

La peur l'avait saisi, cette peur du gibier devant le chasseur, de la souris devant le chat.

Maupassant

Tous les hommes ont peur. Tous. Celui qui n'a pas peur n'est pas normal ; ça n'a rien à voir avec le courage.

Jean-Paul Sartre

Aucun âge n'échappe à la naïveté.

Radiguet

Nous nous efforçons de croire que tout ce qu'il y a de mauvais sur la terre vient du diable.

André Gide

Où il convient de rendre à César...

Scénario initialement paru sous le titre *De Galère en Enfer* pour le jeu de rôle *Mousquetaires de l'Ombre*. Écrit par Rêve, duc d'Ailleurs en Outre-Temps (revedailleurs@free.fr) en Octobre 2006 et adapté pour Seventh Sea. L'aide de jeu sur les *Mousquetaires Rouges* est tirée du hors-série *Casus Belli : Mousquetaires et Sorcellerie* et adapté pour Seventh Sea où une telle compagnie au service de Léon-Alexandre XIV à du sens.

En les remerciant pour leurs créations qui correspondent si bien à l'univers de Seventh Sea...

Notes liminaires

Ce scénario est un peu particulier car il sert surtout à permettre aux héros d'intégrer la compagnie des mousquetaires rouges à la fin de l'aventure. Il est donc destiné à des héros ayant un peu de bouteille (pour qu'ils intéressent les mousquetaires) mais pas trop (afin que les héros soient intéressés).

Synopsis

Au cours de cette histoire, nos héros, vont découvrir l'existence d'un visiteur et être recrutés par la compagnie des mousquetaires rouges. Nos héros assistent à l'enlèvement d'une de leurs amies. Une rapide enquête leur fait craindre le pire : il y en a eu d'autres et les victimes n'ont pas reparu. Ils sont dirigés vers Elisabeth

Fronteau de Broissia, voyante à la mode, qui semble également s'intéresser à l'affaire. Ils arrivent chez elle au moment où des malfrats allaient l'assassiner. Sauvée de justesse, elle leur propose de continuer ensemble sur cette affaire et leur révèle ce qu'elle sait : leur amie sera la prochaine victime de quelques adorateurs du diable. D'autre part, quelques questions à l'un des assassins permettent d'obtenir l'identité d'un des fidèle de ces messes noires. Ils pourront prendre sa place pour l'interrompre et sauver la demoiselle. Ce qu'ils ignorent et découvriront sur place, c'est que l'officiant de cette cérémonie, un soi-disant démon, est un visiteur. C'est là qu'Elisabeth révélera son double jeu, son but n'étant que de trouver ce "démon" pour le lier à elle et contrôler ses pouvoirs. Finalement, telle la cavalerie, les mousquetaires rouges arriveront et sauveront nos héros ou constateront leur réussite. Etant au courant de l'existence de créatures étranges et des mousquetaires rouges, le baron Antoine Pérard de Montfaucon – lieutenant chez les mousquetaires rouges, rappelons le – leur proposera de rejoindre son ordre secret.

Préambule

Il y a un an, une rumeur se propagea dans le petit monde de l'occultisme charoussien. Un mystérieux noble venu d'Ussura s'était installé à Charousse. Le voïvode Vassili Tomiech – c'est de lui qu'il s'agit – traîne une réputation sulfureuse : on parle de messes noires, d'excommunication de l'église orthodoxe... Et son pouvoir est immense. Un signe : n'est-il pas un descendant de la sulfureuse famille Tomiech ? Une preuve : il peut invoquer des démons. Une de ces créatures mène ses cérémonies : un corps insectoïde recouvert d'une grande cape noire. Voilà bien une créature tout droit venue de l'enfer. Une autre preuve qu'il ne plaisante pas ? Il ne se contente pas de sang de poulet. C'est par des sacrifices humains qu'il en appelle à Légion. Il a ainsi réuni un cercle d'une trentaine de nobliaux et riches bourgeois qui espèrent tirer des bénéfices de ce culte maudit. Régulièrement sont célébrées des messes noires pendant lesquelles sont sacrifiées des femmes de basse condition enlevées au hasard. Naturellement tout cela est entouré du plus grand secret. Les participants sont masqués et ne connaissent pas plus de une ou deux autres personnes. Aucun n'a jamais vu Tomiech le visage découvert ni ne connaît son nom. Quant au lieu des cérémonies, il reste inconnu jusqu'au dernier moment et change à chaque fois – grotte perdue, abbaye ou château en ruine... Le "démon" est bien sur un visiteur, un synneth. Tomiech est tombé sur lui en Eisen alors qu'il se rendait à Charousse pour fuir l'Ussura. Le voïvode cru réellement que ses invocations étaient enfin couronnées de succès. Après quelques semaines, il fallu bien se rendre à l'évidence : il ne devait s'agir que d'un démon mineur car il ne possédait aucun puissant pouvoir. Mais on ne rejette pas un envoyé de Légion aussi faible soit-il. Et au moins sa présence prouve l'étendue de ses pouvoirs et lui a permis d'attirer à lui beaucoup de riches sectateurs en peu de temps. De son côté le visiteur retire plusieurs avantages de son association avec Tomiech.



Introduction

Nous sommes au printemps 1657 et les héros vont entrer dans le scénario lorsqu'une femme de leur connaissance sera enlevée par les hommes de Tomiech. Si un de leur contact ou un personnage décrit dans leur background convient c'est idéal. Dans le cas contraire on pourra considérer qu'à cette époque un des héros – le plus libertin – a pour maîtresse une serveuse du nom d'Agnès. Elle est certes de basse extraction, mais extrêmement jolie. C'est ce PNJ qui sera utilisé dans la suite du scénario, mais il ne faut pas hésiter à en créer un autre qui vous semblera plus indiqué pour intéresser vos joueurs à l'histoire. Le premier acte devra juste être adapté pour correspondre à la situation sociale de la dame.

Acte I : L'enlèvement

Trois coups de bâtons et le rideau se lève sur une rue de Charousse éclairée par des lanternes. La nuit cache les immondices qui jonchent le sol et les pauvres se sont réfugiés contre les murs des maisons afin d'essayer de s'abriter. D'une taverne, dont l'enseigne représente un Cheval Rouge sur fond rouge, sortent des rires sonores, des explosions de joie ou de colère et une odeur mêlée de nourriture trop grasse, d'alcool, de sueur et de vomi, c'est là que sont attablés nos héros...

Scène 1 : Où la princesse est capturée

Décor : la taverne du Cheval Rouge, la ruelle adjacente

Protagonistes : Agnès, Bourvil, dix usurans, Flanery

Un soir du printemps 1657, les héros se sont donnés rendez-vous au Cheval Rouge, leur nouvelle taverne de ralliement, pour y boire quelques verres ou jouer aux dés. C'est également là qu'Agnès, maîtresse actuelle d'un des héros, fait la serveuse. Le quartier est plutôt populaire, mais la taverne en question est fréquentée par des mousquetaires dont beaucoup sont logés non loin. Tandis que la partie bat son plein, ils entendent un cri de femme vite étouffé venant de dehors. La première chose qui vient à l'esprit du héros amoureux est qu'Agnès vient de sortir pour vider quelques ordures. Dehors, au fond de la ruelle, deux hommes sont en train de tenir fermement la demoiselle et de la pousser dans une calèche sombre. Elle se débat féroce, et distribue force coups de pieds et coups de poings, mais sans grand résultat. Autour, une dizaine de cavaliers surveillent les environs. Lorsque les héros interviennent celui qui semble être le chef donne un ordre bref dans une langue étrangère – de l'usuran, puisqu'il s'agit des hommes de Tomiech se procurant leur prochaine victime à sacrifier. Ce détail peut être reconnu par les héros s'ils connaissent la langue ou sur un jet d'Esprit ND 15.

Toujours est-il que six des hommes descendent de cheval, tirent leurs épées et s'interposent. La ruelle ne permet pas à plus de deux individus de front de se battre. Pendant ce temps, la voiture démarre et se perd dans la nuit. Leur chef se penche une dernière fois par la fenêtre et sur un jet de Qui-Vive ND 25, ils reconnaîtront Flanery, une racaille à laquelle ils ont eut affaire au cours du scénario *Au Secours des Corbeaux*. Les bandits ont un l'air ussuran, patibulaires et sans pitié. Ils sont de la race des vrais méchants, se battent jusqu'à la mort, ne se rendent pas et ne parlent pas si on les capture. Ils sont fanatisés et entièrement dévoués à leur maître.

Scène 2 : Des disparition en série ?

Décor : la taverne du Cheval Rouge, la ruelle adjacente

Protagonistes : Bourvil, divers autres clients

Un fois le combat terminé, les héros ne peuvent que constater l'enlèvement d'Agnès. Les clients et le tenancier de la taverne sont sortis lorsque la bagarre a éclaté et pestent contre ces assassins et contre le guet qui n'est jamais là lorsqu'on en a besoin. Des commentaires comme "encore une" et "alors Marie-Louise avait raison" attirent leur attention. S'ils cherchent à en savoir plus, on leur apprend que ce n'est pas la première disparition dans le quartier. Plusieurs femmes n'ont pas reparu ces six derniers mois. Elles étaient assez pauvre et cela n'a pas tellement attiré l'attention – et surtout pas celle de la police. Les héros en ont sûrement eu quelques échos, mais ils n'y auront pas porté attention à l'époque. Après tout, Charousse est une ville dangereuse et les disparitions, fugues, meurtres jamais élucidés sont nombreux. Le tenancier leur parle également d'une certaine Marie-Louise, une jenny dont l'une des amies a aussi été enlevée. Elle raconte partout une histoire de calèche et de cavaliers. Peut-être sait-elle quelque chose qui aidera les héros à retrouver Agnès.

Scène 3 : Le témoignage de Marie-Louise

Décor : une rue arpentée par les jennys

Protagonistes : Marie-Louise

Si Marie-Louise a effectivement assisté à l'enlèvement d'une de ses collègue par "des marauds", elle ne peut pas donner de détail capital aux héros. Une calèche escortée s'arrêta à leur hauteur, la portière s'ouvrit et un type assomma sa consœur avant de l'emporter ; si les héros lui demandent de décrire cet homme, ils reconnaîtront Flanery. Plus intéressant, ils ne sont pas les premiers à passer la voir. Une belle et noble dame est venue il y a une semaine pour lui poser les même questions. Elle s'est présentée comme Mlle de Broissia. Ce nom leur dira quelque



chose en fonction du résultat d'un jet de Politique ou Occultisme. En fonction du seuil de réussite, voilà les informations obtenues : à partir de 15, le héros en a entendu parler, mais est incapable de resituer ; à partir de 20, c'est une voyante populaire parmi la noblesse et la bourgeoisie crédule ; à partir de 25, cette dernière année, on en a moins parlé. Elle semble passer de mode ; à partir de 30, non seulement elle est voyante, mais dans les cercles "informés", on l'a dit également sorcière. Pour ce qui est de l'adresse, les plus doués en Politique ou Orientation Citadine (Charousse) situent vaguement son quartier et il suffit d'interroger le voisinage. Pour les moins doués l'information peut être obtenue via une connaissance de connaissance (compétence Contacts), de même qu'ils auront entendu parler de la dame. De toute façon, c'est bien le genre de détails dont on se moque dans un scénario de capes et d'épées. Quant à l'amie disparue de Marie-Louise, inutile de dire qu'elle n'a pas donné signe de vie depuis.

Acte III : Une alliée

Scène 1 : Encore une dame en détresse

Décor : hôtel de Broissia, la rue adjacente, les toits adjacents

Protagonistes : Flanery, six brutes (quatre usurans, deux montagninois), Elisabeth Fronteau de Broissia

En arrivant chez Mlle de Broissia, les héros ne sont pas seuls. sept cavaliers sont entrain de mettre pied à terre. six s'engouffrent dans l'immeuble tandis qu'un garde les chevaux. Ce sont les hommes de Tomiech venus interroger et supprimer une Elisabeth trop curieuse et pas suffisamment discrète dans son enquête. Les héros peuvent voir des chandelles s'allumer au premier étage, mais tout se passe dans le silence. S'ils tardent à intervenir, Flanery met la tête à la fenêtre ce qui leur permet de reconnaître l'homme qui dirigeait l'enlèvement d'Agnès. L'appartement d'Elisabeth se situe au premier étage d'un immeuble bourgeois. Le salon est décoré comme on pourrait l'imaginer chez une voyante : sur la table on trouve une boule de cristal, des tentures sombres tapissent les murs, l'air est chargé d'encens et il y a de nombreux chandeliers dans toute la pièce. Le corps inerte du valet est étendu dans le couloir. Lorsque les héros passent à l'action, les soudards de Tomiech ont commencé à retourner tiroirs et armoires. Une jeune femme en chemise de nuit – Elisabeth – est allongée par terre. Au cours du combat, vous pouvez faire intervenir Elisabeth qui joue l'évanouissement. Elle essaiera d'assommer à coup de chandelier l'un de ses agresseurs. Lorsque ça tourne mal, Flanery essaye de s'enfuir en sautant sur son cheval à travers la fenêtre. S'ils ont dispersé les animaux, il part par les toits ce qui donne l'occasion de duels casse-cou sur des tuiles glissantes. Il ne se laissera pas prendre vivant quitte à se jeter du toit.

Scène 2 : Une alliée providentielle

Décor : hôtel de Broissia

Protagonistes : Elisabeth Fronteau de Broissia

La demoiselle remercie ses sauveurs mais commence par nier savoir qui sont ses agresseurs. Lorsque les héros expliquent leur histoire elle réalise pouvoir s'en faire des alliés. Elle admet donc s'intéresser aux enlèvements ayant précédé celui d'Agnès. Elle pense qu'il y a un lien avec des rumeurs de sacrifices diaboliques qui ont commencé à courir il y a six mois dans le petit monde de l'occultisme charoussien. Peu après, elle a entendu parler de disparitions qui se multipliaient dans certains quartiers interlopes et à fait le rapprochement. Depuis elle a cherché à savoir qui était derrière tout ça. C'est ainsi qu'elle a rencontré Marie-Louise – qui ne lui a d'ailleurs rien appris. Mais elle a manqué de discrétion et a attiré l'attention des adeptes de Légion : l'agression de ce soir n'est pas un hasard. Comme les héros sont impliqués dans cette histoire, elle leur propose de s'associer pour démasquer les coupables et sauver leur amie. Si les héros se demandent pourquoi elle s'intéresse à tout ceci qui finalement ne la concerne pas, elle fond en larme et prétend que sa propre sœur de lait a disparu – mensonge (Observation ND 40, limité par Sincérité), mais elle est très bonne comédienne. Elle n'a plus d'espoir de la sauver, mais espère bien la venger. S'ils ont trouvé une alliée et connaissent le motif de l'enlèvement, les héros ne sont pourtant pas plus avancés pour retrouver Agnès.

Scène 3 : Ce que les brutes ont à dire

Décor : hôtel de Broissia

Protagonistes : l'une des brutes montagnaises en état de parler, Elisabeth Fronteau de Broissia

Parmi les agresseurs de Mlle de Broissia, quatre étaient des usurans qui dans tous les cas ne parleront pas, mais deux sont des coquins recrutés pour l'occasion. L'un gardait les chevaux, l'autre est monté mais se rend s'il est sérieusement blessé. Interrogés, ils essayent de monnayer leurs réponses contre une promesse de gentilhomme qu'ils seront relâchés. Ils racontent qu'ils ont été recrutés par Flanery le soir même. Il semblait pressé et les a très correctement payé (en effet, il a perdu deux hommes à l'acte I). Ils devaient les accompagner sans poser de questions pour un travail dont on ne leur a pas caché qu'il serait sale. Ce n'est pas la première fois que l'un d'entre eux travaille pour cet homme : il avait déjà fait le cocher. Un soir, il conduisit un gentilhomme à un carrefour sur la route de Champigny. Là on le dirigeât vers un manoir abandonné où son passager descendit. Ce gentilhomme, c'est le marquis Théogène-Maxence Allais de Crioux.



Acte III : le problème de se faire inviter

A partir de là, le scénario est un peu plus ouvert. La seule piste qui leur permette d'avancer dans leur enquête est celle du marquis Théogène-Maxence Allais de Crioux, mais ils peuvent agir de diverses manières. Ils pourraient également vouloir visiter ce manoir abandonné, mais l'endroit n'a été utilisé qu'une fois et il n'y a rien d'intéressant sur place.

Scène 1 : le marquis Théogène-Maxence Allais de Crioux

Décor : hôtel particulier du marquis Allais de Crioux

Protagonistes : le marquis Théogène-Maxence Allais de Crioux, Elisabeth Fronteau de Broissia

En fonction du résultat d'un jet de Politique, les héros ont déjà entendu parler du marquis : à partir de 10, c'était l'ambassadeur de Montaigne en Vodacce auquel ils ont eu affaire au cours du scénario *Le Pacte des Arcanes* ; à partir de 20, c'est un homme d'une quarantaine d'année qui hérita d'une grosse fortune ; à partir de 25, il est connu pour avoir organisé dans son hôtel particulier des fêtes somptueuses depuis son retour de Vodacce ; à partir de 30, on le dit aussi dépensier, très mauvais gestionnaire et presque ruiné. Et en effet, il est presque ruiné. Ses derniers sols, il les offrent au voïvode Tomiech y Poudovkine en espérant que Légion lui offre une nouvelle fortune. Ça ne marche pas ? Alors c'est que n'a pas coulé suffisamment de sang. Les cheveux blanchis, la mâchoire tremblante et le regard fuyant, le marquis a profondément changé depuis sa dernière rencontre avec les héros, il a l'air prématurément vieilli. Il est désespéré et constamment sur les nerfs. Il ne sera pas difficile de le faire craquer et avouer sa participation à un culte de Légion. Plein de remords, il fond en larmes et se lamente sur son âme voué à l'enfer. Quelques secondes après, c'est de la vengeance du Maître qu'il s'inquiète : il ne manquera pas de punir sa trahison. A cette simple idée, il tremble comme une feuille, et chuchote aux héros, comme si on pouvait l'entendre, qu'Il – et la majuscule s'entend presque – commande aux démons. En exigeant plus de précisions, ils apprennent qu'un être démoniaque, mi-insecte, mi-homme dirige les sacrifices. Mais faut-il croire cet homme manifestement impressionnable et au bord de la folie ?

Concernant l'hôtel particulier : de l'extérieur, le bâtiment est encore splendide, mais à l'intérieur ça sent bon le faste passé : beaucoup de meubles ont été vendus et la plupart des pièces sont vides, la peinture s'écaille sérieusement, il n'y a plus que quelques chevaux dans les écuries et le personnel est réduit au strict minimum.

Scène 2 : Se rendre à la cérémonie

Décor : les routes de Montaigne

Protagonistes : le marquis Théogène-Maxence Allais de Crioux, Elisabeth Fronteau de Broissia

Le lendemain soir de l'enlèvement est une pleine lune. C'est là qu'aura lieu le sacrifice. Le marquis devait s'y rendre accompagné d'un valet – ce dernier restant dans le carrosse bien sur. Habituellement un cocher l'emmène à un premier lieu de rendez-vous. Là on lui indique le lieu de l'office. Sur place, pour se faire reconnaître, les invités présentent au Maître une carte de tarot déchirée dont Il possède l'autre moitié. Dans le cas présent, le cocher a pour ordre d'emmener le marquis sur la route de Pau. Quant à la destination finale, il s'agit d'une petite clairière dans la forêt, au centre de laquelle se trouve un rocher servant d'autel.

Scène 3 : Il est temps de réfléchir à un plan

Décor : les routes de Montaigne

Protagonistes : Elisabeth Fronteau de Broissia

Comme les sectateurs portent des masques, les héros peuvent prendre la place du marquis, du valet ou même du cocher pour un héros capable de se déguiser – ce dernier n'est pas masqué. Les autres pourraient se cacher dans les sièges en les trafiquants ou, moins original et plus risqué, les suivre de loin. Mais peut-être les joueurs établiront-ils un meilleur plan...

Acte IV : démon et trahison

Scène 1 : Où la princesse est délivrée

Décor : une clairière en forêt

Protagonistes : le voïvode Vassili Tomiech, le syneth, des adeptes de Légion, Agnès, Elisabeth Fronteau de Broissia

Une dizaine d'hommes et de femmes, sont présents à la cérémonie, tous masqués. Trois gardes surveillent l'orée de la clairière l'air particulièrement nerveux – ce qui se conçoit, vu le destin de leurs camarades ces derniers jours. La nuit est claire et de nombreux flambeaux éclairent les lieux. Au signal de Tomiech, deux hommes sortent du couvert des arbres en escortant une Agnès à l'air drogué. L'un des arrivant est un garde à l'air aussi peu aimable que les autres. Le second, immense,



enveloppé dans un large manteau marche d'une façon souple et étrange. Il porte un masque d'insecte très réussi et presque effrayant. A cette vue, Elisabeth sursaute et les héros pourront voir sur un jet de Comportementalisme, une lueur calculatrice apparaître dans son regard. Agnès est amenée à l'autel et toujours l'air aussi hagard, s'y allonge sans opposer de résistance. Le garde l'y ligote, l'homme au masque se tenant en retrait une dague sacrificielle à la main. Tomiech, face à l'autel commence alors à célébrer une messe impie et inversée devant des spectateurs attentifs, jetant des coups d'œil furtifs et effrayés à l'homme déguisé. Le voïvode remercie Légion pour lui avoir envoyé un prince des ténèbres qui apportera puissance et richesse à ses fidèles. Il invite ensuite le "démon" à procéder au sacrifice. Mais la cérémonie n'ira probablement jamais si loin puisque les héros devraient intervenir pour sauver Agnès. Les gardes se précipitent alors sur eux tandis que la plupart des sectateurs s'enfuient en panique vers leurs voitures.

Un déguisement un peu trop réaliste

Lors de l'action, les héros auront probablement l'occasion de voir l'homme au masque d'insecte de plus prêt. Ce qui leur apparaissait de loin comme un déguisement particulièrement effrayant est tout simplement abominable et incroyable de prêt : il ne s'agit pas d'un masque ! Sous son manteau, la créature a un corps insectoïde et aucune chair humaine ne semble apparaître sous cette tête contre nature.

Scène 2 : Judas est une femme

Décors : une clairière en forêt

Protagonistes : le voïvode Vassili Tomiech, le syrnetz, des adeptes de Légion, Agnès, Elisabeth Fronteau de Broissia, le valet d'Elisabeth

Profitant de la confusion du combat, Elisabeth essaiera d'enlever le visiteur. Elle sort par exemple deux pistolets de sous ses jupes, s'approche du héros opposé à la créature pour l'aider... et l'assomme. D'une de ses armes, elle fait signe au "démon" de passer devant et lui emboîte le pas. Son valet sort des bois – il a suivi la troupe de loin – et mousquet en main se précipite auprès de sa maîtresse. Il met en joue tous ceux qui voudraient les suivre.

Scène 3 : La cavalerie arrive

Décors : une clairière en forêt

Protagonistes : le voïvode Vassili Tomiech, le syrnetz, des adeptes de Légion, Agnès, Elisabeth Fronteau de Broissia, le valet d'Elisabeth, Philippe Antoine, des mousquetaires rouges

Finalement, lorsque les héros ont les choses en main, ou au contraire lorsqu'ils en perdent le contrôle, une douzaine de cavaliers arrivent au grand galop. Ils portent mousquets, épées, casques et sont visiblement gentilshommes : ceux sont des mousquetaires rouges commandés par Philippe Antoine. Toutes les personnes encore présentes sont sommés de déposer les armes, arrêtées et emprisonnées.

Conclusion

Décors : une prison

Protagonistes : Philippe Antoine

Quelques jours plus tard, la lumière ayant été faite sur l'affaire et les héros lavés de tout soupçon, Antoine les fait sortir de cellule et amener dans son bureau. Après s'être excusé du traitement de ces derniers jours, il leur parle en ces termes : "Messieurs vous avez assisté à des événements peu communs et vous posez sûrement de nombreuses questions sur cette créature. Sachez qu'il ne s'agit aucunement d'un démon, mais d'une créature ayant autrefois vécue sur Théah, la société des explorateurs les appelle des syrneths. Je ne vous donnerai pas plus de détails pour le moment, mais votre curiosité sera comblée dans les prochaines semaines. Vous avez également du entendre parler de cette troisième compagnie de mousquetaire créée il y a quelques années à l'initiative de notre bon roy. Et bien son rôle n'est pas seulement d'être un service secret espionnant les puissances étrangères mais également de repérer et d'annihiler si nécessaire les phénomènes surnaturels qui risqueraient de mettre la couronne de Montaigne en péril... et d'en conserver le secret. Etant des personnes de qualités, au sens moral appuyé et après ce que vous avez vu, j'ai ici même l'ordre du roi de vous y incorporer. Vous êtes maintenant sous les ordres du baron de Montfaucon. Vous partez dans une heure pour son hôtel particulier. Et j'y pense. Est-il besoin de préciser que vous ne devez parler de tout ceci à personne ? Des questions ? Vous pouvez disposer messieurs." L'affaire sera évidemment étouffée et ne se répandra pas sur la place publique, mais des bruits courront forcément dans les plus hautes sphères de la société.



Récompenses

Points d'expérience

- 1 point d'expérience pour sauver mademoiselle Elisabeth Fronteau de Broissia et se débarrasser de Flanery ;
- 1 point d'expérience pour convaincre le marquis Théogène-Maxence Allais de Crioux de les aider contre ses complices et leur fournir le lieu de rendez-vous des adorateurs de Légion ;
- 2 points d'expérience pour éliminer le thalusien ;
- 1 point d'expérience pour intégrer la compagnie des mousquetaires rouges.

Points de réputation

- Théah : 1 point ;
- Montaigne : 1 point ;
- Eglise du Vaticine : 2 points ;
- Noblesse : 1 point ;
- La Rilasciare : 2 points ;
- Die Kreuzritter : 4 points ;
- Les Mousquetaires Rouges : 5 points.

Autres récompenses

- Intégration de la compagnie des Mousquetaires Rouges.

Fin



Le Générique

Les rôles principaux

Dame Elisabeth Fronteau de Broissia

Scélérat, Tourneuse de tables

Description

Elisabeth Fronteau de Broissia est une voyante très en vue à Charousse depuis quelques années. Plus généralement, elle se targue de pouvoir contacter les esprits des défunts – enfin, pas trop fort car l’Eglise du Vaticine n’apprécierait guère. Ainsi, elle reçoit régulièrement de riches clients pour leur prédire leur avenir ou leur vendre divers “sortilèges” censés résoudre leurs problèmes de cœur, faire chuter leurs rivaux, etc. Mais au fond, Elisabeth doute. Ses pouvoirs ne sont guère spectaculaires. Pour tout dire, ils échouent même plus souvent qu’ils ne marchent. Ce qui la console c’est qu’aucun autre confrère ne semble plus efficace.

Aussi lorsqu’elle entendit parler de ce sorcier ussuran capable de commander aux démons, elle cru d’abord à une simple rumeur. Mais celle-ci persistant et s’amplifiant, elle y vit une formidable opportunité : il lui faut mettre la main sur ce démon et le lier à elle pour user de ses pouvoirs. C’est d’autant plus urgent que sa notoriété va en diminuant depuis quelques mois. Elle s’est donc lancée dans une petite enquête pour découvrir qui se cache derrière cette rumeur en questionnant discrètement les différents acteurs de l’occultisme charoussien.

Elisabeth Fronteau de Broissia est une belle et charismatique jeune femme. D’une trentaine d’années, brune aux yeux bleus, elle est très belle et joue admirablement la comédie. Comme beaucoup de membres de sa profession, elle est très psychologue et sait dire aux gens ce qu’ils veulent entendre.

Caractéristiques

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

Background

Arcane : Psychologue

Epées de Damoclès : Endettée (2 PP)

Avantages : Accent de l’ouest ; Beauté du diable ; Emérite – Comédie ; Noble – Dame ; Oratrice ; Polyglotte : Castillien (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E) ; Scélérat ; Sens aiguisés ; Sens du spectacle.

Acquis & connaissances

Métiers :

- ♦ **Arnaqueur** : Comédie 6, Comportementalisme 5, Corruption 3, Déguisement 3, Discrétion 3, Observation 4, Pique-assiette 3, Séduction 4, Sens des affaires 2, Sincérité 5.
- ♦ **Bonne aventure** : Cartomancie 3, Chiromancie 4, Comportementalisme 5, Marchandage 3, Observation 4, Occultisme 5, Sincérité 5.
- ♦ **Courtisan** : Cancanier 3, Danse 3, Eloquence 4, Etiquette 3, Héraldique 1, Lire sur les lèvres 3, Mémoire 3, Mode 3, Observation 4, Pique-assiette 3, Politique 2, Séduction 4, Sincérité 5.
- ♦ **Estudiant** : Astronomie 3, Calcul 3, Contact 3, Débrouillardise 2, Héraldique 1, Histoire 3, Occultisme 5, Orientation citadine (Charousse) 3, Recherches 2, Théologie 2.

Entraînements :

- ♦ **Cavalier** : Equitation 2 (ND : 15), Soins des chevaux 1.
- ♦ **Couteau** : Attaque (Couteau) 3, Parade (Couteau) 2 (ND : 15).

Marquis Théogène-Maxence Allais de Crieux

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

Il est littéralement terrifié par le thalusien, il souhaitait en effet s’entendre avec Légion ou l’un de ses envoyés, mais maintenant qu’il doit traiter réellement avec lui, c’est différent... il est terrifié et sombre petit à petit dans la folie...

Flanery

Reportez-vous au scénario *Au Secours des Corbeaux* pour sa description et ses caractéristiques.

Il a fuit Kirk pour Charousse car le lord-prévôt Ivar Dags a fait le ménage dans la ville et une bonne partie de la racaille a gagné le cimetière, les geôles ou l’étranger. Et comme Charousse est une ville où des hommes comme lui peuvent prospérer, il est venu s’y installer.



Syrneth (Thalusien)

Vilain

Description

Contrairement à ses congénères, ce thalusien garde en permanence son apparence réelle car il perdu sa bague de déguisement en Eisen. Aussi a-t-il décidé d'utiliser la crédulité du voïvode en se faisant passé pour un démon et ainsi ne pas être exterminé, voire même vers avancer la cause des thalusiens...

Caractéristiques

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

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent de Freiburg ; Polyglotte : Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E).

Acquis & connaissances

Métiers :

♦ **Arnaqueur** : Comédie 3, Comportementalisme 2, Déguisement 3, Discrétion 2, Observation 4, Sincérité 3.

Entraînements :

♦ **Athlétisme** : Acrobatie 4 (ND : 20), Amortir une chute 4, Course d'endurance 2, Course de vitesse 4 (ND : 20), Escalade 3 (ND : 17), Jeu de jambes 4 (ND : 15), Lancer 2, Pas de côté 3, Roulé-boulé 2 (ND : 15), Sauter 7 (ND : 27), Soulever 4.

♦ **Combat de rue** : Attaque (Armes improvisées) 4, Attaque (Combat de rue) 3, Coup à la gorge 4, Coup aux yeux 3, Coup de pied 3, Lancer (Armes improvisées) 3, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 17).

♦ Parade (Chitine) 3 (cf. ci-dessous)

Capacités spéciales : les visiteurs reçoivent gratuitement 3 rangs dans la compétence Parade (Chitine). Cela simule leur faculté à parer les coups grâce aux plaques dures et chitineuses qu'elles ont sur les bras et les jambes. Cette défense est automatique sur toute attaque et ne diminue pas les actions qu'il a de disponible grâce à son Panache.

En outre, un visiteur peut dépenser une action pour effectuer un bond, ce qui permet à la créature de monter de 3 niveaux d'un coup. Lorsqu'ils reprennent leur apparence normale, ils bénéficient d'un niveau de peur exceptionnel de 7, on sent que l'on a en face de soi le mal incarné.

Philippe Antoine

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

Voïvode Vassili Dimitrov / Tomiech y Poudovkine

Vilain, Boiar dégénéré

Description

Le voïvode Vassili Dimitrov y Poudovkine a dû quitter précipitamment l'Ussura après avoir été surpris par le pontife Egor Belofsky en train d'adorer Légion dans ses appartements du kremlin à Pavtlow. Poursuivi par les tyomnys, il réussit à gagner l'Eisen. Il y rencontre accidentellement un synmeth dans une zone isolée d'Eisen. Il pense que ses invocations ont réussies mais que le "démon" a peu de pouvoir. Il décide tout de même de profiter de la situation en se rendant à Charousse et en utilisant le "démon" pour impressionner de riches gogos afin de se refaire une santé financière. Il s'installe à Charousse sous le pseudonyme de voïvode Vassili Tomiech. S'entendant avec le synmeth, il décide de monter une arnaque pour gagner de l'argent. Sa célébrité dans le monde de l'occulte croit ensuite rapidement.

Il crée alors le cercle Tomiech qui regroupe une trentaine de membres de la noblesse et de la bourgeoisie de Charousse. Depuis, il organise des messes noires où le synmeth fait des apparitions afin de montrer les pouvoirs impressionnants et le soutien de Légion dont il bénéficie...

Grand, sec, maigre, le teint hâlé, il a une quarantaine d'années, est chauve et a un regard bleu pénétrant presque hypnotique. Malgré un fort accent ussuran, il parle un montaginois parfait. Les tyomnys seraient incapables de le reconnaître, il a perdu trente kilos, s'est rasé les cheveux et la barbe et a beaucoup bronzé...

Caractéristiques

Gaillardise : 1 Finesse : 3 Esprit : 4
Détermination : 3 Panache : 2 Réputation : -47

Background

Arcane : Négligent

Epées de Damoclès : Exilé (2 PP) ; Recherché (par les tyomnys) (4 PP)

Avantages : Accent de la Veche ; Appartenance – Cercle de Tomiech ; Expression inquiétante – Sombre ; Noble – Voïvode ; Orateur ; Polyglotte : Montaginois (L/E), Teodoran (L/E), Théan (L/E), Ussuran (L/E) ; Sens du spectacle.



Acquis & connaissances

Métiers :

- ♦ *Arnaqueur* : Comédie 4, Comportementalisme 4, Corruption 3, Déguisement 2, Discrétion 1, Jouer 4, Observation 3, Pique-assiette 3, Sens des affaires 2, Sincérité 4, Tricher 2.
- ♦ *Courtisan* : Cancanier 2, Danse 2, Eloquence 4, Etiquette 4, Héraldique 2, Intrigant 2, Jouer 4, Mémoire 2, Mode 2, Observation 3, Pique-assiette 3, Politique 2, Sincérité 4, Trait d'esprit 3.
- ♦ *Erudit* : Calcul 2, Eloquence 4, Héraldique 2, Histoire 4, Occultisme 4, Philosophie 2, Recherches 3, Théologie 2.

Entraînements :

- ♦ *Cavalier* : Equitation 2 (ND : 15), Soins des chevaux 1.
- ♦ *Couteau* : Attaque (Couteau) 3, Parade (Couteau) 1 (ND : 12).

Arnaud de Montaigne

Héros, neveu du Roy

Description

Arnaud de Montaigne est le "chef" des conseillers civils, c'est un sorcier Porté et un scientifique de talent en qui le Roy a confiance. Pas une confiance illimitée comme en Rémy ou Armand, mais tout de même, c'est un membre de la famille proche. Contrairement au deux précédents, il n'apprécie absolument pas les fastes de la cour et préfère l'austérité des laboratoires scientifiques.

Malgré cela, il est entièrement dévoué à son pays et à son roi. Mais, si un jour il venait à découvrir les bassesses de ce dernier, il deviendrait rapidement l'un de ses plus farouches adversaires. Quoi qu'il en soit, au jour d'aujourd'hui,

Le roi est généralement trop occupé par les affaires du royaume pour se mêler directement du fonctionnement de la compagnie. C'est donc Arnaud de Montaigne qui assure la liaison entre le Roy et le baron de Montfaucon. Cela ne va pas sans heurts : loin du Roy, Arnaud de Montaigne a tendance à se montrer aussi autoritaire et arrogant que son oncle, et monsieur le baron de Montfaucon le supporte mal... pour la plus grande joie d'Arnaud...

Arnaud a des cheveux mi-longs de couleur brune, un menton volontaire, un regard ironique et mesquin et des yeux bruns. Ajoutez des mains parfaitement manucurées, des vêtements prêts du corps avec une prédilection pour le cuir brun et vous aurez compris qu'on ne le trouve pas sympathique de premier abord...

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 4
Détermination : 2 Panache : 2 Réputation : -12

Background

Arcane : Critique

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent du sud ; Appartenance – Le Club des Sciences ; Appartenance – Mousquetaires Rouges ; Brillant ; Etincelle de génie – Science de la Nature ; Flegmatique ; Noble – marquis ; Parent proche (Rémy de Montaigne) ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillien (L/E), Eisenor (L/E), Montagninois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E) ; Relations (Armand de Montaigne, Léon-Alexandre XIV) ; Rythme de sommeil singulier ; Université.

Acquis & connaissances

Ecole de sorcellerie ; Porté (Maître) : Attirer 5, Atteindre 5, Ensanglanter 5, Harmonisation 5, Poche 5.

Métiers :

- ♦ *Alchimiste* : Observation 3, Occultisme 4, Poison 4, Recherches 5, Sciences de la nature 5.
- ♦ *Apothicaire* : Charlatanisme 2, Connaissance des herbes 3, Diagnostic 3, Fabrication de médicaments 4, Poison 4, Premiers secours 4.
- ♦ *Courtisan* : Danse 2, Eloquence 2, Etiquette 2, Héraldique 1, Mode 2, Observation 3, Politique 2, Séduction 1, Sincérité 2, Trait d'esprit 4.
- ♦ *Erudit* : Astronomie 2, Calcul 4, Eloquence 2, Héraldique 1, Histoire 2, Occultisme 4, Philosophie 2, Recherches 5, Sciences de la nature 5, Théologie 2.
- ♦ *Fausseur* : Calligraphie 3, Code secret 3, Dissimulation 2, Falsification 4, Observation 3, Papetier 3, Recherches 5.
- ♦ *Médecin* : Charlatanisme 2, Chirurgie 3, Diagnostic 3, Examiner 2, Hypnotisme 2, Observation 3, Premiers secours 4.

Entraînements :

- ♦ *Cavalier* : Equitation 2 (ND : 15), Soins des chevaux 1.
- ♦ *Escrime* : Attaque (Escrime) 2, Parade (Escrime) 3 (ND : 15).

Antoine Pérard, baron de Montfaucon

Héros, commandant des Mousquetaires Rouges

Description

Autrefois garde du Soleil, Antoine Pérard, aujourd'hui âgé d'une quarantaine d'années dirige les Mousquetaires Rouges depuis maintenant dix bonnes années. Il a remplacé son père à la tête de la Compagnie et il espère que sa fille suivra ses traces...



Rouge, Couleur de Légion, Couleur des Mousquetaires...

Ce solide quadragénaire, aux cheveux prématurément blanchis, est un chef sympathique et bon vivant, qui se montre volontiers compréhensif lorsque ses hommes formulent des exigences raisonnables. Inconditionnellement fidèle au Roy, il n'hésite cependant pas à protéger ses hommes lorsqu'ils encourent le déplaisir des uns ou des autres. Parmi les mousquetaires, il est aimé et respecté, un peu comme un père.

Caractéristiques

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

Background

Arcane : Exemple

Epées de Damoclès : Double identité (commande les mousquetaires rouges) (3 PP)

Avantages : Académie militaire ; Accent de l'ouest ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Appartenance – Mousquetaires Rouges ; Charge – commandant ; Citations (nombreuses, mais il ne peut les montrer...) ; Expression inquiétante – Sombre ; Grand ; Grand buveur ; Noble – baron ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillien (L/E), Eisenor (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E) ; Relations (le commandant Hyacinthe Lestienne de Taillandier, le Roy Léon-Alexandre XIV) ; Sens de l'humour – Grand Guignol ; Tireur d'élite ; Vétéran.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Les Cadets (Maître) : Corps à corps (Combat de rue) 5, Coup d'épaule (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Prise de bras 5, Voir le style 5.

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 5.

Valroux (Compagnon) : Double parade (Couteau/Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers :

- ◆ **Commandement** : Artillerie 2, Cartographie 2, Commander 4, Diplomatie 1, Galvaniser 5, Guet-apens 3, Intimidation 3, Observation 4, Qui-vive 4, Stratégie 3, Tactique 4.
- ◆ **Courtisan** : Danse 2, Diplomatie 1, Eloquence 2, Etiquette 3, Héraldique 4, Lire sur les lèvres 3, Mémoire 2, Mode 2, Observation 4, Politique 4, Sincérité 3, Trait d'esprit 4.

- ◆ **Espion** : Code secret 2, Déguisement 4, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 3, Falsification 2, Filature 4, Fouille 3, Interrogatoire 4, Langage des signes 4, Lire sur les lèvres 3, Mémoire 2, Observation 4, Poison 2, Qui-vive 4, Sincérité 3, Trait d'esprit 4.
- ◆ **Fouineur** : Comportementalisme 3, Connaissance des bas-fonds 3, Contact 4, Droit 4, Etiquette 3, Filature 4, Fouille 3, Interrogatoire 4, Intimidation 3, Observation 4, Orientation citadine (Charousse) 4, Qui-vive 4, Sincérité 3.
- ◆ **Garde du corps** : Attaque (Combat de rue) 4, Comportementalisme 3, Discrétion 2, Dissimulation 3, Fouille 3, Guet-apens 3, Interposition 3, Intimidation 3, Observation 4, Orientation citadine (Charousse) 4, Qui-vive 4.
- ◆ **Mousquetaire** : Attaque (Escrime) 5, Calcul 2, Droit 4, Equitation 4 (ND : 32), Etiquette 3, Intimidation 3, Mode 2, Observation 4, Politique 4, Stratégie 3, Tactique 4, Tirer (Mousquet) 3.

Entraînements :

- ◆ **Athlétisme** : Acrobatie 2 (ND : 27), Amortir une chute 2, Course de vitesse 3 (ND : 30), Escalade 3 (ND : 30), Jeu de jambes 4 (ND : 27), Lancer 2, Pas de côté 3, Roulé-boulé 4 (ND : 32), Sauter 2 (ND : 27), Soulever 3.
- ◆ **Cavalier** : Dressage 2, Equitation 4 (ND : 32), Sauter en selle 2, Soins des chevaux 3.
- ◆ **Combat de rue** : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 2, Coup aux yeux 1, Coup de pied 1, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 30).
- ◆ **Couteau** : Attaque (Couteau) 3, Lancer (Couteau) 2, Parade (Couteau) 5 (ND : 35).
- ◆ **Escrime** : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5 (ND : 35).
- ◆ **Mousquet** : Attaque (arme d'hast) 2, Recharger (Mousquet) 2, Tirer (Mousquet) 3.
- ◆ **Pistolet** : Recharger (Pistolet) 3, Tirer (Pistolet) 4.

Les seconds rôles

Bourvil Boisrouge

Reportez-vous au scénario *Les Robes Grises* pour sa description et ses caractéristiques.

Depuis ce scénario, Bourvil est revenu installé à Charousse et a racheté l'auberge du *Cheval Rouge*, aujourd'hui un repaire de mousquetaires et de spadassins où le coup de poing vient facilement et où il accueille les amis de son frère sergent chez les mousquetaires.



Marie-Louise

Description

Une jenny très avenante... Brune, les cheveux longs, les yeux sombres cachés derrière de longs cils, elle a une poitrine généreuse, de longues jambes parfaitement galbées et un arrière-train à damner un moine... En bref, elle a un physique qui lui permet de choisir sa clientèle...

Caractéristiques

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

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent du sud ; Beauté du diable ; Polyglotte : Castillien, Eisenor, Montagnois, Vodacci ; Séduisante - Séduisante.

Acquis & connaissances

Métiers :

- ♦ Jenny : Cancanier 3, Comportementalisme 3, Connaissance des bas-fonds 3, Danse 2, Discrétion 3, Dissimulation 3, Fouille 3, Jenny 4, Marchandage 3, Observation 3, Séduction 4.

Entraînements :

- ♦ Couteau : Attaque (Couteau) 3, Lancer (Couteau) 3, Parade (Couteau) 2 (ND : 12).

Valet d'Elisabeth

Description

Quelques mots suffisent à le décrire : un bœuf. Grand, gras, fort et bête.

Caractéristiques

Gaillardise : 4 Finesse : 2 Esprit : 1
Détermination : 2 Panache : 2 Réputation : -04

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent du sud ; Grand ; Polyglotte : Montagnois ; Résistance à la douleur.

Acquis & connaissances

Métiers :

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

Entraînements :

- ♦ Masse : Attaque (masse) 3, Parade (masse) 2 (ND : 07).
- ♦ Mousquet : Recharger (Mousquet) 1, Tirer (Mousquet) 3.

Agnès

Description

Agnès est un très joli brin de fille de vingt et un printemps, une amourette d'été, un arc-en-ciel dans une vie mouvementée de héros... Ses caractéristiques importent peu, elle est juste là pour se faire enlever...

Les figurants

Ussurans

Caractéristiques

Niveau de menace : 2

Avantages : L'Ussura

Armes utilisées : Gourdins, Armes improvisées

ND pour être touché : 15

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

Adeptes de Légion

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.

Mousquetaires rouges

Caractéristiques

Niveau de menace : 4

Avantages : La Montaigne, Les Mousquetaires, Méfiantes

Armes utilisées : rapière, mousquet

ND pour être touché : 25

Compétences : équitation 1.



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.

1656

08 secundus 1656

Le voïvode Vassili Dimitrov y Poudovkine doit fuir l'Ussura pour des raisons mystérieuses.

21 quartus 1656

Le voïvode Vassili Dimitrov y Poudovkine rencontre accidentellement un syrnoth dans une zone isolée d'Eisen. Il pense que ses invocations ont réussies mais que le "démon" a peu de pouvoir. Il décide tout de même de profiter de la situation en se rendant à Charousse et en utilisant le "démon" pour impressionner de riches gogos.

14 quintus 1656

Le voïvode Vassili Dimitrov y Poudovkine, accompagné du syrnoth, s'installe à Charousse, il change son nom et devient le voïvode Vassili Tomiech. Sa célébrité dans le monde de l'occulte croît rapidement.

25 corantine 1656

Le cercle Tomiech est créé et regroupe une trentaine de membres de la noblesse et de la bourgeoisie de Charousse.

1657

11 tertius 1657

Les héros boivent un verre à la taverne du Cheval Rouge lorsque Agnès, une servante amante de l'un des héros, est enlevée sous leurs yeux. Ils reconnaissent une ancienne connaissance dans le chariot qui fuit : Flanery.

Le même jour, dans la soirée

Les héros discutent avec Marie-Louise, une jenny, des enlèvements. Ils apprennent que mademoiselle Elisabeth Fronteau de Broissia est sur la même affaire qu'eux.

12 tertius 1657

Les héros sauvent mademoiselle Elisabeth Fronteau de Broissia d'un enlèvement et tuent Flanery. Elle se révèle être une alliée

décidée à les aider. Ils peuvent également faire parler les brutes et apprendre que le marquis Théogène-Maxence Allais de Crioux est dans le coup.

Du 12 au 15 tertius 1657

Enquête. La seule piste qui leur permette d'avancer dans leur enquête est celle du marquis Théogène-Maxence Allais de Crioux, mais ils peuvent agir de diverses manières. Ils pourraient également vouloir visiter ce manoir abandonné, mais l'endroit n'a été utilisé qu'une fois et il n'y a rien d'intéressant sur place.

15 tertius 1657

Cérémonie des adorateurs de Légion. Les héros devraient s'y infiltrer pour sauver Agnès des griffes des sectateurs et tuer le syrnoth après la trahison d'Elisabeth. Les mousquetaires rouges débarquent au milieu de tout cela et arrêtent tout le monde pour tirer cette histoire au clair.

18 tertius 1657

Les héros intègrent la compagnie des mousquetaires rouges sous les ordres du baron de Montfaucon.

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 14 tertius 1657, dans la Ligue de Vendel, l'eisenor Amwolf Gebauer est nommé maître de la Guilde des Imprimeurs. A la mort de Uri Niederolm, la Guilde des Imprimeurs intronise Amwolf Gebauer comme leur représentant au Conseil de la Ligue de Vendel.

*Le 18 tertius 1657, en Vodacce, trois chevaliers de l'Ordre des Kreuzritter sont envoyés à Numa afin d'enquêter sur la magie Sorte. Ils doivent déterminer si celle-ci constitue une menace pour la barrière... **Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre des Kreuzritter.***



La Gazette

La compagnie des Mousquetaires Rouges

Dans un monde rempli de sorciers, de démonsistes, de sorcelleries et d'empoisonneurs de tous poils, la mission des mousquetaires rouges est d'apporter la lumière dans ces zones d'ombre et de protéger la très sainte Montaigne...

Recrutement

Histoire

L'origine de la compagnie des mousquetaires rouges remonte à 1625, peu après la mort de Léon-Alexandre XIII. En effet, Camille de Montaigne, inquiète à l'idée que l'on tente de lui prendre le trône par des moyens magiques demande à son conseiller spirituel le cardinal Maurice d'Argeneau de trouver une solution à ce problème.

Connaissant l'ordre des jésuites pour en avoir fait partie, le cardinal souille alors cette idée à La dépravée ; créer un corps de moines-soldats, dont les prières protégeraient la personne royale des influences maléfiques. Après avoir pensé ressusciter l'Ordre des Pauvres Chevaliers du Prophète, Camille s'arrête à un plan plus raisonnable ; recruter les meilleurs de ses soldats et les former à la chasse aux démons. Le duc Pol-Luc Lévêque de l'Aury (le père de l'actuel duc de l'Aury), alors directeur de l'école des mousquetaires, est chargé de mettre sur pied cette organisation. Vers 1627, il met la dernière main à une nouvelle compagnie de mousquetaires, baptisée "Mousquetaires du Sacré-Cœur des Prophètes". Elle ne tarde pas à devenir "les Mousquetaires Rouges", du moins, pour les rares initiés au courant de son existence. Depuis, la "compagnie" a connu des fortunes diverses. Léon-Alexandre XIV tenta tout d'abord de la dissoudre lorsqu'il monta sur le trône en 1628. Quand il comprit qu'elle était beaucoup plus intéressante en état de marche, il la prit sous son aile. Le duc de l'Aury, alors farouchement fidèle à la reine mère, est vite écarté et remplacé par le baron Paul-Artoise Pérard de Montfaucon, l'un des gardes du corps du roi et l'un de ses protégés. Sous son impulsion, la mission des mousquetaires rouges devint "protéger le royaume contre les forces du mal" (et non plus le roi). C'est également Léon-Alexandre XIV qui imposa la présence de conseillers civils dans ce qui était avant une organisation strictement militaire.

Les mousquetaires rouges sont sélectionnés parmi les meilleurs soldats du royaume ; mousquetaires du roi, gardes du Soleil, tabards noirs, sans oublier des officiers venus d'autres corps, notamment des régiments provinciaux (il existe une rivalité visible, mais contrôlée, entre les anciens mousquetaires et les anciens gardes du Soleil. Les vieilles habitudes...). Tous sont nobles et ont acheté fort cher leur première charge. Sur le plan de la paye et des privilèges, être un simple mousquetaire rouge équivaut largement à un poste de capitaine dans le reste de l'armée. Théoriquement, la compagnie est ouverte à toutes les confessions religieuses, mais en pratique, on en trouve peu qui ne soit pas vaticins. Enfin, en violation flagrante des bulles hiérophantiques, on trouve quelques pratiquants de la Palika et quelques orthodoxes parmi les conseillers civils.

Bien qu'ils soient en majorité, les militaires ne représentent pas la totalité du corps des mousquetaires rouges. On y trouve également de nombreux religieux et sorciers. Porté, une poignée d'érudits laïcs (parfois d'anciens chasseurs de sorcières reptilis) et nombre d'alchimiste qui se sont vus offrir le choix entre la prison ou le service du Roy. Il y a également une ou deux sorcières. Sorte et un avalonien affirme être un sorcier Glamour... À l'exception des alchimistes, la plupart des membres ont été recrutés parce qu'ils ont déjà eu affaire au surnaturel, s'en sont honorablement sortis et ont averti les autorités. Peu après, ils ont reçu la visite de M. de Montfaucon ou de Philippe Artoise, son aide de camp, qui leur a fait une offre impossible à refuser. Ensuite, tous font un passage à l'école des mousquetaires pour une durée de trois à douze mois afin de leur donner un vernis militaire et quelques connaissances martiales.



Effectifs et organisation

La compagnie compte environ une centaine de militaires, une trentaine de scientifiques et d'érudits, une vingtaine de religieux et de sorciers et une dizaine d'alchimistes. Parmi eux, il y a une cinquantaine de femmes. Tout ce petit monde a juré de garder le secret le plus absolu sur leurs activités. Le temps de service est d'un minimum de dix années. Ceux qui y arrivent entiers reçoivent un généreux pécule, et sont rendus à la vie civile. La plupart se retirent dans un manoir en province. Bien entendu, s'il se produit un fait anormal dans leur région, ils sont censés le signaler, puis prêter aide et assistance aux envoyés de la compagnie.

La chaîne de commandement est simple : les mousquetaires sont libres de s'organiser comme ils le désirent, en fonction de leurs affinités. Chaque groupe compte de quatre à huit membres. Ils sont aux ordres d'un capitaine (souvent choisi dans le groupe lui-même), qui lui-même obéit aux ordres de M. de Montfaucon, lequel tient ses ordres du commandant des mousquetaires, Hyacinthe Lescheppe de Taillandier, qui est au service direct du Roy Léon-Alexandre XIV. Les divers spécialistes civils sont considérés comme étant au même rang qu'un militaire. La plupart appartiennent à un groupe, mais certains (notamment les sorciers, les alchimistes et les religieux) sont affectés en fonction des besoins de la mission.

Les capitaines sont responsables de leur groupe directement devant le baron de Montfaucon. Pour le reste, chaque mousquetaire est censé être autonome. Le système a beau être assez flou, il est efficace, et produit des unités extrêmement soudées, qui fonctionnent parfois comme de véritables cellules familiales. Effet secondaire : il existe des rivalités et des compétitions plus ou moins féroces entre les groupes. Tant qu'elles ne dépassent pas certaines limites, De Montfaucon et Aploine laissent faire...

Entraînement

Les mousquetaires rouges sont recrutés parmi l'élite de l'armée. Étant nobles, ils sont censés savoir se battre et monter à cheval. Toutefois, un passage par l'école des mousquetaires leur est imposé afin de les "remettre à niveau". Ce retour en école peut durer de trois à douze mois.

Les conseillers civils sont censés être de taille à affronter la plupart des menaces naturelles et surnaturelles. Mais, afin qu'ils puissent manier une

rapide correctement, ils sont fortement incités à rejoindre également l'école des mousquetaires afin de profiter de son enseignement. Enfin, nombreux sont ceux qui parmi eux profitent des périodes de repos entre les missions pour s'entraîner aux manèges des armes avec leurs collègues, auxquels ils enseignent en échange des rudiments de thérapie ou de médecine, c'est selon...

Types de missions

↳ Protection rapprochée de la personne royale

Il y a en permanence cinq mousquetaires (en civil ou sous l'uniforme des mousquetaires ou des gardes du Soleil) à proximité de Léon-Alexandre XIV. Ils forment la dernière ligne de défense en cas d'attentat surnaturel, mais jusqu'ici, ils n'ont jamais eu l'occasion d'entrer en action. Le service est souvent ennuyeux, mais personne ne s'en plaint ; attirer l'attention de Sa Majesté est le plus court chemin vers la fortune. Théoriquement, la reine pourrait également bénéficier de cette garde rapprochée, mais elle n'en a jamais exprimé le désir.

↳ Protection de la cour

C'est une tâche double ; les mousquetaires rouges veillent à ce qu'aucun sorcier ne frappe de l'extérieur, mais aussi à ce qu'aucun courtisan ne s'adonne à la démonologie ou à l'adoration de Légion. La compagnie enquête systématiquement sur toutes les morts suspectes qui se produisent à la cour. En moyenne, une sur dix rentre dans son domaine de compétence. Les informations sur les meurtres et les empoisonnements ordinaires sont automatiquement transmises aux autorités compétentes (le lieutenant-général de police et ses mousquetaires).

↳ Contre-espionnage surnaturel

Des ambitieux convoitent le trône. Beaucoup de comploteurs n'hésitent pas à s'adjoindre une aide surnaturelle, qui peut prendre une multitude de formes (depuis la potion bizarre fournie par un alchimiste jusqu'à l'aide indirecte d'un sylph). Les mousquetaires doivent garder un œil sur les principaux ennemis du régime (qui sont généralement connus, mais intouchables pour des raisons politiques) et veiller à ce qu'ils restent sages.

↳ Enquêtes en province

La Montaigne est un pays vaste, où les distances se chiffrent en semaines de voyage. N'étant pas centralisé, il faut donc une affaire grave pour que les autorités locales alertent Charoussé. Cela se produit parfois. Dans ce cas de figure, les mousquetaires peuvent compter sur la coopération des dirigeants locaux.



Service du roi

Il entretient un réseau d'espions très efficaces, répartis dans tout le pays. Dans la montagne de rapports qui remontent vers lui se trouvent parfois des comptes-rendus d'événements étranges. Lorsque l'affaire semble mériter un complément d'enquête, il la fait transmettre à De Montfaucon, qui envoie un groupe à l'aventure. Neuf fois sur dix, il s'agit d'une chasse au dahu mais, parfois, les mousquetaires trouvent quelque chose d'intéressant.

Opérations à l'étranger

Pour le moment, ce type de mission n'a pas encore été testé. Il s'agirait d'envoyer un détachement de mousquetaires rouges accompagner l'armée régulière. Leur fonction s'apparenterait alors à un "démontage sur naturel" ; partir en avant de la troupe pour arrêter systématiquement les sorciers connus, ou pour enlever un alchimiste ou un scientifique prometteur.

Missions secrètes à l'étranger

Il arrive que le Roy envoie des agents à l'étranger. Généralement, il ne prend ce risque que pour des affaires graves, voire gravissimes. Nombre de vétérans peuvent raconter des histoires à faire dresser les cheveux sur la tête sur des missions secrètes en Vodacce ou en Eisien.

Opérations privées

Théoriquement, l'existence des mousquetaires rouges est un secret d'état. En pratique, Léon-Alexandre XIV l'a révélé à quelques intimes, notamment à Remy de Montaigne, son plus proche confident. Celui-ci n'a pas hésité, à plusieurs reprises, à utiliser leurs services. A un moindre niveau, il arrive que le baron de Montfaucon autorise des missions "privées", tant qu'elles peuvent avoir des retombées bénéfiques pour la compagnie. Ainsi, un groupe peut parfaitement se lancer à l'aventure de sa propre initiative parce qu'un ami alchimiste s'est fait voler son recueil de formules... ou désire obtenir celui d'un concurrent. Evidemment, dans ce cas de figure, le groupe n'est pas couvert, et s'il se fait prendre, il encourt de gros ennuis...

Méthodes

De Montfaucon conseille vivement la discrétion à ses hommes, mais c'est le seul impératif qu'il leur impose. Encore faut-il s'entendre sur le sens du mot "discrétion". Le Roy préfère qu'on ne les voit pas et qu'on ne les entende pas. En fait, il y tient tellement qu'il a tendance à laisser les maladroits qui se sont fait prendre par les autorités locales croupir en prison pendant un mois ou deux, histoire de leur apprendre la prudence.

Les mousquetaires rouges sont autorisés à se présenter comme de simples mousquetaires en mission. Cela suffit à leur ouvrir la plupart des portes. En

revanche, il est bien entendu hors de question de mentionner leurs activités "surnaturelles".

Pour le reste, chaque groupe est libre d'établir ses tactiques. Certains préfèrent la subtilité, enquêtent longuement et n'agissent que lorsqu'ils sont certains d'avoir cerné tous les tenants et les aboutissants de la question, d'autres se contentent d'un examen sommaire du problème avant de forcer. Aux yeux du roi, seul le résultat compte...

Personnes importantes

M. le baron Antoine Péard de Montfaucon

Commandant de la compagnie. C'est un ancien garde du Soleil qui a renoncé à cette fonction lucrative pour mener une croisade contre Légion et ses séides. Ce solide quadragénaire, aux cheveux prématurément blanchis, est un chef sympathique et bon vivant, qui se montre volontiers compréhensif lorsque ses hommes formulent des exigences raisonnables. Inconditionnellement fidèle au Roy, il n'hésite cependant pas à protéger ses hommes lorsqu'ils encourrent le déplaisir des uns ou des autres. Parmi les mousquetaires, il est aimé et respecté, un peu comme un père. Vous trouverez ses caractéristiques dans le Générique un peu plus haut.

Philippe Antoine

Aide de camp du baron de Montfaucon et commandant en second. Philippe Antoine est un gaillard sympathique et rondouillard, un peu à l'image de son chef. Les héros auront souvent affaire à lui, en particulier lorsque le baron est pris par d'autres obligations. Vous trouverez ses caractéristiques et une description plus détaillée dans le scénario *Le Pacte des Arcanes*.

Arnaud de Montaigne

Emilien Grise. Ce "chef" des conseillers civils est un membre de la famille royale, un neveu du Roy et cousin de Remy. Le roi est généralement trop occupé par les affaires du royaume pour se mêler directement du fonctionnement de la compagnie. Scientifique brillant et sorcier Porté, c'est donc Arnaud de Montaigne qui assure la liaison entre le Roy et le baron de Montfaucon. Cela ne va pas sans heurts ; loin du Roy, Arnaud de Montaigne a tendance à se montrer aussi autoritaire et arrogant que son maître, et monsieur le baron de Montfaucon le supporte mal... Vous trouverez ses caractéristiques dans le Générique un peu plus haut.

Le caporal Montègue

C'est le futur général Montègue de Montaigne... Recruté par les mousquetaires rouges il y a deux ans, il est régulièrement affecté à la



protection du Roy sous le discret uniforme d'un caporal des mousquetaires. C'est ainsi qu'il se retrouvera en première ligne lors de l'attaque de l'Inquisition et *Li Héroïque Résistance de Montègue*. Vous trouverez ses caractéristiques et plus d'informations sur lui dans les suppléments *Le Guide du Maître et Montègue*.

Concurrents et ennemis

Les Chevaliers de la Rose et de la Croix

Les Chevaliers de la Rose et de la Croix ne connaissent pas l'existence des Mousquetaires Rouges. S'ils venaient à en connaître, ils apprécieraient sans doute les missions des Mousquetaires et leur viendraient sans doute en aide.

À l'inverse, les Mousquetaires Rouges connaissent parfaitement les chevaliers de la Rose et de la Croix et n'hésitent pas à rechercher leur aide de manière individuelle en faisant appel à leur sens de l'honneur et de l'héroïsme. Toutefois, ils n'hésiteraient pas à les sacrifier pour la défense de la Montègue... Le pays et le Roy avant tout...

Die Kreuzritter

Les Kreuzritter ne connaissent pas l'existence des Mousquetaires Rouges et les Mousquetaires Rouges ne connaissent pas non plus celle des Croix Noires. Pourtant, leurs missions sont très proches et les deux organisations auraient beaucoup à gagner à s'être aidés... Un jour peut-être...

La Compagnie des Jésuites

La compagnie est chargée par le hiérophante en personne de mener l'offensive de la reconquête valcine dans les pays ayant sombrés dans la protestation, n'a pas bonne presse en Montègue, où elle est perçue comme une organisation dominée par les castillians et les vodaccis, qui n'hésitent pas à l'utiliser pour imposer leur pouvoir. La réalité est un peu plus complexe. L'ordre est majoritairement composé de castillians et de vodaccis, c'est un fait, et il lui arrive de se mettre au service des ambitions du roi de Castille, notamment dans l'Archipel de Mipuit, mais il conserve une large autonomie. Entre autre, il remplit le même office que les mousquetaires rouges, mais pour le compte du Rex Castillium (en Castille) et du hiérophante (partout ailleurs). Résultat ; il arrive régulièrement que mousquetaires et jésuites se retrouvent sur le terrain, à s'occuper d'une même affaire découverte par des biais complètement différents. La plupart du temps, il s'ensuit une rivalité "amicale" entre les deux groupes, mais on a vu aussi s'établir des collaborations sincères... et en une ou deux occasions, mousquetaires et jésuites étaient tellement occupés à se mettre des bâtons dans les roues qu'ils en ont oubliés leurs objectifs.

Contrairement aux mousquetaires, les jésuites font rarement usage de la force. Dans les territoires castillians et vodaccis, ils sont souvent accompagnés de soldats appartenant au "bras séculier" ; l'inquisition, qui n'hésite pas à être brutaux. En Montègue, en Eisen, et encore plus dans les îles d'Émeraude, en Assura et dans la Ligue de Vendel, ils agissent seuls, ou avec le concours de gentils hommes (et de spadassins) valcins recrutés pour l'occasion. Vous trouverez une description plus ample de cette organisation dans un prochain scénario.

Les Filles de Sophie

Les Filles de Sophie connaissent depuis peu l'existence des Mousquetaires Rouges. Depuis que l'un de ses groupes leur a donné un coup de main non appréciable pour détruire un nid d'agitateurs dans la ville d'Échiny il y a deux ans. Comme à leur habitude, les Filles de Sophie ont alors suivi ce groupe et se sont renseignées à son sujet afin de savoir s'ils pouvaient les enrôler. Quelle ne fût pas leur surprise lorsqu'elles se rendirent compte qu'une organisation aux ordres du Roy de Montègue effectuait un travail très similaire au leur ! Voilà qui rattrapait un peu les erreurs de Isabeau de Montègue ! Aussi, les Filles de Sophie ont décidé de garder l'anonymat, mais de venir en aide aux Mousquetaires Rouges lorsqu'ils se mettent dans des querriers incommodes en raison de leurs missions exemplaires. De plus, ce qui ne gâche rien, les Mousquetaires Rouges comprennent un bon tiers de femmes, ce qui n'est pas pour leur déplaire.

Les Mousquetaires Rouges, quant à eux, ne connaissent absolument pas l'existence des Filles de Sophie. S'ils venaient à découvrir une telle organisation, le Roy voudrait certainement s'en emparer afin de l'utiliser à ses propres desseins.

Le Collège Invisible

Le Collège Invisible, en raison du nombre important de scientifiques travaillant au côté des Mousquetaires Rouges, est au courant de l'existence de cette organisation et approuve, en raison de son humanisme, la chasse aux démons et à l'utilisation des connaissances scientifiques et occultes à des fins personnelles. Il arrive donc que le Collège Invisible vienne discrètement en aide aux Mousquetaires Rouges sur certaines de leurs missions.

Par contre, les Mousquetaires Rouges ne connaissent pas l'existence du Collège Invisible. S'ils venaient à l'apprendre, ils tenteraient sans doute de prendre le contrôle de cette organisation afin de pouvoir bénéficier de ses recherches à son profit.

La Rilasciare

La Rilasciare connaît l'existence des Mousquetaires Rouges, d'ailleurs Philippe Antoine est un rilasciare qui espionne les mousquetaires... Et cette organisation pose un sacré problème aux Libres Penseurs ; ils travaillent pour le Roy, donc l'Alliance de la Guérilla et la Ligue des Hommes Libres



affirment qu'il faut s'opposer à eux et faire en sorte qu'elle soit dissoute. À l'opposé, les Opposants justement et la Société de la Libre Pensée, affirment que comme ils luttent contre les sorciers corrompus, les démonistes et les alchimistes dépravés, il convient de les aider, malgré le fait que ce soit une organisation gouvernementale... Enfin la Gilde de la Libération et les Courriers n'ont pas d'avis sur la question. D'où une surveillance rapprochée de la Rilasciare afin de se forger un avis plus sûr.

Les Mousquetaires Rouges, par contre ne se doutent absolument pas de l'existence des Libres Penseurs, la chasse à l'anarchiste ne faisant pas souvent partie de leur travail. S'ils venaient à découvrir les Libres Penseurs, ils apprécieraient sans doute le travail des Opposants mais devraient, au nom de leur devoir, arrêter la totalité de cette organisation et la démanteler pour le bien de la Montaigne...

☞ *La Société des Explorateurs*

La Société des Explorateurs ne connaît absolument pas les Mousquetaires Rouges. Et s'ils venaient à en découvrir l'existence, cela ne changerait rien pour eux, car ils n'agissent pas dans le même champ d'investigation ; la société des explorateurs fouille le passé et des continents lointains alors que les Mousquetaires Rouges se concentrent sur la Montaigne et le présent.

À l'opposé, les Mousquetaires Rouges connaissent parfaitement l'existence de la Société des Explorateurs et craint qu'elle ne fasse un jour une découverte lui permettant de s'emparer du contrôle d'un pays, voire, dans le pire des cas, de la couronne de Montaigne. Aussi, les mousquetaires rouges surveillent de près cette organisation et au moins cinq de leurs membres sont infiltrés dans cette dernière...

Salaires et Matériel

Les salaires des mousquetaires rouges sont les suivants :

- ☞ Mousquetaire (et civil avec une ancienneté de service inférieure à trois ans) ; 75 guilders/mois ;
- ☞ Caporal (et civil avec une ancienneté de service comprise entre trois et sept ans) ; 100 guilders/mois ;
- ☞ Capitaine (et civils avec une ancienneté de service supérieure à sept ans) ; 150 guilders/mois.

Les membres de la compagnie reçoivent le matériel suivant :

- ☞ Une tenue de mousquetaire bleue et blanche pour le "service ordinaire" (il existe un uniforme de parade rouge et blanc pour les grandes occasions, mais il n'est pas porté en temps normal. Les membres de la compagnie portent un ruban rouge à la garde de leur épée pour se distinguer des autres mousquetaires). Seuls les militaires du groupe reçoivent cette casaque ;
- ☞ Un mousquet et un pistolet, poudre et balles à volonteé ;
- ☞ Une rapière et une main-gauche (mais la plupart des mousquetaires ont leurs armes personnelles) ;
- ☞ Le droit de réquisitionner des chevaux dans tous les relais et les auberges du royaume (mais beaucoup ont leurs propres montures, à laquelle ils tiennent beaucoup) ;
- ☞ Une petite croix en argent ;
- ☞ Un livre des prophètes en Théap ;
- ☞ Selon les besoins de la mission, les alchimistes peuvent produire certains produits chimiques plus ou moins utiles ;
- ☞ Les balles en argent, qui étaient remises systématiquement à chaque début de mission, ont été supprimées ; les hommes les fondaient et les revendaient. Elles ne sont plus attribuées qu'au compte-gouttes, et uniquement si le groupe les demande.

