va rentrer dans l'hôtel par une voie détournée. Aussi, s'il frappe à la porte, Le Baron Hubert en personne viendra leur ouvrir et les invitera dans son atelier.

Un grand tableau (représentant une chasse à courre dont le gibier est un paysan nu courant dans la neige, une meute de chiens de chasse écumant lui dévorant les jambes alors que les nobles à cheval qui le poursuivent devisent gaiement) presque terminé trône sur un chevalet ; il s'agit de *La Chasse*, son dernier tableau contestataire.

Le Baron Hubert propose à nos héros de prendre un thé pendant qu'il leur explique certaines choses : il appartient à un club de gentilshommes nommé *La Société Politique de Jacob*. Or ce club



a pour objectif l'amélioration des conditions de vie de tous, du paysan au noble, du bourgeois au religieux.

Pour cela, elle ne peut se permettre de laisser un tel artefact entre les mains d'un membre de la noblesse tel que le duc Claude Bisset de Verrier, aussi, Cabriole, qui est de leurs amis, s'en est-il emparé. Quoi qu'il en soit, il est près à le leur remettre si les mousquetaires garantissent qu'il ne sera pas utilisé à mauvais escient.

Marie prendra alors la parole en affirmant qu'elle aussi devait récupérer cet artefact à l'intention de la société des explorateurs (le marquis est un mécène de cette dernière) afin qu'ils l'étudient (bien entendu, c'est un mensonge éhonté, c'est le marquis lui-même qui souhaite le récupérer pour son usage personnel).

Nos héros se retrouvent donc face à un terrible dilemme :

- laisser le miroir à la *Société Politique de Jacob* (qui est une émanation de la *Société de la Libre Pensée*, elle-même membre de la *Rilasciare*) qui promet de le faire disparaître (et c'est vrai, cette société secrète à en effet trop peur qu'il soit utilisé pour piéger ses membres) ;
- certifier à Hubert que le miroir ne sera pas utilisé par le roi à mauvais escient et le ramener à leurs supérieurs (mais ils ne sont absolument pas certains de ce qu'ils viennent de jurer...) ;
- certifier à Hubert que le miroir ne sera pas utilisé par le roi à mauvais escient et, finalement, le remettre à Marie afin qu'elle le donne à ses contacts au sein de la Société des Explorateurs (malheureusement, ils auront alors servi le NOM puisque Marie le remettra au marquis Baudouin Armand Montmorency de Saint-Julien...).

De toute manière, quelle que soit la solution qu'ils retiennent, Hubert ne leur en voudra pas, Cabriole/Lyson disparaîtra dans la nature et les Montmorency continueront leurs activités plus ou moins licites...

## Conclusion

**Décors :** Charousse, l'hôtel de Montfaucon

**Protagonistes :** le baron Antoine Pérard de Montfaucon, Arnaud de Montaigne, Philippe Antoine

Nos héros se retrouvent donc face au baron pour faire leur rapport.

S'ils se présentent avec le miroir, il les félicite et leur annonce que le miroir va maintenant être étudié par Arnaud et qu'il restera

au sein de la compagnie pour une utilisation comme "détecteur de mensonges" en cas de besoin.

S'ils ont préféré laisser le miroir aux mains d'Hubert, le baron leur passe un savon sans précédents, Philippe Antoine parle alors à l'oreille du baron et ce dernier leur annonce qu'il va lancer une nouvelle équipe sur le sujet, qu'ils sont consignés pour une durée illimitée en attendant leur prochaine mission. Toutefois, une fois qu'ils ont disposé, c'est Philippe Antoine qui les approche en leur affirmant qu'ils ont bien agi (n'oubliez pas qu'il fait lui-même partie de la *Rilasciare*) car on ne sait pas où aurait pu terminer le miroir.

S'ils l'ont remis à Marie Montmorency de Saint-Julien, les choses se corsent. Comme dans le cas précédent, ils se font passer un savon, mais Philippe Antoine ne vient pas à leur aide. Ils sont consignés et ont leur retient deux mois de solde. De plus une nouvelle équipe est chargée de récupérer le miroir auprès de la société des explorateurs (ils peuvent chercher longtemps...).

## Récompenses

### Points d'expérience

- 1 point d'expérience pour un comportement héroïque lors du sauvetage de l'orphelinat ;
- 1 point d'expérience pour découvrir la véritable identité de Cabriole ;
- 1 point d'expérience pour sauver la vie de Cabriole à la fin de l'acte I ;
- 2 points d'expérience pour récupérer le miroir.

### Points de réputation

- Théah : 1 point ;
- Montaigne : 2 points ;
- Noblesse : - 1 point ;
- Truanderie : - 2 points ;
- Mousquetaires rouges : - 5 points s'ils ont laissé le miroir à Hubert ou Marie, + 4 points s'ils l'ont récupéré ;
- Rilasciare : + 5 points s'ils ont laissé le miroir à Hubert, - 5 points s'ils l'ont récupéré ou laissé à Marie ;
- NOM : - 7 points s'ils ont laissé le miroir à Hubert ou s'ils l'ont récupéré, + 3 points s'ils l'ont laissé à Marie.

### Autres récompenses

- Possibilité d'intégrer La Rilasciare si l'un des héros le souhaite grâce aux recommandations de Hubert Saint-Michel de Glavène, Lyson/Cabriole et Philippe Antoine, s'ils ont laissé le miroir à Hubert.

## Fin



# Le Générique

## Les rôles principaux

### Duc Claude Bisset de Verrier

*Vilain, Noble corrompu*

#### Description

Claude a toujours été un gentil garçon passionné par l'histoire antique de l'époque numaine. Aussi, dès qu'il hérita du titre familial, il devint le mécène de nombreux archéologues. Et bien entendu, ceux-ci lui ramenèrent de nombreuses antiquités. Faute de place, il stocka une grande partie de ces dernières dans les greniers du château familial.

Dans le même temps, il restait à la tête d'une famille dont l'essentiel des revenus provenait du commerce. Doué, il utilisa ses talents pour continuer à grossir la fortune familiale tout en en faisant profiter ses gens. Il réussit également à accroître les privilèges de sa famille en agissant auprès de son cousin Léon-Alexandre XIV, le roi de Montaigne (sa mère était issue de la famille Bisset de Verrier). Tout cela lui prit beaucoup de temps et sa passion passa donc au second plan. Et cela jusqu'en 1651.

A cette époque, il commit un impair à la cour et le roi le bannit de Charousse sur ses terres. Il put donc de nouveau se consacrer à sa passion de jeunesse. Il se rendit dans ses greniers et ressortit ses trésors. C'est ainsi qu'il découvrit le miroir parlant capable de lire dans les esprits. Conscient de l'avantage décisif qu'un tel artefact pourrait lui apporter, il accepta le marché que lui proposait l'être du miroir ; c'est-à-dire des discussions quotidiennes d'au moins une heure en échange de son pouvoir.

Mais ce dont Claude ne se doutait pas, c'est que grâce à ces discussions, le miroir allait pouvoir influencer ses décisions, puis sa façon de pensée et finalement son moi profond. Ainsi au fil des six dernières années, Claude est passé du statut de héros à celui de vilain sans jamais se rendre compte des modifications de son caractère. On pourrait dire qu'il est devenu un Vilain par accident...

Grand, les cheveux noirs et biens coupés, les yeux de la même teinte, on devine immédiatement à ces caractéristiques que du sang vodacci coule dans ses veines. Sa mère était une Lucani. Musclé et doté d'un sourire "ultra-bright", son physique de sex-symbol latin a fait fondre plus d'une dame à la cour, mais depuis quelques années son regard s'est fait plus sombre et intimidant. Et aujourd'hui les dames cherchent plus à l'éviter qu'à le fréquenter.

#### Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 3      Esprit : 4  
Détermination : 4      Panache : 3      Réputation : -65

#### Background

**Arcane** : Egaré

**Epées de Damoclès** : Maudit (le miroir qui l'a transformé en vilain) (3 PP) puis Obnubilé (récupérer son miroir) (3 PP)

**Avantages** : Accent de l'ouest ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Armateur (de nombreux navires qui sillonnent les mers du monde) ; Expression inquiétante –sombre ; Magouilleur de première ; Noble – duc ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillien (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E) ; Relation (le roi Léon-Alexandre XIV, son cousin) ; Séduisant – Séduisant ; Troqueur.

#### Acquis & connaissances

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

#### Métiers :

- ♦ *Antiquaire* : Banquier 4, Comptabilité 4, Connaissance des Syneth 2, Evaluation 5, Histoire 5, Marchandage 5, Observation 4, Occultisme 3.
- ♦ *Courtisan* : Danse 3, Diplomatie 2, Eloquence 3, Etiquette 4, Héraldique 2, Intrigant 3, Mémoire 2, Mode 3, Observation 4, Politique 4, Séduction 3, Sincérité 4, Trait d'esprit 2.
- ♦ *Intendant* : Commander 4, Comptabilité 4, Corruption 4, Diplomatie 2, Droit 3, Etiquette 4, Evaluation 5, Logistique 3, Marchandage 5, Observation 4, Politique 4, Régisseur 3, Sens des affaires 4.
- ♦ *Marchand* : Banquier 4, Bricoleur 2, Comptabilité 4, Evaluation 5, Marchandage 5, Observation 4, Régisseur 3, Sens des affaires 5, Service 4.

#### Entraînements :

- ♦ *Cavalier* : Equitation 3 (ND : 22), Haute école 2, Soins des chevaux 1.
- ♦ *Escrime* : Attaque (Escrime) 3, Parade (Escrime) 3 (ND : 22).

### King Piram Sheridan de Breg

Reportez-vous au supplément *Avalon* page 66, pour sa description et page 108 pour ses caractéristiques.



### Baron Antoine Pérard de Montfaucon

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

### Marie Montmorency de Saint-Julien

#### *Vilain, "La Dame Blanche"*

#### *Description*

Petite et délicate, Marie est facilement reconnaissable en raison de son exceptionnelle beauté. Son teint d'albâtre touche à la perfection, et sa peau douce et lisse ne manque pas de laisser rêver les hommes qui ont l'occasion de l'approcher. Mais ses yeux gris comme le plus froid des aciers dissuadent quiconque de l'aborder. Ses longs cheveux sont aussi blancs que la neige la plus pure, et ils présentent cette teinte naturelle depuis sa plus tendre enfance.

Marie est généralement vêtue "à la garçonne", en pantalon de cuir blanc, d'une ample chemise de soie grise, d'un gilet de cuir blanc et d'une veste de même nature. Ses cheveux sont longs, mais attachés en une tresse qui ne la gêne pas lors d'un combat. Lorsqu'elle se trouve à la cour de son maître, elle est vêtue comme une grande dame de la noblesse montagnaise.

Femme de la noblesse, elle aurait pu conquérir les plus grands de ce monde. Malheureusement pour elle, Marie est née dans une pauvre famille de roturiers. Jetée dans les rues crasseuses et dangereuses de Charousse dès son plus jeune âge, Marie a passé l'essentiel de ses quinze premières années à développer son talent pour la survie.

Repérée par le duc Baudouin Armand Montmorency de Saint Julien, Marie put ensuite bénéficier des largesses de son protecteur. Le duc lui offrit des cours avec les meilleurs professeurs du continent. Marie apprit la philosophie, l'histoire et les mathématiques... Elle apprit aussi à parfaire, avec de véritables maîtres, ses talents innés pour la manipulation des couteaux (talents qui lui avaient énormément servi alors qu'elle était encore dans la rue). Récemment, le duc a fait jouer ses nombreuses relations de manière à pouvoir officiellement adopter la jeune femme, en faisant alors l'un des plus intéressants partis de toute la Montaigne. Cependant, le caractère farouche et les talents de combattante de Marie ont, pour l'instant, dissuadé de nombreux prétendants.

Depuis trois ans qu'elle sert fidèlement son maître, Marie est parvenue à infiltrer les Kreuzritter et elle dispose de nombreux contacts auprès des Rilasciare montagnais. Elle a aussi éliminé plus d'une vingtaine d'adversaires de son seigneur.

Agée de 18 ans, la jeune femme constitue probablement l'un des plus dangereux assassins de toute la Montaigne. Bien évidemment, le Novus Ordum Mundi, par l'intermédiaire du duc et sans jamais lui révéler son existence, a souvent utilisé les talents de la jeune femme.

Elle prend très au sérieux son rôle auprès du duc. Cet homme est celui qui lui a permis de quitter la rue pour enfin pouvoir commencer à vivre. Il est l'homme qui lui a permis d'apprendre et de voyager. Sans lui, elle serait probablement morte ou en train de se prostituer.

S'il y a bien une chose que Marie a apprise de ses jeunes c'est à s'endurcir face à toute forme d'émotion. Certains courtisans la nomment d'ailleurs la dame blanche, tout autant pour son teint naturellement pâle que pour son extrême froideur. Et de fait, le duc est le seul homme pour lequel Marie éprouve quelque sentiment. Elle le considère comme son père. Elle lui est loyale au-delà de tout. Elle connaît ses "travers" mais les accepte, convaincue qu'un tel homme ne peut être jugé selon le système des valeurs morales du commun des mortels.

#### *Caractéristiques*

Gaillardise : 3      Finesse : 5      Esprit : 3  
Détermination : 4      Panache : 4      Réputation : -11

#### *Background*

**Arcane** : Impitoyable

**Épées de Damoclès** : Taupe (3 PP)

**Avantages** : Appartenance – Crux Occidentalis ; Appartenance – Die Kreuzritter ; Appartenance – Guilde des spadassins ; Beauté du diable ; Gaucher ; Lame d'ombre ; Noble ; Polyglotte ; Castillien (L/E), Eisenor (L/E), Montagnais (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E) ; Réflexes de combat.

#### *Acquis & connaissances*

**Ecoles d'escrime ; Cappuntina (Compagnon)** : Épingler (Couteau) 4, Exploiter les faiblesses (Couteau) 5, Tir d'adresse (Couteau) 4, Tir d'instinct (Couteau) 4, Voir le style 5.

**Mortis (Compagnon)** : Double attaque (Couteaux) 4, Exploiter les faiblesses (Couteau) 5, Riposte (Couteau) 5, Tir d'instinct (Couteau) 4, Voir le style 5.

**Boucher (Maître)** : Coup puissant (Couteau) 5, Double parade (Couteau) 5, Exploiter les faiblesses (Couteau) 5, Riposte (Couteau) 5, Voir le style 5.

**Ecole de Sorcellerie ; Nacht.**

**Métiers** :

♦ **Assassin** : attaque (couteau) 5, attaque (escrime) 3, comportementalisme 3, déguisement 2, déplacement silencieux 4, dissimulation 2, escalade 4 (ND : 32), filature 4, guet-apens 4, observation 4, parade (couteau) 5 (ND : 35), parade (escrime) 3 (ND : 32), piéger 2, poison 3, qui-vive 4.



♦ *Bateleur* : chant 3, comédie 4, comportementalisme 3, danse 4, déguisement 2, éloquence 3, hypnotisme 2, prestidigitation 3.

♦ *Courtisan* : cancanier 3, danse 4, éloquence 3, étiquette 4, héraldique 2, intrigant 2, mode 3, observation 4, pique-assiette 2, politique 2, séduction 4, sincérité 4.

♦ *Détrousser* : attaque (arme improvisée) 3, connaissance des bas-fonds 3, déplacement silencieux 4, filature 4, fouille 3, guet-apens 4, intimidation 3, observation 4, orientation citadine (Charousse) 4, Qui-vive 4.

## Entraînements :

♦ *Athlétisme* : acrobaties 3 (ND : 30), amortir une chute 3, course de vitesse 5 (ND : 35), course d'endurance 3, escalade 4 (ND : 32), jeu de jambes 5 (ND : 30), lancer 2, nager 3 (ND : 30), pas de côté 5, roulé-boulé 4 (ND : 32), sauter 3 (ND : 30), soulever 1.

♦ *Armes à feu* : attaque 3, recharger 2.

♦ *Combat de rue* : attaque (combat de rue) 4, attaque (arme improvisée) 3, coup à la gorge 3, coup aux yeux 5, coup de pied 2, lancer (arme improvisée) 3, parade (arme improvisée) 3 (ND : 30).

♦ *Couteau* : attaque 5, lancer 5, parade 5 (ND : 35).

♦ *Escrime* : attaque 3, parade 3 (ND : 30).

## Baron Hubert Saint-Michel de Glavène

Reportez-vous au supplément *Rilasciare* page 62, pour sa description et pages 106 et 107 pour ses caractéristiques.

## Arnaud de Montaigne

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

## Philippe Antoine

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

## Hélène Ménard

Reportez-vous au scénario *Une Nuit Agitée aux Trois Plumes* pour sa description et ses caractéristiques.

## Le comte Martial Danière d'Anguillaume

*Scélérat, Noble profiteur et arrogant*

### Description

Le comte Danière d'Anguillaume pressure son peuple afin d'en tirer le maximum. Il invente continuellement de nouveaux impôts ou servages dans le but d'améliorer son comté, mais surtout dans le but d'en profiter personnellement et de s'enrichir. Enfin, il a remis en vigueur une règle médiévale où le seigneur a droit de cuissage sur toutes les vierges de ses terres le jour de leur mariage.

Pour ces raisons, il est devenu la cible de Cabriole, qui le harcèle maintenant depuis presque cinq ans. S'en est à un tel point que les hommes du comte ont fui et qu'il a dû se ruiner en mercenaires eisenors et pièges divers autour de son château. Aujourd'hui au bord de la faillite, il est prêt à tout pour mettre la main sur Cabriole.

De taille moyenne, les cheveux blonds ramenés en arrière, une moustache blonde très fournie et les yeux verts, on voit à ses traits fatigués qu'il en a bavé ces derniers temps.

### Caractéristiques

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

### Background

**Arcane** : Cupide

**Épées de Damoclès** : Endetté (la duchesse Sabine Valroux de Martise, à qui il doit presque l'équivalent de son comté !) (4 PP)

**Avantages** : Académie militaire ; Accent de l'ouest ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Noble – Comte ; Polyglotte : Montagnois (L/E), Théan (L/E).

### Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Kemmler (Compagnon)** : Charge au bouclier 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Fente en avant (Escrime) 4, Emprisonner (Bouclier) 4, Voir le style 4.

### Métiers :

♦ *Commandement* : Artillerie 2, Cartographie 2, Commander 3, Galvaniser 2, Guet-apens 2, Intimidation 3, Observation 3, Qui-vive 3, Stratégie 2, Tactique 3.

♦ *Collecteur d'impôts* : Calcul 3, Comptabilité 2, Corruption 3, Droit 2, Eloquence 2, Evaluation 3, Intimidation 3, Numismatique 2, Observation 3.

♦ *Courtisan* : Danse 2, Eloquence 2, Etiquette 3, Héraldique 2, Jouer 2, Mode 2, Observation 3, Politique 2, Sincérité 2.

### Entraînements :



- ◆ *Athlétisme* : Course de vitesse 2 (ND : 20), Escalade 2 (ND : 20), Jeu de jambes 4 (ND : 20), Lancer 2, Sauter 3 (ND : 22).
- ◆ *Bouclier* : Attaque (Bouclier) 2, Parade (Bouclier) 4 (ND : 25).
- ◆ *Cavalier* : Equitation 3 (ND : 22), Soins des chevaux 2.
- ◆ *Escrime* : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 3 (ND : 22).

## Duc Baudouin Armand Montmorency de Saint-Julien

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

## Le Bourreau

Reportez-vous au scénario *Manon et les Deux Léon* pour sa description et ses caractéristiques.

## Romuald

### *Héros, Fils de Lugh hédoniste*

#### *Description*

Romuald est l'enfant adultérin d'une paysanne et d'un sidhe. Lors de la nuit des sorcières, alors que les femmes du village arriéré dont il vient se livrent en pâture à des hommes masqués et dénudés, un sidhe se glissa parmi eux et engrossa sa mère.

D'une beauté à peine supportable, Romuald put très tôt profiter de ses charmes pour lutiner les demoiselles et les dames. Bien entendu, les maris, les frères et les fils de ces dernières voulurent très rapidement le "brancher". Obligé de fuir, il survécut en usant de ses charmes jusqu'au jour où il rencontra une certaine Gabrielle (alias *Il Cavaliere de Numa* pour les MJ) qui lui expliqua ses origines, la société secrète à laquelle elle appartenait et les pouvoirs que lui-même pourrait développer.

Seulement, en raison des missions qui lui était confiées, Gabrielle ne put rester très longtemps à ses côtés et il n'a que superficiellement développé ces derniers. Il a donc continué à vivre d'"amour et d'eau fraîche"... jusqu'à ce qu'il se retrouve dans une cage...

Romuald a des yeux verts feuille et des cheveux roux sombre avec des traits que l'on dirait tout droit sortis d'une peinture de

Hubert Saint-Michel de Glavène. Beau comme un dieu devrait suffire à le décrire physiquement.

#### *Caractéristiques*

Gaillardise : 2      Finesse : 3      Esprit : 2  
Détermination : 2      Panache : 3      Réputation : -09

#### *Background*

**Arcane** : Hédoniste

**Epées de Damoclès** : Pourchassé (par une armée de cocus...) (2 PP)

**Avantages** : Accent de l'ouest ; Emérite – Séduction ; Polyglotte : Montagnois ; Sang sidhe : Beauté du diable, Séduisant – Beauté divine, Dons (avec une préférence pour rendre les dons des dames d'une manière très... physique... un don de soi en quelque sorte...).

#### *Acquis & connaissances*

**Ecole de sorcellerie ; Mixtio (Apprenti)** : Agilité 2, Force 1, Perception 1, Rapidité 2, Résistance 1.

**Métiers** :

- ◆ *Arnaqueur* : Comédie 4, Déguisement 1, Discretion 1, Observation 3, Pique-assiette 3, Séduction 6, Sincérité 5.
- ◆ *Bateleur* : Chant 2, Comédie 4, Danse 3, Déguisement 1, Eloquence 3, Narrer 2, Séduction 6, Trait d'esprit 4.
- ◆ *Paysan* : Agriculture 1, Conduite d'attelage 1, Perception du temps 1, Sens de l'orientation 2.

**Entraînements** :

- ◆ *Athlétisme* : Acrobatie 3 (ND : 12), Amortir une chute 4, Course de vitesse 4 (ND : 15), Escalade 4 (ND : 15), Jeu de jambes 3 (ND : 07), Lancer 3, Sauter 4 (ND : 15), Soulever 2.
- ◆ *Cavalier* : Equitation 2 (ND : 10), Soins des chevaux 1.

## Lyson, alias Cabriole

### *Héros, Voleuse de haute voltige*

#### *Description*

Lyson est né à Charousse dans une famille d'artisan on ne peut plus classique. Son père étant serrurier, elle fut élevée très jeune dans les secrets des serrures et des pièges domestiques. Mais elle se rendit rapidement compte qu'elle était plus douée pour crocheter les serrures et désamorcer les pièges que pour le travail fastidieux d'installation.

Elle commença donc à tester ses talents face à des maisons bourgeoises aux sécurités de plus en plus abouties. Et puis ses parents éprouvèrent des difficultés judiciaires, un noble leur reprochait d'avoir installé un piège dans son château dans le but intentionnel qu'il tue l'un des membres de sa famille (en réalité, il voulait simplement éviter de payer la facture). Sa famille dut donc fuir face à la police et gagna l'Eisen.



Elle-même décida alors de venger ses parents et s'en pris aux riches pour distribuer aux plus pauvres. Un tel comportement attira bientôt l'attention de la Rilasciare et en particulier de la Gilde de la Libération qui lui proposa de rejoindre leurs rangs contre une formation plus approfondie. Elle accepta avec joie cette proposition, les idéaux de la société étant extrêmement proches des siens.

D'ailleurs, elle a elle-même formé il y a peu de temps un jeune apprenti, Gabriel Menendez de Altamira...

Petite et belle malgré des traits assez masculins, Lyson n'a que très peu de poitrine et est d'une grande minceur. Ses cheveux noirs sont coupés très courts et ses yeux noirs semblent toujours en mouvement. On voit à son apparence qu'elle a tout sacrifié à son "métier".

## Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 6      Esprit : 3  
Détermination : 3      Panache : 4      Réputation : 70

## Background

**Arcane** : Altruiste

**Epées de Damoclès** : Recherché (comme Cabriole) (3 PP), Vendetta (ceux qui abusent de leur pouvoir) (3 PP)

**Avantages** : Accent du sud ; Androgyne ; Appartenance – La Rilasciare ; Criminel de haut vol ; Emérite – Connaissance des Pièges ; Héros local (comté d'Anguillaume) ; Instinct architectural ; Manteau de Uppmann – Camouflage, Rossignols ; Pacte secret ; Petite ; Polyglotte : Montagnois (L/E) ; Sens aiguisés ; Sens de l'équilibre ; Trait légendaire – Finesse.

## Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Scarron (Compagnon)** : Corps à corps (Combat de rue) 4, Double parade (Arme improvisée/Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Arme improvisée) 4, Marquer (Arme improvisée) 4, Voir le style 4.

**Métiers** :

- ♦ **Arnaqueur** : Comédie 4, Comportementalisme 2, Déguisement 3, Discrétion 3, Observation 5, Séduction 2, Sens des affaires 2, Sincérité 4.
- ♦ **Cambrioleur** : Architecture 2, Bricoleur 3, Connaissance des bas-fonds 3, Connaissance des pièges 6, Crochetage 5, Déplacement silencieux 5, Fouille 4, Langage des signes 3, Observation 5, Qui-vive 4, Serrurier 5.
- ♦ **Malandrin** : Connaissance des bas-fonds 3, Contact 3, Débrouillardise 2, Fouille 4, Observation 5, Orientation citadine (Charousse) 4, Sens des affaires 2.
- ♦ **Marchand** : Bricoleur 3, Evaluation 4, Marchandage 2, Observation 4, Sens des affaires 2, Serrurier 3.

- ♦ **Monte-en-l'air** : Acrobatie 5 (ND : 30), Amortir une chute 5, Connaissance des bas-fonds 3, Connaissance des pièges 6, Contorsion 4, Déplacement silencieux 5, Equilibre 5 (ND : 30), Escalade 5 (ND : 30), Fouille 4, Langage des signes 3, Observation 4, Orientation citadine (Charousse) 4, Qui-vive 4, Sauter 5 (ND : 30).

**Entraînements** :

- ♦ **Arbalète** : Facteur d'arcs 2, Tirer (Arbalète) 3.
- ♦ **Athlétisme** : Acrobatie 5 (ND : 30), Amortir une chute 5, Course de vitesse 3 (ND : 25), Escalade 5 (ND : 30), Jeu de jambes 5 (ND : 25), Lancer 3, Nager 2 (ND : 22), Roulé-boulé 2 (ND : 22), Sauter 5 (ND : 30), Soulever 1.
- ♦ **Combat de rue** : Attaque (Armes improvisées) 4, Attaque (Combat de rue) 5, Coup à la gorge 3, Coup aux yeux 4, Coup de pied 3, Lancer (Armes improvisées) 3, Parade (Armes improvisées) 4 (ND : 27).
- ♦ **Couteau** : Attaque (Couteau) 3, Lancer (Couteau) 2, Parade (Couteau) 3 (ND : 25).
- ♦ **Matraque** : Assommer 4, Attaque (Matraque) 2, Parade (Matraque) 2 (ND : 22).

## Les seconds rôles

### Roland

#### Description

Roland est un chasseur de primes comme on en rencontre beaucoup à travers Théah (en particulier en Eisen). Ayant vécu de nombreuses années en Vodacce, il débuta comme cocher avant d'apprendre l'art de l'arbalète et de la chasse à l'homme. Il travaillait alors à l'époque pour la famille Caligari.

Des désaccords avec l'un des membres de la proche famille du prince Vincenzo le forcèrent à regagner la Montaigne. Une fois dans son pays, il poursuivit son activité de chasseur de primes. Le montant alléchant pour la capture de Cabriole l'amena dans le comté d'Anguillaume.

De taille moyenne, au visage ascétique et mal rasé, Roland porte des vêtements vodaccis en cuir noir sous une cape sombre. Un chapeau défraîchi dissimule sa calvitie galopante. Il mâchouille en permanence un cigare à l'odeur désagréable. Enfin, un nez crochu et un caractère irascible finissent d'éloigner les gêneurs.

#### Caractéristiques

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

#### Background

**Epées de Damoclès** : Pourchassé (la famille Caligari) (1 PP)



**Avantages :** Accent du sud ; Expression inquiétante – Sombre ; Polyglotte : Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E) ; Réflexes de combat ; Tireur d'élite (à l'arbalète).

## Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Ricardo (Compagnon) :** Marquer (Arbalète) 4, Tir à carreau spécial 4, Tir d'adresse (Arbalète) 5, Tir précis (Arbalète) 5, Voir le style 4.

### Métiers :

- ◆ *Chasseur de primes :* Contact 3, Course de vitesse 3 (ND : 22), Déplacement silencieux 3, Equitation 3 (ND : 22), Filature 3, Fouille 2, Guet-apens 4, Interrogatoire 4, Intimidation 3, Observation 3, Pister 1, Qui-vive 2.
- ◆ *Cocher :* Conduite d'attelage 3, Dressage 2, Equilibre 3 (ND : 22), Equitation 3 (ND : 22), Guet-apens 4, Observation 3, Qui-vive 2, Sauter 3 (ND : 22).
- ◆ *Malandrin :* Connaissance des bas-fonds 3, Contact 3, Fouille 2, Observation 3, Orientation citadine (Reinascienza) 2.

### Entraînements :

- ◆ *Arbalète :* Facteur d'arcs 3, Recharger (Arbalète) 5, Tirer (Arbalète) 5.
- ◆ *Athlétisme :* Amortir une chute 2, Course de vitesse 3 (ND : 22), Escalade 3 (ND : 22), Jeu de jambes 2 (ND : 15), Lancer 1, Pas de côté 2, Sauter 3 (ND : 22), Soulever 1.
- ◆ *Combat de rue :* Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 2, Coup aux yeux 2, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 22).
- ◆ *Filet :* Empêtrer 4, Parade (filet) 3 (ND : 22).

## Nitouche

### Description

Fille de paysan, Nitouche n'a qu'une envie : trouver le moyen de quitter son trou. Pour cela, elle a pour atout un corps et un visage que les garçons apprécient. Elle compte bien s'en servir. Malheureusement, la mésaventure de la rivière la met dans une situation épineuse vis-à-vis de son paternel...

Nitouche est une jolie rousse potelée. De grands cheveux, des yeux de biche sombres avec de longs cils, une poitrine généreuse et un arrière train rebondi en font une compagne de nuit idéale... Par contre, le jour venu, sa diarrhée verbale fera fuir le prétendant qui ne reviendra qu'avec la montée de son envie...

### Caractéristiques

Gaillardise : 1      Finesse : 3      Esprit : 1  
Détermination : 3      Panache : 2      Réputation : -05

### Background

**Epées de Damoclès :** -

**Avantages :** Accent de l'ouest ; Beauté du diable ; Polyglotte : Montagnois.

## Acquis & connaissances

### Métiers :

- ◆ *Jenny :* Cancanier 4, Danse 3, Discrétion 4, Dissimulation 1, Fouille 1, Jenny 3, Observation 2, Séduction 4.
- ◆ *Paysan :* Agriculture 1, Conduite d'attelage 1, Perception du temps 2, Vétérinaire 2.

### Entraînements :-

## Louis Amblard

### Description

Louis Amblard est un colporteur. Dans ce mot seul, on se fait des idées : menteur, roublard, camelotier, etc. Et bien, tous ces termes conviennent parfaitement à Louis. Jamais il ne rate une bonne affaire : il entend parler d'un homme qui s'inquiète de la perte de ses cheveux, qu'à cela ne tienne, il lui fournit une lotion vodacci qui permet la repousse des cheveux ; une femme se plaint de ne pouvoir retrouver son tour de taille après quatre grossesses, il lui fournit une gaine qui permettra à la matrone d'afficher un ventre bien plat, etc.

Bien entendu, le jour où il tomba sur des amoureux badinant dans la rivière et ayant laissés leurs beaux habits sans surveillance sur la berge, il s'empare de ces derniers. Ce qui ne manquera pas de laisser nos héros dans l'embarras.

Petit, rondouillard, barbu, le sourire vissé au visage, Louis est capable de vendre une clef à un serrurier.

### Caractéristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 2      Esprit : 3  
Détermination : 2      Panache : 1      Réputation : -11

### Background

**Epées de Damoclès :** Pourchassé (par certains clients ayant fait de mauvaises affaires...) (1 PP)

**Avantages :** Accent de Bascone ; Appartenance – Guilde des Marchands ; Magouilleur de première ; Polyglotte : Montagnois (L/E) ; Troqueur ; Sens de l'humour – grand guignol.

## Acquis & connaissances

### Métiers :

- ◆ *Colporteur :* Charlatanisme 3, Conduite d'attelage 3, Contact 3, Dissimulation 3, Evaluation 4, Marchandage 4, Sens de l'orientation 3, Sens des affaires 4.
- ◆ *Maquignon :* Charlatanisme 3, Diagnostic 2, Dressage 2, Equitation 3 (ND : 15), Evaluation 4, Marchandage 4, Observation 2, Soins des chevaux 3, Vétérinaire 2.



- ♦ *Paysan* : Agriculture 1, Conduite d'attelage 3, Dressage 2, Perception du temps 1, Sens de l'orientation 3, Vétérinaire 2.

## Entraînements :

- ♦ *Bâton* : Attaque (bâton) 3, Parade (bâton) 3 (ND : 15).
- ♦ *Cavalier* : Dressage 2, Equitation 3 (ND : 15), Sauter en selle :1, Soins des chevaux 3.
- ♦ *Couteau* : Attaque (Couteau) 2, Parade (Couteau) 2 (ND : 12).

## Maître Romarin

### Description

Maître Romarin tient le Relais de Poste *La Colombe* depuis près de vingt ans. Accueillent, commerçant et bon cuisinier, il est devenu une étape incontournable sur la route qui relie Arisan à Vert-Côteau. Il entretient une dizaine de pigeons voyageurs afin que ses clients importants puissent communiquer avec le reste du monde.

### Caractéristiques

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

### Background

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Accent de l'ouest ; Emérite – Cuisinier ; Polyglotte : Avalonien, Castillien, Montagnais, Vodacci.

### Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ♦ *Marchand* : Aubergiste 3, Brasseur 1, Cuisinier 5, Evaluation 3, Forgeron 2, Marchandage 3, Observation 2, Sellier 1, Sens des affaires 3.
- ♦ *Fauconnier* : Dressage 3, Equitation 2 (ND : 10), Etiquette 2, Observation 2, Soins des oiseaux 3.
- ♦ *Palefrenier* : Conduite d'attelage 3, Déplacement silencieux 2, Discrétion 2, Dressage 3, Forgeron 2, Observation 2, Sellier 1, Soins des chevaux 4, Tâches domestiques 3.

**Entraînements** :

- ♦ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 2, Lancer (Armes improvisées) 3, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 12).
- ♦ *Mousquet* : Tirer (Mousquet) 3.

## Hommes de main de Piram

### Description

Des spadassins avaloniens aux ordres de Piram. Ils devraient donner un peu de fil à retordre à nos héros.

### Caractéristiques

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

### Background

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Accent d'Avalon ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Polyglotte : Avalonien, Montagnais ; et un avantage au choix parmi : Dur à cuire, Réflexes de Combat, Grand ou Gaucher.

### Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime** : une au choix parmi :

**Andrews (Compagnon)** : Fente en avant (Escrime) 4, Feinte (Escrime) 4, Riposte (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Voir le style 4.

**Donovan (Compagnon)** : Désarmer (Escrime) 4, Emprisonner (Bouclier) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Riposte (Escrime) 4, Voir le style 4.

**Robertson (Compagnon)** : Double parade (Cape/Escrime) 4, Enchevêtrer (Cape) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Feinte (Escrime) 4, Voir le style 4.

**Métiers** :

- ♦ *Garde du corps* : Attaque (Combat de rue) 4, Discrétion 4, Fouille 4, Guet-apens 4, Interposition 4, Intimidation 4, Observation 4, Qui-vive 4.

**Entraînements** :

- ♦ *Athlétisme* : Acrobatie 4 (ND : 27), Course de vitesse 4 (ND : 27), Escalade 4 (ND : 27), Jeu de jambes 4 (ND : 22), Lancer 1, Pas de côté 4, Sauter 4 (ND : 27).
- ♦ *Escrime* : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 5 (ND : 30).

## Les figurants

## Les villageois et miliciens

### Caractéristiques

**Niveau de menace** : 1

**Avantages** : La Montaigne

**Armes utilisées** : fourches, fléau à blé

**ND pour être touché** : 10



Compétences : -

### Les brigands du Bourreau

#### Caractéristiques

Niveau de menace : 2

Avantages : La Montaigne

Armes utilisées : rapière, mousquet

ND pour être touché : 15

Compétences : course de vitesse 1, jeu de jambes -1.

### Les mercenaires eisenors

#### Caractéristiques

Niveau de menace : 3

Avantages : L'Eisen, Athlétiques

Armes utilisées : zweihander, armes d'hast

ND pour être touché : 20

Compétences : attaque 1, course de vitesse 2.

---

## 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 26 sextus 1657, en Vodacce, Raynucio di Falisci meurt chez sa courtisane, dans les affres du bonheur. Il laisse trois fils derrière lui.*

---

*Le 26 sextus 1657, en Vodacce et malgré le fait qu'il soit le plus jeune des trois fils de Raynucio, Donello hérite du titre de Prince Marchand. En effet, son frère aîné Henri est décédé d'un accident de cheval quatre ans auparavant et Michel Dupré, son aîné, est entré dans les ordres l'année précédente, malgré la fureur paternelle.*

---

---

*Le 04 julius 1657, en Eisen, Tana Garricks rejoint les Wachhunde. Elle se distingue très rapidement par ses nombreux actes d'héroïsme.*

---

*Le 08 julius 1657, en Montaigne, Georges Dubois d'Arrange est nommé évêque.*

---

*Le 11 julius 1657, en Montaigne, Hubert Saint-Michel de Glavène peint La Chasse, une peinture qui représente une chasse à courre dont le gibier est un paysan nu courant dans la neige, une meute de chiens de chasse écumant lui dévorant les jambes alors que les nobles à cheval qui le poursuivent devisent gaiement. Comme ses peintures précédentes, celle-ci fait un scandale.*

---



# 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.

1651

Le duc Claude Bisset de Verrier récupère le miroir syneth dans son grenier. Une fois leur accord passé, ce dernier va commencer à le corrompre au cours des six années suivantes pour en faire un vilain. Par contre, le duc va doubler sa fortune au cours de cette période.

1653

Apprenant la façon dont le comte d'Anguillaume traite ses gens, Cabriole/Lyson décide de lui donner une leçon en le ruinant. Ce à quoi elle va s'employer dans les cinq années suivantes.

1657

12 secundus

Le Marquis Baudouin Armand Montmorency de Saint-Julien se rend chez le duc Claude Bisset de Verrier. En apparence pour adoucir son exil, en réalité pour connaître les origines de sa fortune. Il découvre l'existence du miroir.

26 sextus

Entrée en scène des héros. Soirée chez le Marquis Baudouin Armand Montmorency de Saint-Julien où ce dernier révèle aux héros que le duc de Verrier est en contact avec un être surnaturel.

27 sextus

Convoqué à l'hôtel de Montfaucon, le marquis et sa fille révèle le nom du suspect mais en obligeant le capitaine de Montfaucon à intégrer Marie dans le groupe d'investigation.

30 sextus

Sauvetage des orphelins et destruction des habits des héros. Achat de vêtements auprès de Louis Amblard (dont le fameux pourpoint rouge).

01 julius

Alors que les héros se reposent à Saint-Just La Doucette, le porteur du pourpoint rouge est arrêté comme étant Cabriole.

*Dans la nuit*

Evasion du héros-victime.

Nos héros n'ont plus qu'à trouver Cabriole pour s'innocenter.

02 julius

Le Bourreau et les Coupeurs d'Oreille s'emparent d'un ou des héros (au minimum celui qui portait le pourpoint rouge).

*Dans la nuit*

Evasion des prisonniers.

03 julius

Interrogatoire de Louis Amblard qui révèle avoir voler le pourpoint.

Rencontre et libération de Romuald, qui n'est pas Cabriole !

Poursuite des deux dames, nos héros arrivent dans un petit village et perdent le reste de la journée à batifoler à la recherche de Nitouche, qui n'est pas Cabriole non plus !

04 julius

Nos héros retrouvent Cabriole/Lyson au relais de poste *La Colombe*. Mais ils ne sont pas les seuls : le Bourreau et ses hommes vont assiéger le relais de poste, puis le comte d'Anguillaume viendra compliquer la situation.

Fin de l'acte sur le pourpoint cramoisi.

06 julius

Arrivée des héros à Arisan, au château de Verrier.

*Le soir*

Soirée tendue en compagnie du duc de Verrier et de King Piram.

*Dans la nuit*

Attaque des héros par Piram. Ce dernier fuit une fois le combat mal engagé.

Pendant ce temps là, Marie tente de voler le miroir, mais se le fait souffler sous le nez par Cabriole.

07 julius

Découverte du vol. Marie dit avoir vu Lyson s'enfuir. Poursuite de cette dernière en direction de Charousse.

11 julius

Arrivée des héros à Charousse, en particulier chez le baron Hubert Saint-Michel de Glavène. Explications et décisions des héros sur la suite à donner au miroir...



# La Gazette

## Le miroir

### Apparence et histoire récente

Ce miroir a été découvert dans une ruine symneth de Vodacce. Il semble qu'un être soit emprisonné à l'intérieur. Il aurait besoin de corrompre un certain nombre de personnes (à vous de voir combien il lui en manque) afin de pouvoir un jour sortir de sa prison de verre. Pour cela, il a juste besoin de communiquer avec ses victimes et en agissant comme une mauvaise conscience, en s'arrangeant pour leur faire croire, grâce à sa capacité à lire dans les esprits, que tout le monde lui en veut et qu'il peut bien leur rendre la pareil. Qu'est-il exactement, cela est laissé à votre entière imagination : un démon de Légion ? Un prisonnier de droit commun de l'une des quatre races symneth ? Un fantôme du miroir un peu particulier ? Un serviteur des unseelies sidhes ? A vous de voir...

### Accord secret entre le duc et l'être du miroir

En fait, il y a presque six ans, le duc Claude Bisset de Verrier a découvert dans le grenier de sa demeure un vieux miroir qu'il a trouvé à son goût et a fait installer dans sa suite. Lorsque le miroir s'est mis à lui parler avec un montagnois approximatif et un accent rocailleux, il a failli s'évanouir. Mais quelques rencontres après quelques heures de discussions, il était tout à fait habitué et leurs conversations se firent de plus en plus riches. Jusqu'à ce qu'un accord soit conclu, l'être du miroir était, semble-t-il, heureux de pouvoir de nouveau communiquer avec un être humain. En échange de conversations régulières (quotidiennes en fait), le miroir lirait dans les pensées des hôtes du duc, qui est un négociant redoutable. Cette alliance allait s'avérer particulièrement utile au duc, qui allait ainsi pouvoir détecter les mauvaises affaires que l'on viendrait lui proposer. Mais, le duc Claude, qui était au départ un homme d'une grande probité particulièrement apprécié par ses gens est devenu de plus en plus amer, méchant, cupide et vicieux.

### Utilisation ultérieure

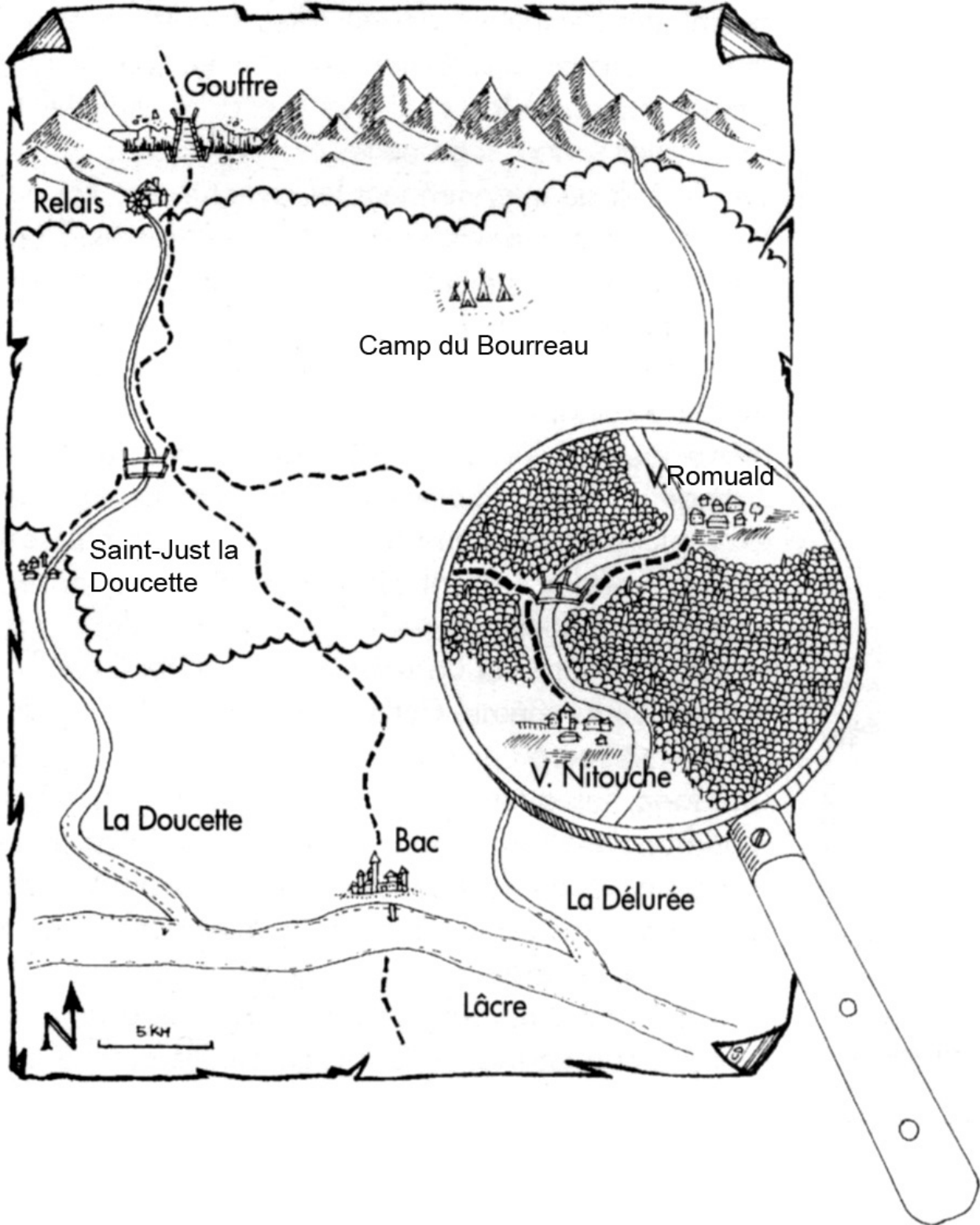
Si le miroir reste entre les mains des mousquetaires rouges, ces derniers se rendront rapidement compte de sa dangerosité et l'enfermeront à double tour... (peut-être ressortira-il après la révolution ?).

Si le miroir est entre les mains de la Rilasciare, ces derniers vont chercher à le détruire ou à le faire disparaître pour qu'il ne soit pas utilisé à leur rencontre.

Si le miroir est entre les mains du NOM... surtout s'il y reste longtemps, le NOM pourrait bien libérer l'être qui y est enfermé, sans compter l'usage que cette société de vilains pourrait faire d'un tel artefact.



Carte de la région où se passe l'acte I : le pourpoint cramoisi



## Plan du camp des brigands



- A) gardes ;
- B) cabane en rondins et cage ;
- C) tentes ;
- D) corral ;
- E) poteau de torture.

## Plan du relais de poste

