

## Introduction

Le scénario commence à Pau, dans l'hôtel particulier d'Armand de Montaigne, le chancelier du roi. Il remercie personnellement les héros pour leur implication et la réussite de leur mission, sous-entendant toutefois que c'est la seconde fois qu'il laisse échapper l'*Arcanus Pacto*. Nos héros passent une excellente soirée et un excellent repas.

Le lendemain, le majordome leur apprend que le chancelier a dû partir en catastrophe pour Charousse via un passage Porté. Les héros sont libérés de leurs obligations mais sont les bienvenus à Charousse (faites leur comprendre que se rendre à la capitale de Montaigne, que certains d'entre eux n'ont pas revu depuis longtemps, avec un ami comme le chancelier pourrait être fort intéressant...).

En partant du principe qu'ils partent pour Charousse, le lendemain, à une journée de cheval de Charousse (ou plus, suivant les besoins de votre campagne). Les héros cherchent un peu de fraîcheur dans un pichet de vin blanc, à l'ombre d'un petit verger dépendant de l'auberge de Pontchartrain. L'été est agréable, la paysanne enjouée et les foins accueillants pour les coureurs de jupes. Les raisons qui poussent le groupe à badiner du côté de la Montaigne peuvent être nombreuses : se rendre à la capitale pour affaire, poursuivre un odieux vilain ou aller chanter sous les fenêtres d'une courtisane de luxe. Mais pour le moment, ils croquent la vie et les pommes du verger en profitant du calme rural.

Bien entendu, la situation va évoluer lorsqu'un lourd carrosse va débouler dans la cour de l'auberge, soulevant un phénoménal nuage de poussière. Pas d'armoiries, des rideaux tirés et, à l'intérieur, pour les curieux, une forme voilée (peut-être une femme, mais rien n'est moins certain). Un vieux valet crotté se précipite dans l'auberge pour demander des chevaux de rechange mais le maître des lieux lui, annonce qu'il n'en a pas pour le moment et qu'il veut bien soigner ceux de l'attelage. Le valet semble désespéré. Mais son désespoir se transforme en crainte lorsqu'une troupe de dix mousquetaires débarque à son tour. Ils ont un mandat du Roy pour arrêter une certaine Camille d'Estre de Fonteneau, comploteuse, espionne pour la Castille et meurtrière de sa servante. Ils ne représentent que l'avant-garde d'une troupe plus nombreuse. Ils entourent le carrosse et font sortir sans ménagement une jeune courtisane terrifiée. Le drame survient lorsque le vieux valet braque un pistolet et tombe percé d'un coup de mousquet avant qu'il n'ait pu tenter quoi que ce soit. Si les héros interviennent, le combat s'engage mais c'est Camille qui s'interpose pour arrêter les hostilités. Elle accepte de suivre les mousquetaires, car elle est innocente des crimes qu'on lui reproche et elle fait entièrement confiance à la justice royale. On lui passe les chaînes et elle monte dans une petite calèche aux armes des mousquetaires. La troupe repart vers Charousse laissant là, un vieil homme pas encore tout à fait mort.

## Récompenses

### Points d'expérience

- 2 points d'expérience pour avoir sauvé Camille d'Estre de Fonteneau ;
- 2 points d'expérience pour avoir mis hors circuit le chevalier Eudes de Sarment d'Amaury ;
- 1 point d'expérience pour avoir innocenté le Vicomte Jean-Paul St-Michel de Glavène ;
- 1 point d'expérience pour avoir compris que le roi était derrière toute l'affaire et s'être tenu bouche cousue.

### Points de réputation

- Théah : 2 points ;
- Montaigne : 2 points ;
- Noblesse : 3 points ;
- Truanderie : 3 points.

### Autres récompenses

- Ayant fait forte impression sur Philippe Antoine, ce dernier décide de les recommander à son chef en charge des services secrets, à savoir, le baron de Montfaucon. Ainsi, lors du scénario suivant, *Rouge, Couleur de Légion, Couleur des Mousquetaires...* seront-ils sous la surveillance des Mousquetaires Rouges afin de savoir s'ils sont dignes de les rejoindre...

# Le Casting

## Le commandant Hyacinthe Lestiennes de Taillandier

*Vilain, mousquetaire craint et respecté*

### Description

Hyacinthe a toujours voulu intégrer le corps des mousquetaires. C'est donc avec une joie sans pareil qu'il gagna cette école à l'été 1643, il y a 14 ans. Tout d'abord, il s'y fit rapidement remarquer pour son esprit acéré et ses réflexes affûtés, lui permettant de devenir le major de sa promotion. Mais bientôt, grâce à un coup de piston sans pareil, une concurrente déloyale débarqua dans l'école : la fille du duc de Tréville de Torignon !

Bien entendu, elle ne tarda pas à avoir les meilleures notes et s'attira le respect des enseignants. Hyacinthe bouillait intérieurement devant une telle injustice : se faire battre par une femme ! La première à porter le tabard, en plus ! Cela ne pouvait continuer, les femmes ne peuvent exercer un tel métier : comment réagiraient les hommes qu'elle aurait sous son commandement ? Quel sort indigne d'une femme devrait-elle subir si elle était capturée par l'ennemi ?

Aussi décida-t-il de lui donner une bonne leçon afin qu'elle quitte de son plein gré les bancs de l'académie. Malheureusement, la leçon dérapa et se transforma en un viol collectif. Il est vrai qu'il regrette un peu cette nuit horrible, mais bon, il fallut attendre encore dix ans avant qu'une femme ne se présente à l'académie et lui-même a terminé major. Ce qui lui a permis de gravir rapidement les échelons jusqu'au grade de commandant des mousquetaires. Parfois il regrette et se demande s'il ne serait pas devenu ce qu'il devait pourchasser, parfois... et puis cela passe...

Hyacinthe a des cheveux auburn dans lesquels se mêlent des mèches sombres tout ce qu'il y a de plus naturel. Il a le nez bourbonien, des sourcils fournis et acérés, une moustache touffue aux extrémités relevées et une barbiche qu'il huile régulièrement. Il porte un tabard toujours impeccable, des bottes noires parfaitement cirées et son chapeau incliné sur le côté droit.

### Caractéristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 3      Esprit : 4  
Détermination : 4      Panache : 4      Réputation : -45

### Background

**Arcane** : Egaré

**Epées de Damoclès** : Défait (battu Evelyne de Tréville de Torignon à l'académie des mousquetaires) (2 PP)

**Avantages** : Académie militaire ; Accent de l'ouest ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Appartenance – Mousquetaires ; Apprentissage rapide ; Charge – Commandant ; Noble – Chevalier ; Polyglotte : Castillien (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E) ; Réflexes de combat ; Sens de l'équilibre ; Tireur d'élite.

### 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.

**Tréville (Maître)** : Coup de pommeau 5, Coup puissant (Arme d'hast) 5, Exploiter les faiblesses (Arme d'hast) 5, Fente en avant (Arme d'hast) 5, Voir le style 5.

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

### Métiers :

- ◆ **Commandement** : Artillerie 4, Commander 5, Diplomatie 2, Galvaniser 3, Guet-apens 4, Intimidation 4, Observation 4, Qui-vive 3, Stratégie 4, Tactique 4.
- ◆ **Courtisan** : Danse 3, Diplomatie 2, Eloquence 3, Etiquette 4, Héraldique 2, Intrigant 1, Mode 4, Observation 4, Pique-assiette 2, Politique 4, Séduction 3, Sincérité 4.
- ◆ **Fouineur** : Comportementalisme 3, Connaissance des bas-fonds 4, Contact 5, Droit 4, Etiquette 4, Filature 4, Fouille 3, Interrogatoire 4, Intimidation 4, Observation 4, Orientation citadine (Charousse) 4, Qui-vive 3, Sincérité 4.
- ◆ **Mousquetaire** : Attaque (Escrime) 5, Droit 4, Equitation 4 (ND : 35), Etiquette 4, Intimidation 4, Mode 4, Observation 4, Politique 4, Séduction 3, Stratégie 4, Tactique 4, Tirer (Mousquet) 5.

### Entraînements :

- ◆ **Arme d'hast** : Attaque (Arme d'hast) 5, Parade (Arme d'hast) 4 (ND : 35), Réception de charge 3.
- ◆ **Athlétisme** : Acrobatie 4 (ND : 35), Amortir une chute 3, Course de vitesse 4 (ND : 35), Escalade 4 (ND : 35), Jeu de jambes 5 (ND : 30), Lancer 3, Nager 2 (ND : 30), Pas de côté 4, Roulé-boulé 3 (ND : 32), Sauter 4 (ND : 35), Soulever 2.
- ◆ **Cavalier** : Dressage 3, Equitation 4 (ND : 35), Haute école 2, Sauter en selle 2, Soins des chevaux 3, Voltige 1.
- ◆ **Combat de rue** : Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 2, Coup aux yeux 2, Coup de pied 4.

- ◆ *Couteau* : Attaque (Couteau) 4, Lancer (Couteau) 4, Parade (Couteau) 5 (ND : 37).
- ◆ *Escrime* : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5 (ND : 37).
- ◆ *Mousquet* : Attaque (arme d'hast) 5, Recharger (Mousquet) 4, Tirer (Mousquet) 5.
- ◆ *Pistolet* : Recharger (Pistolet) 3, Tirer (Pistolet) 4.

## Philippe Antoine

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

## Vicomte Jean-Paul St-Michel de Glavène

### *Héros, Financier du royaume*

#### *Description*

La famille St-Michel de Glavène n'est pas encore ducale. Ils sont riches, très riches, ils ont fait fortune en s'alliant avec la Ligue de Vendel et en leur facilitant l'implantation en Montaigne. Depuis, ils financent les frasques de la cour de Léon-Alexandre XIV. Seulement voilà, il y a quelques mois, le vicomte Jean-Paul St-Michel de Glavène a organisé un bal absolument somptueux où était convié le roi. Et ce bal a éclipsé (au sens propre) la gloire des fêtes royales.

Aussi, le roi a-t-il décidé de supprimer ce gêneur, d'autant que la fortune de ce noble de robe (les Glavène n'ont acquis leur titre de noblesse qu'il y a trois cents ans) comblerait bien un peu le gouffre abyssal du déficit royal.

Toutefois, la conspiration royale devant échouée, et Jean-Paul, en bon courtisan, s'étant rendu compte d'où venait l'attaque se rendra ensuite auprès du roi et annulera la totalité de la créance qu'il détient à son encontre, lui offrant de plus quatre somptueux châteaux et assez d'argent pour couvrir deux années du train de vie luxueux du roi. La colère de Léon se détournera ainsi de lui. Enfin, c'est ce qu'il croit. Car, quelques années plus tard, lorsque la Montaigne s'emparera de l'est de l'Eisen, Léon proposera à Jean-Paul le titre de duc et les terres qui vont avec à la condition qu'il offre ses propres terres ancestrales à la couronne royale.

Bien entendu, Jean-Paul acceptera avec empressement avant de se rendre compte qu'il s'est une nouvelle fois fait piéger. Les terres dont on lui a fait cadeau sont, pour une bonne partie, la forêt de Corne Close, avec ses monstres et ses horreurs. Elles sont donc inexploitable... Léon est très rancunier et a une excellente mémoire...

Jean-Paul est d'un physique assez commun. Il a les cheveux et les yeux bruns, un peu trop d'embonpoint et une taille standard. Il affectionne les vêtements à la mode mais qui savent rester sobres afin de ne pas paraître trop ridicule lorsqu'il en affaire avec des

commerçants vendelars. Il prend ceux qui lui sont inférieurs de très haut et devient obséquieux avec ses supérieurs. En bref, il est difficile de l'apprécier de premier abord.

#### *Caractéristiques*

Gaillardise : 2      Finesse : 2      Esprit : 4  
Détermination : 4      Panache : 3      Réputation : 55

#### *Background*

**Arcane** : Impulsif

**Epées de Damoclès** : "Roturier", c'est-à-dire que les nobles dits "d'épée" le considèrent à peine mieux qu'un bourgeois. (3 PP)

**Avantages** : Accent du sud ; Noble – Vicomte ; Appartenance – Mécène de l'Ordre de la Rose et de la Croix ; Associés (de nombreux marchands vendelars) ; Polyglotte : Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E) ; Seigneur de la Courbette ; Troqueur.

#### *Acquis & connaissances*

**Métiers** :

- ◆ *Collecteur d'impôts* : Calcul 4, Comportementalisme 2, Comptabilité 5, Corruption 5, Droit 4, Eloquence 3, Evaluation 5, Intimidation 4, Numismatique 3, Observation 4.
- ◆ *Courtisan* : Danse 3, Diplomatie 4, Eloquence 3, Etiquette 4, Héraldique 3, Intrigant 3, Mémoire 2, Mode 3, Observation 4, Politique 3, Sincérité 4, Trait d'esprit 2.
- ◆ *Intendant* : Commander 2, Comptabilité 5, Corruption 5, Diplomatie 4, Droit 4, Etiquette 4, Evaluation 5, Logistique 4, Marchandage 5, Observation 4, Politique 3, Régisseur 4, Sens des affaires 5.
- ◆ *Marchand* : Banquier 5, Comptabilité 5, Construction navale 3, Evaluation 5, Marchandage 5, Observation 4, Régisseur 4, Sens des affaires 5, Service 4.

**Entraînements** :

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

## Le Bourreau

### *Vilain, Seigneur du crime sans scrupules*

#### *Description*

Le Bourreau est l'archétype du méchant de bas étage. Issu de la boue des rues de Charousse, il s'est hissé dans la hiérarchie de la racaille à la force de ses poings et grâce à une sorte d'intelligence malsaine.

## Splendeurs et Misères de Charousse

---

Aujourd'hui à la tête de l'une des plus grosse bande de malfrats de Charousse, seul Léon des Gueux lui fait encore de l'ombre. Et il est prêt à tout pour pouvoir s'en débarrasser et contrôler ainsi la quasi-totalité de la capitale montagnaise. Il va ainsi s'associer avec le chevalier Eudes de Sarment d'Amaury car leurs intérêts sont convergents... pour le moment.

Trapu, les bras et les avant-bras très musclés, le bourreau a une sale tête : des cheveux gras et longs, un regard torve, un nez plusieurs fois cassé, un sourire en partie édenté et de multiples cicatrices témoignent d'une vie des plus mouvementée. Au premier regard, on sait que l'on n'aimerait pas le croiser seul dans une ruelle sombre.

### Caractéristiques

Gaillardise : 5      Finesse : 2      Esprit : 3  
Détermination : 3      Panache : 2      Réputation : -65

### Background

**Arcane** : Impitoyable

**Epées de Damoclès** : Ennemi intime (Léon des Gueux) (3 PP)

**Avantages** : Accent du sud ; Criminel de haut vol ; Expression inquiétante – Angoissant ; Polyglotte : Montagnais ; Pourfendeur (les mousquetaires) ; Relation (le chevalier Eudes de Sarment d'Amaury) ; Résistance à la douleur ; Volonté indomptable.

### Acquis & connaissances

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

### Métiers :

- ◆ **Bagnard** : Attaque (Armes improvisées) 4, Attaque (Combat de rue) 4, Connaissance des bas-fonds 5, Corruption 3, Débrouillardise 3, Dissimulation 4, Intimidation 5, Parade (Armes improvisées) 4 (ND : 32), Qui-vive 3.
- ◆ **Détrousseur** : Attaque (Arme improvisée) 4, Connaissance des bas-fonds 5, Déplacement silencieux 4, Filature 3, Fouille 5, Guet-apens 5, Intimidation 5, Observation 4, Orientation citadine (Charousse) 5, Qui-vive 3.
- ◆ **Incendiaire** : Architecture 2, Calcul 3, Dissimulation 4, Observation 4, Orientation citadine (Charousse) 5.
- ◆ **Malandrin** : Connaissance des bas-fonds 5, Contact 4, Débrouillardise 3, Fouille 5, Observation 4, Orientation citadine (Charousse) 5, Sens des affaires 2.
- ◆ **Mendiant** : Comédie 3, Connaissance des bas-fonds 5, Débrouillardise 3, Déguisement 4, Déplacement silencieux 4, Dissimulation 4, Filature 3, Mendicité 3, Observation 4, Orientation citadine (Charousse) 5, Pickpocket 3, Sincérité 4.

### Entraînements :

- ◆ **Athlétisme** : Acrobatie 3 (ND : 30), Amortir une chute 3, Course de vitesse 4 (ND : 32), Escalade 4 (ND : 32), Jeu de jambes 4 (ND : 27), Lancer 2, Roulé-boulé 2 (ND : 27), Sauter 3 (ND : 30).
- ◆ **Combat de rue** : Attaque (Armes improvisées) 4, Attaque (Combat de rue) 4, Coup aux yeux 3, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 30).
- ◆ **Couteau** : Attaque (Couteau) 5, Lancer (Couteau) 5, Parade (Couteau) 5 (ND : 35).
- ◆ **Mousquet** : Recharger (Mousquet) 3, Tirer (Mousquet) 3.

## Et pendant c'temps là...

---

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

---

*Le 07 tertius 1657, en Castille, le patriarche de la famille Orduño, don Julio Rivera del Orduño, Amiralissime est nommé amiralissime avant de prendre sa retraite de la marine.*

---

---

*Le 08 tertius 1657, en Ussura, Lakov Rozhestvensky sauve un jeune chevalier. Ce nocturne sauve un jeune chevalier des griffes de Judith et lui permet de regagner le monde réel sain et sauf. Judith le maudit. Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre des Kreuzritter.*

---

# 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.

## 05 primus 1657

Le vicomte Jean-Paul St-Michel de Glavène organise une fête somptueuse dont le roi Léon-Alexandre XIV prend ombrage.

## 17 secundus 1657

Le roi essuie un refus poli mais ferme de Camille d'Estre de Fonteneau. La chose se sait rapidement à la cour.

## 26 secundus 1657

Le roi demande au chevalier Eudes de Sarment d'Amaury de prendre en main le complot à l'encontre de Camille d'Estre de Fonteneau et de Jean-Paul St-Michel de Glavène. Il ne tient pas que ce soit son neveu Rémy de Montaigne qui s'en charge.

## 28 secundus 1657

Bal donné en honneur de l'anniversaire d'Anne de Montaigne, l'une des filles du roi. Un homme est interpellé dans les jardins avec une dague empoisonnée et un parchemin recouvert d'écritures codées et cacheté de 2 fleurets croisés et brisés. Le commandant des mousquetaires attendit que l'on vienne récupérer ces effets. C'est Camille d'Estre de Fonteneau qui se présenta. Elle prétend qu'un galant lui a promis un cadeau à cet emplacement.

Dans la même soirée, les mousquetaires se rendent dans ses appartements du palais et y découvrent une lettre du même type.

Camille n'étant que sous surveillance, elle réussit à s'enfuir et à se cacher chez sa servante.

## 29 secundus 1657

Les messages sont décryptés et il s'agit d'ordres préparant le meurtre du roi où l'on y fait référence à un dénommé "L'Aigle". Lorsque les mousquetaires arrivent chez la servante, ils découvrent celle-ci assassinée et Camille en fuite.

## le même jour

Les héros sont à Pau, à l'hôtel particulier d'Armand de Montaigne, afin de recevoir ses remerciements pour la "réussite" de leur mission précédente.

## 30 secundus 1657

Les héros prennent la route de Charousse.

## 01 tertius 1657

Les héros se sont arrêtés à l'auberge de Pontchartrain. Camille d'Estre de Fonteneau est arrêtée par des mousquetaires sous leurs yeux. Son vieux serviteur mourant leur demande alors de prévenir Léon des Gueux.

Eudes de Sarment d'Amaury arrive sur ces entrefaites, se fait passer pour un ami de Camille et demande aux héros d'enquêter sur l'affaire afin de découvrir qui a piégé Camille. Il leur propose de les introduire à la cour sous de fausses identités.

## 02 tertius 1657

Les héros arrivent à Charousse et logent à l'auberge *Au Bon Jean*. Ménard va instruire dans les manières de la cour les héros qui n'y sont pas habitués.

## 04 tertius 1657

Première entrée des héros à la cour du roi. Ils apprennent alors que Camille d'Estre de Fonteneau sera jugé à midi le 06 tertius que la peine sera appliquée le soir même.

Les héros peuvent maintenant commencer leur enquête. La suite est ouverte et il convient de se reporter au scénario lui-même pour connaître le déroulement exact des jours.

## Dans la nuit du 05 tertius 1657

Léon des Gueux fait évader Camille/Manon.

## 06 tertius 1657

Les héros sont accusés de complicité dans la tentative d'assassinat du roi grâce à de faux-indices placés par d'Amaury.

Les héros rencontrent Léon des Gueux. Début de la contre-enquête des héros afin d'accuser d'Amaury.

## 08 tertius 1657

Le Bourreau et d'Amaury utilisent leurs troupes pour assiéger le repaire de Léon des Gueux pendant l'absence de celui-ci et des héros.

Au cours de cette scène d'incendie, les héros vont assister à la mort de Camille/Manon ainsi que Léon des Gueux. Les héros vont sans doute se venger et Eudes de Sarment d'Amaury en subira les conséquences.