

*Mais il me reste un fils. Vous saurez quelque jour,
Madame, pour un fils jusqu'où va notre amour.*

Jean Racine, Andromaque

*Rien de plus émouvant que la beauté qui s'ignore, sinon la
laideur qui se sait.*

Robert Mallet

*On rencontre sa destinée souvent par des chemins qu'on
prend pour l'éviter.*

Jean de La Fontaine

*La faiblesse humaine est d'avoir des curiosités d'apprendre
ce qu'on ne voudrait pas savoir.*

Molière

*Rien n'arrête les vilains lorsqu'il s'agit de répandre le mal.
De même, rien n'arrête les hommes de vertu lorsqu'il
s'agit de rendre la justice.*

Rosenkreuz

Notes liminaires

Nos héros sont chargés d'enquêter sur une nouvelle mode dangereuse qui commence à causer des troubles sociaux dans la noblesse et la riche bourgeoisie charoussienne : un parfum étrange à l'origine suspecte, qui rend les femmes littéralement irrésistibles pendant un laps de temps relativement court. Le capitaine de Montfaucon soupçonne l'utilisation d'une substance sidhe ou d'un artefact syrneath. Une première enquête sur Charousse révélera l'origine du parfum, située dans la région de Verrier, près d'Arisan. Rendus dans cette province, les héros devront mettre au jour l'association d'individus sans scrupules qui s'enrichissent en exploitant un scientifique ussuran perdu en Montaigne et dont la fille a été enlevée pour s'assurer sa coopération. Malheureusement pour les héros, d'autres factions sont à la recherche de ce mystérieux philtre d'amour, et aucune n'est animée des meilleures intentions : des intégristes vaticins proches de l'Inquisition à la poursuite de cette Œuvre démoniaque, des alchimistes du Collège Invisible avides de savoir, des Filles de Sophie qui crient au contrefacteur et des rebouteuses écœurées par cette concurrence déloyale.

Préambule

Ayant entendu parlé d'une puissante occultiste vivant dans la province de Verrier, Radoslav Davitishvili avait décidé de se rendre à Arisan en compagnie de sa fille Erika afin de découvrir un moyen de la guérir. Mais, traversant une forêt, non loin du bourg d'Eymoutiers, un hasard malheureux les fait tomber nez à nez avec une bande de solides bûcherons avinés, sous la coupe d'un certain Olivier Labouteille, lesquels décident de s'en prendre aux deux étrangers.

Blessé, Radoslav finit par se rendre et avoue être un puissant alchimiste capable de fabriquer des potions aux effets remarquables grâce à un artefact syrneath qu'il a découvert sur les bords du Lac Vigile. Désarmé par sa prise, Labouteille fait enfermer les deux ussurans dans une chapelle proche, isolée et quasi abandonnée au milieu des bois de châtaigniers, y laisse une bonne garde et fonce faire part de sa découverte à la duchesse Catherine Arisan Bisset de Verrier, employeuse occasionnelle de sa bande de gros bras pour des opérations peu recommandables.

Passés sa surprise première, la duchesse accepte rapidement l'histoire de ses hôtes forcés, et sous prétexte de les protéger, les maintient cachés dans la chapelle du Bois de Grigeas. Elle fait par ailleurs appel au docteur Salaün, médecin roublard, membre de l'Agiotage et associé de nombreux plans de la duchesse.

Tous deux, impressionnés par le savoir de Radoslav Davitishvili et par son artefact syrneath, prompts à en saisir le potentiel, échafaudent rapidement un moyen d'exploiter cette manne. L'artefact intrigue particulièrement Salaün.

Voyant un moyen d'écouler un produit hors du commun, et inspiré par la réputation d'une rebouteuse locale renommée pour ses "philtres d'amour", ils créent, avec l'aide de Radoslav Davitishvili, un parfum redoutablement aphrodisiaque, faisant littéralement perdre la tête aux hommes et s'ouvrent un marché lucratif, d'abord auprès des riches femmes esseulées ou dénuées de charme de la région. Le succès du "parfum de bruyère et de Vénus" grandissant, le docteur est envoyé à Charousse pour trouver de nouveaux débouchés.

Mais le succès est tel que les deux associés finissent par s'inquiéter des capacités limitées de production de l'artefact. En discutant avec Radoslav Davitishvili et en s'appuyant sur ses propres connaissances grandissantes, Salaün finit par conclure qu'il est possible d'économiser les réserves de l'artefact en complétant la mixture par des extraits pris directement dans le cerveau féminin.

Là se produit un tournant dans les activités du trio (en incluant Labouteille) et de leur relation avec Davitishvili qui se refuse tout d'abord à cette idée. De protégé, l'alchimiste ussuran devient prisonnier et exploité (avec la promesse qu'aucun mal ne sera fait à sa fille retenue au palais de la duchesse), tandis que s'organisent les premiers enlèvements.



Introduction : Où les héros prennent la main

Les héros sont convoqués par le capitaine de Montfaucon, au petit matin. Est également présent lors de cet entretien Arnaud de Montaigne. Le capitaine leur explique que, dernièrement, deux affaires de mœurs ont secoué la cour. En effet, un membre important du clergé a été surpris en train d'honorer une dame de la noblesse dans un couloir du le Vieux Château de l'Houvre, lors d'une réception donné par le Roi lui-même. Réputé pour sa dévotion et sa tempérance, l'ecclésiastique, dont le nom ne peut être évoqué, a confessé ne pas avoir compris ce qui lui était arrivé et avoir littéralement perdu raison. Perclus de honte, il aurait fuit la capitale. Quant à sa partenaire d'un soir, elle aurait rejoint un couvent.

De même, au palais, en pleine journée, peu après le lever du Roi, un des ministres se serait jeté sur une des dames présentes et aurait commencé à la trousseur en public, malgré les protestations de la victime. L'affaire a été étouffée de justesse.

D'après les renseignements recueillis par les informateurs du capitaine de Montfaucon, aucune des deux dames impliquées n'a pu ou voulu donner d'explication. Et, pour finir, d'autres rumeurs sont parvenues récemment évoquant des incidents similaires dans Charousse. Aucune piste surnaturelle n'a été trouvée pour l'instant mais l'utilisation d'une technologie symeth est évoquée par Arnaud de Montaigne.

Et quoi qu'il en soit, même si le libertinage fait partie de la nature humaine, de tels comportements sont inacceptables en société de la part de grands du Royaume. Une explication doit être trouvée et le phénomène interrompu.

Les héros sont donc chargés de mener une partie de l'enquête, en commençant, selon les directives du capitaine, par un grand bal qui doit être donné ce soir même au Château de l'Houvre.

Durant le reste de la journée, les héros pourront prendre connaissance des éléments suivants :

- Les deux dames en question étaient célibataires au moment des faits. La première était âgée et veuve depuis deux décennies, l'autre très jeune, laide et réputée pour désespérément rechercher un bon parti ;
- Le ministre en question a perdu son épouse il y a quelques mois et cherchait à se remarier ;
- Tous les incidents connus se sont déroulés dans la riche bourgeoisie ou la noblesse ;
- Ils peuvent être conviés au bal de ce soir en tant qu'invités ou en tenue pour assurer la sécurité des lieux, au choix de chacun d'eux.

Acte I : Les petites femmes de Charousse

Trois coups de bâtons et le rideau se lève sur nos héros tentant de passer inaperçu au milieu du faste d'un bal royal. La beauté des dames, la finesse des mets et la qualité de la musique n'a d'égal que le comportement vulgaire de certains de ces prétendus nobles...

Scène 1 : Où l'on danse et se croit amoureux

Décor : le château de L'Houvre

Protagonistes : Rémi de Montaigne, Annette Lormal d'Huez

Bal au palais royal. Le faste le dispute à l'allégresse. Si les héros sont vigilants et savent quoi chercher (jets d'Observation ou de Comportementalisme ND 20), ils pourront remarquer plusieurs couples particulièrement mal assortis (pour des raisons sociales, maritales ou physiques) dont les danses se font de plus en plus lascives et s'accompagnent de regards lubriques du partenaire masculin.

S'ils parviennent à maintenir suffisamment longtemps leur attention, ils pourront remarquer un de ces couples s'éclipser (Qui-Vive ND 25), à l'autre bout de la salle de réception, bien évidemment.

Traverser la foule et retrouver le couple dans le dédale des couloirs du palais ne devrait pas être une mince affaire (Filature ND 30).

Au pire, en interrogeant ou soudoyant certains domestiques croisés, les héros pourront obtenir quelques indications. S'ils parviennent à retrouver les amants, ces derniers seront alors en plein jeu de la bête à deux dos. L'homme est Rémi de Montaigne, tombeur notoire, beau, riche et spirituel, ayant la réputation de ne s'intéresser qu'aux plus belles et plus difficiles conquêtes.

La femme est Mademoiselle Annette Lormal d'Huez, fille d'un obscur nobliau de la province de Surly, que les héros ne devraient pas connaître. D'un physique commun, et manifestement de très petite noblesse, elle rêve d'un grand mariage à Charousse.

Si les héros choisissent d'intervenir, il sera extrêmement difficile de faire reprendre raison au cousin du roi qui, pendant encore une demi-heure, ne pensera qu'à assouvir son désir, quitte à devenir violent devant tout obstacle (même un mousquetaire) qui lui barrerait la route.

Calmé, et prenant la mesure réelle d'Annette, Rémi ne demandera pas son reste et s'enfuira, non sans s'être assuré au préalable que cette affaire ne s'ébruitera pas. Il ira jusqu'à proférer des menaces pour cela.



S'ils interrogent de trop près et trop tôt Annette, les héros devront résister à l'attrait de son parfum et ne pas succomber à des pulsions orgiaques.

S'ils sont assez psychologues (Comportementalisme, Interrogatoire ND 20), ils apprendront facilement l'existence de ce "parfum de Bruyère et de Vénus" ainsi que l'adresse de l'échoppe de Rainier Faury où Mlle Lormal d'Huez a acquis à prix d'or la minuscule bouteille de porcelaine à pâte molle qui le contenait. Elle donnera même la bouteille, qui est désormais vide.

Des menaces ou trop de fermeté ne feraient que pousser Annette à appeler au secours ou tenter de s'enfuir.

Au cas où les joueurs manqueraient complètement leur cible lors du bal, ils pourront finir par obtenir le nom de la dame au couvent, et l'interroger. Avec un peu de diplomatie et de bagout, elle révélera le lieu de son achat et son objectif : humilier l'ecclésiastique qui repoussait ses avances jusqu'alors.

Scène 2 : Où le parfumeur marche droit

Décors : Echoppe du parfumeur

Protagonistes : Rainier Faury

L'échoppe de Rainier Faury propose un large panel de parfums, cosmétiques et plantes aromatiques. Lorsque les héros s'y rendent, quelle que soit l'heure de la journée, ils trouvent porte close et volets baissés.

Un jet de Qui-Vive facile permettra d'entendre des exclamations sortir de la boutique. Une voix craintive ne cesse de répéter qu'il n'en sait pas plus, tandis qu'une autre, aux intonations démentes, l'abreuve de questions aboyées à propos "de secrets chimiques", "de la Voie vers la Pureté" et de "composés hermétiques".

La porte est difficile à forcer (Gaillardise ND 40) à moins de s'y mettre à plusieurs mais relativement facile à crocheter (ND 25).

En pénétrant dans l'échoppe, les héros découvrent un gros homme, Faury, vêtu avec soins, transpirant et apeuré. Il est acculé contre un étal et entouré d'une douzaine d'hommes masqués, armés de dagues et de bâtons. Ce sont bien sûr des membres du Collège Invisible. L'un des hommes, Jehan Lulle, menace le commerçant avec un pistolet qu'il agite en tout sens, en hurlant.

En découvrant les mousquetaires, les hommes de mains chercheront aussitôt à s'enfuir par toutes les issues possibles, quitte à se battre, en protégeant Jehan avant tout. Si certains sont capturés, ils n'hésiteront pas une seconde à se suicider par le poison.

En interrogeant Rainier Faury, les héros pourront apprendre que :

- Ils sont le quatrième groupe de personnes en deux jours à venir le harceler pour obtenir des renseignements sur ce parfum de "Bruyère et de Vénus" ;

- Le premier groupe n'était ni masqué ni physiquement violent mais mené par un jeune noble (cf. description physique de Adelin Fourrazon des Trebecq) qui l'a vertement sermonné sur la vente de ce produit diabolique et qui voulait trouver et éradiquer les "racines de ce mal qui distille le pêché" ;

- Le second n'était composé que d'une très belle dame (cf. la description d'Alda Grüber) qui voulait savoir d'où venait ce composé. Il ne sait comment elle a procédé pour lui tirer les vers du nez, mais il a dit tout ce qu'il savait ;

- À tous, il a révélé ce qu'il va dire aux héros : il y de cela plusieurs mois, un grand homme tout de noir vêtu lui a proposé ce parfum à prix exorbitant, en lui expliquant ses propriétés miraculeuses. Il a d'abord cru à un charlatan mais l'homme a tenu à lui faire une démonstration, sur l'épouse de Faury. Impressionné par le résultat, quoique gêné de son comportement devant l'inconnu, il en prit quelques bouteilles, qu'il revendit discrètement mais avec grande facilité et à prix d'or à ses clientes fortunées (dont il peut fournir la liste). Il y a quelques semaines, l'homme, qui se refuse à donner son nom, est revenu lui proposer une nouvelle fournée du parfum. Le seul élément tangible qu'il a pu apprendre est qu'il venait de la province de Verrier, à proximité d'Arisan.

Faury s'engagera à ne plus vendre ce philtre d'amour si on le lui demande (il en a de toute façon déjà pris la décision, effrayé par les visites successives) et prétend ne plus en posséder. Avec un peu d'intimidation, il révélera en gardant une bouteille pour sa consommation "personnelle", son attirance pour son épouse n'étant plus ce qu'elle était...

Scène 3 : Où les héros rendent compte

Décors : l'hôtel de Montfaucon

Protagonistes : Arnaud de Montaigne, le capitaine de Montfaucon, et peut-être quelques autres protagonistes en fonction de leur enquête

Si les héros obtiennent une ou deux bouteilles, même vides, et ont la présence d'esprit de les maintenir bouchées, ils pourront, les confier à Arnaud de Montaigne pour analyse.

Les conclusions seront formelles : il s'agit bien d'une substance artificielle produite à l'aide d'un artefact d'origine syrneth, probablement setine, mélangée à un parfum de bruyère de production plus classique.

Cependant, une différence inquiétante apparaît entre la bouteille d'Annette (première livraison) et celle de Faury (livraison plus récente) le contenu présente un mélange de substances artificielles et naturelles (qu'Arnaud identifie comme humaines).

Arnaud leur confie également une bouteille d'un produit alchimique qui réagira en faisant virer au rouge toute substance présentant l'ingrédient d'origine syrneth dans son contenu.



La liste des clientes de Faury, si elle est confiée au capitaine, sera transmise à Rémi de Montaigne qui prendra les mesures qui s'imposent.

Si les héros ont tué ou capturé des membres du Collège Invisible, ils pourront obtenir quelques bribes d'information sur cette organisation. Si leur enquête se prolonge dans la capitale, les héros finiront par découvrir que Lulle et ses hommes ont précipitamment quitté la ville.

S'ils se renseignent sur Adelin Fourrazon des Trebecq (grâce à sa description pittoresque) et ont de bons contacts, ils pourront peut être connaître son nom et quelques rumeurs sur son appartenance à un ordre vaticin proche de la Castille.

S'ils décident d'enquêter sur les trois dames, ils finiront par apprendre l'identité d'Alda Grüber et son rôle de faiseuse d'anges auprès de la noblesse féminine de Charousse. Elle serait partie précipitamment en direction de Muguet, sa ville d'origine (en réalité, elle aura ensuite bifurqué en direction d'Arisan).

Finalement, après toutes ces découvertes, et sur les conseils insistants d'Arnaud de Montaigne, le capitaine de Montfaucon décide d'envoyer les héros à Arisan.

Si les héros se sont précipités dans la province de Verrier immédiatement après leur visite à Faury, ils partent les mains dans les poches. *Alea jacta est*, donc.

Acte III : Les châtaignes d'Arisan

Scène 1 : Où l'on respire l'air pur de la province de Verrier

Décors : les routes de Montaigne et Arisan

Protagonistes : rencontres de voyage

Le voyage jusqu'à Arisan prendra une bonne semaine avec l'encombrant carrosse, deux jours de moins à cheval et à bride abattue.

Arrivés à Arisan, les héros tomberont sur les mêmes rumeurs qu'à Charousse, bien que l'on semble attribuer ce phénomène à quelque rebouteux local.

S'ils font le tour des vendeurs de parfum de la ville, ils tomberont sans mal et avec surprise probablement, sur des bouteilles similaires de parfum de "Bruyère et de Vénus", à vil prix, et bien innocentes : elles ne contiennent qu'un simple parfum sans produit syneth supplémentaire (s'ils utilisent le produit fourni par Arnaud).

De même, l'origine en sera facile à déterminer : la manufacture en est sise à Eymoutiers, une petite bourgade à sept ou huit lieues de là, en direction d'Entour et de la province de Viltoille.

En s'enquérant d'autres curieux au sujet de ce parfum, ils pourront apprendre que Fourrazon des Trebecq et Lulle, avec leur équipage respectif, les ont devancés dans leur recherche.

Scène 2 : Où l'on rencontre une terrible duchesse

Décors : Eymoutiers, château de la duchesse

Protagonistes : la duchesse Catherine Arisan Bisset de Verrier, Olivier Labouteille et ses sbires

À Eymoutiers, charmante bourgade nichée au creux d'une vallée ombragée, entre les collines couvertes de forêts (châtaigniers et chênes) ou de bruyères et genêts, on leur indiquera facilement l'origine du parfum. La résidence d'été de la duchesse Catherine Arisan de Verrier se trouve un peu plus loin dans la vallée. Mais les héros seront peut être surpris de trouver une grande tannerie sise à l'aplomb du château de la duchesse.

Dans le village, s'ils sont en livrée ou font savoir qu'ils sont mousquetaires, les héros ne manqueront pas d'être informés de la disparition de plusieurs sœurs du Couvent des Ursulines (fondé en 1629) et de diverses paysannes. Interrogée, la mère supérieure révélera qu'elle a tout d'abord pensé à des fugues comme il en existe toujours mais qu'elles sont désormais trop nombreuses et trop rapprochées pour être naturelles.

Le fait a été signalé à la duchesse qui a, d'après elle, chargé Labouteille et sa bande "d'enquêter". Un vagabond fût arrêté et exécuté après aveux mais d'autres disparitions ont eu lieu depuis. Une enquête serrée révélera que toutes les victimes étaient jeunes, en relative bonne santé, mais avaient consulté le docteur Salaün dans les semaines précédant leur disparition. Lequel docteur leur aurait conseillé de rendre visite à Jeanne Pralou, la rebouteuse, s'avouant inefficace devant leur affection (quelle qu'elle soit).

Bien évidemment, ces femmes n'ont jamais vu la rebouteuse et ont été enlevées en chemin.

D'autre part, le docteur Salaün sera introuvable, en voyage d'après sa domestique, et son départ coïncide au lendemain de la visite d'Adelin Fourrazon de Trébecq à la duchesse de Verrier.

Les rémanences d'effluves de tannerie mélangées aux productions de parfum font de la demeure de la duchesse un lieu écœurant à respirer.

L'accueil de la duchesse soufflera le chaud et le froid sur les héros, elle se plaindra de visites et de soupçons incessants (elle a eu la veille au soir la visite d'Adelin Fourrazon de Trébecq), alors qu'elle usera de toute sa persuasion et de son air affable pour détourner l'attention des Mousquetaires sur Jeanne Pralou et ses "pratiques". Par contre, elle prétendra ignorer son lieu précis de résidence, si ce n'est indiquer le bois de Grigeas, à une ou deux lieues, ce qui reste flou.

Si elle est questionnée sur les disparitions, elle répètera l'histoire du vagabond et dira avoir demandé à Labouteille, qu'elle présentera comme un serviteur dévoué, de continuer ses



recherches, ce qu'il serait en train de faire (incidemment, il ne sera pas possible de le questionner).

Dès la fin de leur visite, les héros seront désormais discrètement surveillés par quelques hommes de Labouteille. Si eux mêmes gardent un œil sur la duchesse, ils la verront quitter sa demeure à la nuit tombée, à cheval, manifestement préparée pour une escapade de quelques jours. Il sera extrêmement difficile de la suivre : elle connaît le terrain et utilisera des voix détournées en forêt pour rejoindre Chalusset et quelques hommes de Labouteille répartis sur le début du trajet opéreront des attaques sporadiques pour arrêter ou au moins retarder d'éventuels poursuivants.

Scène 3 : Où, au pied du bûcher, l'on se bat

Décors : le village d'Eymoutiers, le bois de Grigeas

Protagonistes : Jeanne Pralou et son frère, Adelin Fourrazon de Trébecq et ses hommes

Tous les indices devraient mener à Jeanne Pralou. Il ne sera pas facile d'obtenir de la populace des indications précises sur son lieu d'habitation parce que les personnes interrogées seront réticentes à livrer à des étrangers cette personnalité à la fois appréciée et redoutée.

Si les héros se renseignent sur le bois de Grigeas, ils pourront apprendre l'existence en son sein de deux lieux spécifiques (outre la cabane de Pralou) : une fontaine et une chapelle dédiées à Psalmet, saint local ayant fondé Eymoutiers et révérend dans toute la région. Il sera plus aisé de se faire indiquer ces lieux.

À partir de la fontaine, en fouillant un peu (Observation ou Pistage ND 20), il est facile de découvrir un sentier menant à la cabane de Pralou. L'endroit est sinistre et isolé, un brouillard s'est levé peu avant l'arrivée des héros. La découverte de Thomas, le massif frère trisomique de Jeanne, peut par ailleurs transir les héros (pour l'inspiration du lieu et l'ambiance, pensez au "Projet Blair Witch" et à "Délivrance").

Thomas est en réalité doux comme un agneau mais complètement affolé. Sa sœur s'est rendue à la chapelle depuis des heures et n'est pas revenue, ce qui n'est pas dans ses habitudes. Il veut y emmener les héros pour l'aider à retrouver Jeanne, ce qui ne sera pas aisé à comprendre, en raison de son handicap.

Quel que soit le moyen trouvé pour approcher de la chapelle, des cris de femme se feront entendre à quelque distance et des volutes de fumée pourront être aperçues par delà la canopée. Une fois sur les lieux, les héros pourront découvrir un bûcher construit à la hâte, en cours d'embrasement, sur lequel est attachée Jeanne Pralou, qui a visiblement été torturée au préalable.

Devant le bûcher se tient Adelin Fourrazon de Trébecq, entouré de ses hommes, une torche en main, répétant ses mots comme une litanie : "Brûle sorcière, et emporte en enfer, rend à ton maître et amant Légion, ce secret infâme que tu n'auras voulu nous révéler".

Quel que soit le mode d'action choisi par les héros (discuter ou frapper d'abord), les membres de l'inquisition ne lâcheront pas pied facilement. S'ils se sentent vraiment menacés, ils fuiront en se dispersant dans la forêt. Mais nos mousquetaires devront gérer l'affrontement et l'éventuelle poursuite en même temps que le bûcher dont l'embrasement s'accélère, au milieu des piailllements hystériques de Jeanne et des hurlements de son frère, courant partout sans comprendre ce qui se passe.

S'ils parviennent à sauver Jeanne, celle-ci pourra leur apprendre qu'elle n'est en rien responsable de ce qu'elle considère comme une "légionnerie", qu'elle en a eu vent et qu'elle et ses pairs sont aussi à la recherche de l'origine du parfum, qu'elle n'a jamais vu les jeunes femmes qui lui auraient été envoyées par Salaün. Sa visite à la chapelle était motivée par d'étranges présences signalées par quelques paysans trop superstitieux pour y regarder de plus près. Et, sur le chemin du retour, elle est malheureusement tombée sur les membres de l'Inquisition qui la recherchait activement.

Par contre, comble du vice, une de ses anciennes "clientes" d'Arisan lui a appris, lors de sa dernière visite, que le parfum serait vendu aux dames pendant la messe en l'église Saint-Martial.

D'éventuels membres de la l'inquisition capturés n'apprendront rien de plus aux héros qu'ils ne savent déjà. Une fouille minutieuse de la chapelle abandonnée (jets de Fouille ND 25) révélera qu'elle a été récemment occupée. De la poussière de porcelaine à pâte molle pourrait provenir d'une bouteille de parfum brisée. De longs cheveux de femme peuvent être retrouvés, ainsi que des tâches de sang, des restes de nourriture.

L'utilisation de la potion fournie par Arnaud de Montaigne révélera d'importantes traces de la substance étrangère dont la piste se perd sur le chemin qui repart vers Eymoutiers. Des traces récentes de roues de carriole peuvent encore y être devinées.

Si les héros fouillent les bois alentours, ils découvriront les tombes toutes fraîches, de deux jeunes femmes, tondues et trépanées. Une inspection minutieuse de la tête d'une des victimes (et un jet de Diagnostic ND 20 réussi) révélera des trous de différentes tailles dans la boîte crânienne.

Que s'est-il passé ?

Dès la visite d'Adelin Fourrazon de Trébecq, la duchesse Catherine Arisan Bisset de Verrier a senti le vent tourner et a fait déplacer précipitamment l'alchimiste, dans la nuit, ainsi que les femmes enlevées et le matériel ; le tout sous la garde de Salaün, Labouteille et quelques uns de ses hommes. Tout ce petit monde a embarqué dans une barge sur la rivière en aval d'Eymoutiers et a descendu le cours d'eau jusqu'à une embouchure avec une autre rivière (la Riante) qu'ils ont ensuite remonté autant que faire se peut. Le voyage s'est terminé en carrosse jusqu'aux ruines du château de Chalusset, près de Saint-Jean-Ligourre, que la duchesse, féru d'histoire, connaît bien et sait abandonné.



Acte III : Les nonnes trépanées

Scène 1 : Où la messe révèle le coquin

Décors : Abbaye Saint-Martial, les dédales sous Arisan

Protagonistes : le docteur Salaün

Dans l'hypothèse où les héros ont sauvé la rebouteuse et recueilli son témoignage, il est probable qu'ils retourneront à Arisan et commenceront à assister assidûment aux offices quotidiens de l'abbaye Saint-Martial où l'affluence est grande.

La polyphonie y est née quelques siècles plus tôt et l'on s'y presse encore pour profiter de chants religieux renommés.

Dans la densité de la foule présente, il sera difficile de détecter quoi que ce soit mais si les héros savent qui ou quoi rechercher (approximativement), ils pourront repérer le docteur Salaün faisant son apparition durant l'office, sans qu'ils ne l'aient vu entrer ! Intervenir directement pendant la messe serait une grossière erreur. Les fidèles s'en offusqueraient et causeraient inévitablement un esclandre dont profiterait Salaün pour fuir.

À la fin de la cérémonie, si les héros n'interviennent pas immédiatement, ils pourront l'observer rendre hommage à quelques dames et très discrètement procéder à un échange (d'argent contre parfum bien sûr).

Dans la cohue de la sortie de l'église, un jet de Qui-Vive ND 30 sera nécessaire pour repérer par quelle porte de service le docteur s'est esquivé. Immédiatement, ou en revenant plus tard, si les héros prennent cette porte, ils aboutiront dans une crypte où reposent les reliques de Saint-Martial, ainsi que celles d'Alpinien et Austriclinien, deux de ses disciples. Mais la voie est sans issue et la pièce vide.

Une inspection minutieuse permettra de découvrir (Fouille ND 30) que l'un des tombeaux peut être ouvert par un astucieux mécanisme et donne sur un réseau de galeries souterraines datant pour certaines de l'Antiquité.

Sans une utilisation judicieuse de la potion et une bonne orientation pour ne pas tourner en rond (jets d'Orientation citadine ND 20), il sera difficile de suivre la piste de Salaün, mais pas impossible.

La voie à suivre fait plus d'une douzaine de kilomètres directement jusqu'à Chalusset !

C'est l'occasion d'effrayer vos joueurs en les donnant pour perdus dans un dédale de galeries souterraines, parfois prêtes à s'écrouler.

Scène 2 : Où il faut avoir de bons yeux

Décors : le château abandonné de Chalusset

Protagonistes : docteur Salaün, la duchesse Catherine Arisan Bisset de Verrier et leurs hommes, Alda Grüber

Qu'ils soient arrivés à Chalusset en suivant la duchesse de Verrier (Acte II, Scène 2) ou le Docteur Salaün (Acte III, Scène 1), les héros vont découvrir un autre endroit sinistre : les ruines d'un ancien château de chevaliers brigands qui terrorisaient la région il y a quelques siècles. L'endroit, ainsi que le petit village castral attenant, fut ravagé par les arisanois en révolte. Perché sur une colline boisée et escarpée, dominant la vallée de la Riante, l'endroit est isolé, lugubre, consciencieusement évité par les locaux, et parfait pour s'y cacher. Divisé en deux parties, bas et haut château, les ruines sont envahies de buissons, de ronces et d'arbres.

Le souterrain emprunté par Salaün débouche au pied de la tour du bas château, habilement dissimulé derrière un rideau de lierre.

Ceux qu'ils recherchent sont tapis au fond d'une ancienne cave voûtée, dont l'entrée se trouve au milieu des ruines du haut château, mais dissimulée par une tenture avec un magnifique trompe-l'œil.

Ce trompe-l'œil représente un mur ! (Observation ou Qui-vive ND 30 pour s'en rendre compte)

C'est le moment où Alda Grüber va faire son apparition. En effet, elle surveille la duchesse depuis son arrivée à Arisan. Elle sait par où elle est passée. Elle a également surveillé les héros et s'est rendue compte qu'ils étaient de bonne moralité, elle est donc prête à les aider à faire tomber la duchesse. Elle pourra donc leur révéler l'entrée dissimulée.

Par contre, si les héros l'envoient paître, elle les laissera se débrouiller. Enfin, s'ils ne trouvent pas l'entrée mais patientent suffisamment longtemps, ou commencent à devenir fous, faites sortir un homme pour uriner.

Scène 3 : Chaos et K.O.

Décors : le château abandonné de Chalusset

Protagonistes : docteur Salaün, la duchesse Catherine Arisan Bisset de Verrier, Olivier Labouteille et leurs hommes, Alda Grüber, les fanatiques vaticins, Jeannes Pralou et ses amis, Radoslav Davitishvili

Dans la vaste "grotte", ils découvriront plusieurs jeunes filles comateuses, enchaînées, trépanées, au crâne tondu d'où émergent différents fils et tuyaux aboutissant à un gigantesque alambic au centre duquel se trouve le fameux artefact syrneath. Du sang et divers liquides corporels sont répandus sur le sol.



Notre alchimiste ussuran est là, les pieds entravés de chaînes et couverts d'ecchymoses.

Sont bien sûr présents Salaün, la duchesse Catherine Arisan Bisset de Verrier, Olivier Labouteille et quelques uns de ses hommes (nombre à faire varier selon l'état de santé des héros).

Tous les humains portent un masque de tissu (pareil à celui des chirurgiens), pour éviter de succomber aux phéromones dégagées par le parfum en cours de fabrication.

Le premier réflexe de chacun et de s'armer et d'attaquer, à l'exception du docteur qui va se mettre à renverser toutes les bouteilles de parfum à sa portée sur les prisonnières, espérant ainsi détourner l'attention des agresseurs (ce qui pourrait arriver s'ils ne se sont pas préalablement munis de masques).

Dès que les héros ont pris la mesure de la situation et que le combat va s'engager, deux événements vont se produire :

- À moins qu'ils ne fassent rapidement comprendre à l'alchimiste qui ils sont et qu'ils peuvent l'aider, il verra là une opportunité de s'échapper pour sauver sa fille et s'attaquera vicieusement à tout ce qui bouge à coup de scalpel ou autre instrument chirurgical et tentera une sortie.

- Après un ou deux rounds, un homme de Labouteille arrivera de l'extérieur en hurlant, ensanglanté, tentant d'alerter ses compagnons et maîtres : en effet, vont débarquer les éventuels fanatiques vaticins qui auront survécu jusque là, ainsi que Jeanne Pralou et d'autres rebouteuses et rebouteux, accompagnés de quelques paysans recrutés sur le chemin.

À partir de là, le chaos devrait se déchaîner.

Les héros devront récupérer l'alchimiste et l'artefact, tout en protégeant leur vie. Bon courage.

Au final, Labouteille et Jeanne Pralou compteront parmi les cadavres. Salaün parviendra à s'éclipser discrètement dès le début des échauffourées grâce à son pouvoir de *Cape des ténèbres*. De même, la duchesse parviendra à prendre la poudre d'escampette, aussitôt poursuivie par Alda Grüber. Et mieux vaut pour les héros ne pas se mêler de ces affaires féminines...

Conclusion : On aura ta peau...

Décors : la tannerie adjacente au château de la duchesse

Protagonistes : le docteur Salaün et ses hommes, Radoslav et Erika Davitishvili

Nos héros sont maintenant en compagnie de l'alchimiste ussuran. Il ne veut absolument pas quitter la province de Verrier sans sa fille. Il sait qu'elle est retenue au château d'Eymoutiers, par la duchesse de Verrier.

Connaissant le caractère toujours serviable de nos héros, gageons qu'ils voudront aider notre ussuran à libérer sa fille. Sinon, faites leur immédiatement perdre tous leurs dés d'héroïsme et ne leur en donnez que la moitié à la prochaine aventure ; ça leur apprendra...

Le château de la duchesse est une grande bâtisse aux murs sombres et dont les volets sont toujours clos. On dit que c'est parce que la Duchesse ne supporte pas la lumière. Mais personne ne le lui a jamais demandé. Autour de la maison, un grand jardin entouré de grilles hautes de trois mètres et surmontées de pointes (en fer froid mais ça, personne ne le sait) qui découragent les voleurs. Le jardin est surveillé en permanence par ses hommes et ses chiens. Tous ont été choisis minutieusement en fonction de leur férocité et de leur ruse. Ce sont des spadassins aguerris et les chiens sont capables d'arracher la jambe d'un homme d'un seul coup de mâchoire. On dit que la duchesse aurait réalisé le croisement parfait entre les redoutables mastiffs montagnois et les affreux Loups noirs dont elle est l'instigatrice. Mais normalement, nos héros ne devraient pas y mettre les pieds. S'ils s'y rendent tout de même, ils vont recevoir une véritable dérouillée dont je vous laisse maître d'œuvre.

En effet, la fille de l'alchimiste est retenue dans la tannerie. Comment peuvent-ils l'apprendre ?

En se renseignant dans le village d'Eymoutiers, tout simplement. En effet, l'aubergiste fait livrer quotidiennement un repas matin, midi et soir à la tannerie. De là à extrapoler que la demoiselle en détresse y est retenue, il n'y a qu'un pas...

La tannerie est surveillée par les hommes de Labouteille. Nos héros devront donc être discrets pour y pénétrer. À l'intérieur, rendez bien l'ambiance glauque qui y règne, les peaux tendues en train de sécher, les différents baignoires de produits chimiques qui permettent de retirer les dernières chairs afin de rendre le cuir utilisable, l'odeur de chair en putréfaction, les peaux en cours de teinture aux couleurs flamboyantes qui saturent l'œil, etc.

En bref, si vous avez visité une tannerie au Maroc (le pays des maroquins, NdA) ou en Tunisie, ou si vous revoyez la scène de *Gladiator* en Afrique du Nord, vous aurez saisi l'ambiance morbide qui y règne... Un endroit parfait pour une belle bataille finale.

En effet, nos héros arriveront dans la tannerie au moment où le docteur Salaün s'apprête à égorger Erika. Il est accompagné d'une douzaine de coupe-jarrets de la bande à Labouteille. Lancez-vous alors dans un combat épique en utilisant les éléments qui entourent les héros : baignoires de produits chimiques, planche au-dessus d'un bain d'acide, peaux en cours de raclage lancées sur l'adversaire (les filles devraient faire beurk...), peau de colorants lancés sur l'adversaire (et un mousquetaire rouge en vert, un !!!). En bref, lâchez-vous, le lieu est propice à un combat sanguinolent dans le plus pur style des films d'horreur américain contre un adepte de Légion.

Enfin, si vous voyez que tout cela se passe mal pour nos héros, n'hésitez pas à faire intervenir un *deus ex machina* : Alda Grüber. Après tout, elle est encore dans les environs.



Mais au final, le docteur Salaün devrait y passer et nos héros parvenir à sauver l'alchimiste et sa fille. Puis à les ramener auprès du capitaine de Montfaucon qui proposera à l'ussuran de rejoindre la compagnie et de laisser son artefact aux Mousquetaires Rouges pour étude approfondie. En échange, il s'engage à fournir à sa fille les meilleurs soins que puisse fournir la Montaigne.

Récompenses

Points d'expérience

- 1 point pour avoir sauvé Jeanne Pralou ;
- 1 point pour avoir sauvé Radislav Davitishvili ;
- 1 point pour avoir vaincu le docteur Salaün ;
- 2 points pour avoir sauvé la jeune Erika.

Points de réputation

- Théah : +1 point ;

- Montaigne : +2 points ;
- Noblesse : +1 point ;
- Paysannerie : +2 points ;
- Mousquetaires rouges : +2 points ;
- L'Eglise du Vaticine : +2 points ;
- L'Inquisition : -2 points ;
- Les Filles de Sophie : +4 points.

Autres récompenses

- En cas d'excellent comportement (tant à l'égard de Jeanne Pralou, que de la famille Davitishvili, des femmes trépanées et de la duchesse et de ses sbires), Alda Grüber pourrait proposer à un ou deux des héros (s'ils ont le profil...) de rejoindre les Filles de Sophie.

Fin



Le Générique

Les rôles principaux

Duchesse Catherine Arisan Bisset de Verrier

*Vilain, Occultiste membre de l'Agiotage ;
Adeptes de Légion*

Description

Duchesse d'Arisan, cette femme est aussi un des plus puissants sorciers Porté de Montaigne. Ne dérogeant pas à la réputation d'avarice de sa famille, Catherine est réputée pour son austérité et le secret dont elle s'entoure. On ne le voit pratiquement jamais à la cour même si son titre lui donne une influence notoire sur la politique du pays. Certes, Catherine n'est pas le chef de la famille Bisset, préférant laisser cette lourde tâche à son cousin Claude. Mais elle n'en est pas moins un membre important.

En effet, depuis toujours, Catherine est une fervente partisane de la pratique intensive de Porté. Selon elle, c'est un avantage extraordinaire dont la noblesse ne doit pas se passer car elle constitue son principal outil de domination sur la bas peuple. Profondément méprisante à l'égard de la roture, Catherine n'a jamais compris l'attachement que sa famille a toujours eu pour ces gueux. Les Bisset sont une famille noble et puissante dont les origines remontent au moyen âge et ils n'ont donc pas à s'occuper des états d'âme de simple paysan. Ceux-ci ne sont que des exécutants et doivent obéir. Tout simplement.

En cela, elle n'est pas très différente de la majorité des nobles montagnais. C'est une dame impitoyable avec ses serviteurs et elle ne se préoccupe absolument pas des états d'âme de ces derniers. Ils sont à son service, ne doivent pas la décevoir et veiller à son bien être. Leur rôle terrestre s'arrête là. Et ceux qui voudraient aller plus loin se heurtent rapidement et de manière funeste à la Duchesse. Sous sa coupe, Arisan est devenu une ville moderne mais également inquiétante. Nombre des théâtres et des cercles de jeu qui constituaient son originalité se sont vus fermer suite à la disparition de leur propriétaire. A présent, seuls les établissements dûment agréés par Catherine ont pignon sur rue. Et les tenanciers ont intérêt à fournir des rapports précis et détaillés à la Duchesse. Les voyageurs ne s'en rendent pas toujours compte mais Arisan est une ville soumise à la peur.

Et dans son manoir, en haut de la plus haute colline de la ville, Catherine veille à ce que cela perdure. Léon est content de sa gestion, le haut commandement ne cesse de tresser ses louanges et elle peut tranquillement continuer à mener ses autres activités. La seule personne qui pouvait lui poser problème, le général Montegue, n'est même plus là pour la surveiller. Puisse les plaines glacées d'Ussura avoir sa peau !

Car Catherine est bien plus dangereuse que ce qu'on pense. Son attitude à l'égard du peuple est effrayante mais il y a bien plus grave. Catherine ne sert pas qu'un seul maître. En effet, sa loyauté va quelquefois à un bien plus dangereux et sombre que Léon : Légion lui-même. Catherine est membre de l'Agiotage. Ses talents de sorcière et sa fascination pour tout ce qui touche à l'occulte l'ont menée sur une voie dangereuse. En étudiant des textes anciens comme le compendium ou l'Arcanus Pacto, Catherine a appris l'existence d'un groupe d'adeptes de la magie noire et de Légion. L'Agiotage, comme ils se faisaient appeler, est allé plus loin que n'importe qui sur les voies de la damnation. Avant leur disparition mystérieuse, suite à l'épidémie de peste blanche, ils avaient presque réussi à entrer en contact avec une mystérieuse et puissante entité démoniaque. Ils préparaient le retour de ce démon mais furent arrêtés dans leur action par une société secrète millénaire : Les filles de Sophie. Catherine reprit leurs recherches à son compte. En s'alliant avec d'étranges forgerons highlanders, elle parvint à se protéger des sidhe et des filles mais cela avait un prix. Désormais elle ne peut presque plus sortir de ses abris. A part son manoir d'Arisan, sa maison de Charousse et quelques laboratoires secrets dissimulés dans tout Théah, l'occultiste n'est en sécurité nulle part. Les Filles et leurs alliés la traquent et elle sait que sa vie ne tient qu'à un fil si elle sort d'un de ses refuges.

Mais ça n'a pas une grande importance. Catherine n'a plus besoin de sortir car on le fait pour elle. Elle a finit par contacter des survivants de l'agioteage. Et elle a su prendre ses précautions. Avant de s'enfermer dans son manoir, elle a veillé à installer un portail Porté permanent dans chacune de ses cachettes. De plus, elle a su s'entourer d'un groupe de gardes dévoués et fanatiques qui la protègent efficacement. Elle peut donc continuer sereinement à mener ses recherches impies et à développer ses dons. Bientôt, elle sera assez forte pour attaquer les filles de front. En attendant, elle mûrit ses plans.

Les filles ne restent pas inactives. A plusieurs reprises, elles ont tenté de se débarrasser de la "Duchesse noire" mais toutes leurs tentatives se soldèrent par un échec. Le manoir et les autres refuges de Catherine sont inexpugnables et la Duchesse aime recevoir ses vieilles amies. Tant que celles-ci lui enverront des assassins "normaux", elle saura les repérer et les annihiler. Et puis, ça lui fournit de nouveaux sujets d'expérience. Ainsi, elle peut renforcer ses pouvoirs et mieux comprendre son ennemi.



Un Parfum d'Eros et de Thanatos

Catherine est âgée de 45 ans environ. Nul ne saurait dire le dire exactement. On sait juste qu'elle règne sur Arisan depuis deux décennies. C'est une grande femme au visage très pâle et aux cheveux noirs. Elle a les lèvres rouges comme le sang de ses portails et ses yeux noirs ne cillent presque jamais. On l'appelle la Duchesse noire car elle ne porte que cette couleur. Elle possède une beauté quasi animale et aucun homme ne résiste à son charme. Même s'il le regrette par la suite.

Catherine est une sociopathe de la pire espèce. Son existence de recluse l'empêche d'appréhender correctement les relations humaines. Bien sur, elle sait se comporter en maîtresse de maison exemplaire mais elle n'en voit pas toujours le sens. Après tout, sa puissance est telle qu'elle n'en voit pas toujours l'intérêt.

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 5
Détermination : 6 Panache : 2 Réputation : -85

Background

Arcane : Ingénieuse

Epées de Damoclès : Pacte (L'Agiotage) (4).

Langues : Accent Montagnois de l'Ouest ; Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Davitishvilior (L/E), Haut Davitishvilior (L/E), Cymrique (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenance : Agiotage ; Entraînement nocturne ; Immunité aux poisons (Arsenic, Venin d'araignée, Epines aveuglantes) ; Oratrice ; Séduisante (Intimidante) ; Trait légendaire (Détermination) ; Volonté indomptable.

Acquis & connaissances

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

Foi en Légion (Adeptes) : Aura 5, Cape de Ténèbres 5, Marionnettes de Légion 5, Résistance au feu 5, Résistance des Enfers 5, Sombre destin 5, Surveillance de ses ennemis 5, Transfert de l'âme 5.

Métiers :

- ♦ **Antiquaire** : Evaluation 5 ; Histoire 5 ; Observation 5 ; Connaissance des Syrnych 5 ; Occultisme 6 (garde un dé de plus)
- ♦ **Assassin** : Déplacement silencieux 4 ; Guet-apens 4 ; Piéger 3 ; Poison 5 ; Attaque (Couteau) 3 (6g3/3g2) ; Dissimulation 5 ; Parade (Couteau) 2 (ND 17, 7g5)
- ♦ **Barde** : Chant 1 ; Eloquence 2 ; Connaissance des Sidhe 5 ; Connaissance des Herbes 4.
- ♦ **Courtisan** : Etiquette 5 ; Mode 2 ; Danse 1 ; Héraldique 4 ; Sincérité 5 ; Séduction 5 ; Intrigant 5.
- ♦ **Erudit** : Recherches 5 ; Maths 5 ; Philosophie 5 ; Droit 3 ; Politique 4 ; Astronomie 4 ; Sciences de la nature 4.

- ♦ **Médecin** : Diagnostic 4 ; Premiers soins 3 ; Chirurgie 5 ; Hypnotisme 4 ; Examiner 4 ; Vétérinaire 4.
- ♦ **Marchand** : Calligraphie 4 ; Comptabilité 4 ; Sens des affaires 4 ; Marchandage 4.
- ♦ **Politicien** : Contacts 5 ; Galvaniser 4 ; Intimidation 3.

Entraînements

- ♦ **Athlétisme** : Jeu de jambes 2 (ND 12, 7g5) ; Escalade 1 (ND 15) ; Vitesse 1 ; Lancer 1.

Précisions importantes

Rituels impies : Catherine est une occultiste confirmée. Grâce à ses recherches, elle est capable d'utiliser certains rituels de magie noire à la discrétion du MJ.

Alda Grüber

alias Hermione Darcy D'Auttancoure et Virginia Wells ; Héroïne ; Filles de Sophie

Description

Les filles de Sophie recrutent essentiellement parmi les descendants de la Dame du lac. Ces hommes et femmes ne sont pas nécessairement avaloniens mais tous possèdent du sang sidhe. C'est parmi eux que l'Oracle trouve ses meilleurs agents. Lors de la guerre secrète de la société contre l'Agiotage puis contre les Lorenzo, de nombreuses sœurs périrent. Quand l'ordre finit par l'emporter, l'oracle ne pu que constater les pertes que ses sœurs avaient subies. Elle lança une campagne de recrutement parmi les femmes théanes et des agents furent envoyés dans les coins les plus reculés de Théah.

La famille Darcy d'Auttancoure est une des vieilles familles montagnaises. Originaires des Montagnes blanches, il furent successivement citoyens d'Eisen puis de Montaigne. Hermione est née en 1482 dans le château familial perché en haut d'une route montagnaise. Son père était le baron gardien de ce col et sa mère une jeune femme venue de la lointaine Avalon. A la différence de la plupart des mariages, il s'agissait d'une union motivée par l'amour. Le Baron avait rencontré sa future épouse lors d'une campagne en Avalon et avait su séduire la belle jeune femme à moitié sidhe.

Hermione vécut une enfance heureuse au milieu des soldats du Baron. Elle aimait se promener dans la vallée sous la garde de sa mère et explorer le château à la recherche des multiples passages secrets que son père avait fait creuser pour se prémunir d'une invasion. Les terres changeant souvent de main, le Baron désirait que sa fille reçut une éducation polyvalente. Ne sachant de quoi serait fait l'avenir, il la confia aux meilleurs précepteurs montagnais, eisenors et avaloniens. Hermione apprenait vite et devint vite une érudite accomplie doublée d'une véritable montagnarde. Ses parents ne tarissaient pas d'éloges sur elle mais regrettaient son manque d'entrain pour la gestion des terres.

En effet, Hermione était une rêveuse. A plusieurs reprises, elle parla à sa mère d'étranges visions qu'elle avait faites durant la nuit ou en faisant sa toilette. Elle voyait une vieille femme dans une grotte souterraine. Celle-ci l'appelait à elle car elle devait remplir une mission. Les pires craintes de la baronne se confirmèrent. Elle avait quitté l'Avalon pour échapper à ces manifestations et sa propre fille en était victime. Comprenant que le destin d'Hermione était déjà tracé, elle intervint auprès de son mari pour qu'il autorise la jeune fille à se rendre en Vodacce. Le vieil homme ne fut pas très heureux de la nouvelle car il comptait marier sa fille à un puissant noble mais il du céder aux prières de son épouse.

A 20 ans, Hermione partit donc pour la Vodacce. Là bas, elle devait essayer de rencontrer cette femme qui l'appelait. La traversée d'Eisen fut difficile mais ses talents de baroudeuse lui permirent d'échapper aux créatures démoniaques qui hantaient les forêts de l'Empire. Elle prit peu à peu conscience des dangers habitant Théah et dont son éducation l'avait préservée.

Arrivée en Vodacce, elle se mit en quête de l'Oracle (comme la vieille se faisait appeler) et finit par la trouver dans une grotte des monts Palo di Olympia. Sur place, elle eut une très longue discussion avec la femme qui lui expliqua les objectifs et les principes de l'Ordre. Hermione accepta rapidement de se joindre à cette société. Elle rencontra d'autres femmes impliquées dans la même mission et réalisa sa chance. Contrairement à ses sœurs, elle avait été initiée par l'Oracle elle-même, elle aurait donc une place importante au sein de la société. Mais Hermione ne voulait pas devenir servante.

Après plusieurs années au service de l'ordre, elle retourna voir la vieille femme et lui expliqua ce qu'elle voulait faire. Elle n'avait aucune envie de devenir une gestionnaire, elle avait refusé de le faire sur ses terres natales, ce n'était pas pour s'y résoudre dans sa nouvelle famille. Elle voulait aider l'ordre autrement. En espionnant ses ennemis et en les éliminant le cas échéant.

Impressionnée par sa détermination et distinguant la coiffe rouge autour de sa tête, Sophie accepta et Hermione reçut une éducation complète à l'espionnage. Ses premières missions furent des succès retentissants. Mêlant adroitement séduction et chantage, Hermione permit de contrecarrer les projets de nombreux mages noirs et autres adorateurs de Légion. Au cours d'une mission particulièrement dangereuse, elle parvint à elle seule à éliminer la totalité d'une cellule d'Agoteurs castillans. A la suite de cet exploit, elle reçut la récompense suprême, le droit de boire le baume de Westmoreland, la potion qui allongeait la vie. Hermione avait développé ses talents d'hydromancienne et elle pouvait à présent se lancer dans des missions à plus grande échelle. Elle repartit en Montaigne où elle rencontra une dernière fois ses parents avant de s'installer en Eisen.

Là, elle créa un réseau d'assassins et d'espionnes entièrement dédiées à l'Oracle. Grâce à l'Hydromancie, Sophie pouvait les contacter facilement et leur assigner des missions précises. Depuis la ville de Stein, Hermione et ses sœurs voyagèrent partout. Au bout de 120 ans, l'oracle contacta Hermione pour une mission bien précise.

Nous étions en 1610, un jeune homme venait de naître en Montaigne et l'oracle se méfiait de lui. Léon Alexandre allait

devenir un tyran et il fallait le surveiller et contrecarrer ses plans. Hermione fut envoyée sur place. Mais au lieu de débarrasser le monde de ce monstre en devenir, elle devait l'empêcher de nuire. Sous son règne, la Montaigne allait connaître un formidable essor mais sur la fin de sa vie, il tomberait dans les affres de la folie et plongerait Théah dans le chaos.

En Montaigne, Hermione mit vingt ans à se forger une nouvelle personnalité. Elle devint d'abord Virginia Wells, ambassadeur d'Avalon à la cour de Charousse, puis Alda Grüber, accoucheuse dans la région de Muguet. Et elle prépara sa machination. Elle favorisa la rencontre de Tigran Lorenzo et de la Reine Rosa, permit à Manon de rencontrer le cymbre Eugenio et enfin, manipula Léon pour qu'il épouse Morella Caligari et renie son éminence grise : Gaston.

Lorsque Dominique et Ysabelle de Montaigne naquirent, c'est Alda qui les éleva comme ses filles, instillant dans leurs cœurs la révolte contre leur père et les initiant petit à petit aux secrets de l'ordre.

Professionnelle avant tout, Hermione est membre de l'ordre depuis plus de 150 ans et sait que la meilleure garantie de survie est de toujours avoir un coup d'avance. Meticuleuse, elle prépare donc chaque plan avec le plus grand soin. Elle sait qu'elle aura toujours l'avantage du temps sur ses victimes. Ce modus operandi la fait apparaître froide et distante et ce n'est pas loin d'être vrai. Mais quand on est engagé dans une mission aussi vitale que la sienne, on ne peut se permettre de perdre du temps en futilités romanesques.

Comme toutes ses sœurs immortelles, Hermione n'est pas une héroïne au sens noble du terme. Elle est pragmatique et remplit d'abord ses objectifs avant de penser à elle. Ceux avec qui elle se lie ne sont que les outils destinés à favoriser ses machinations.

Pourtant, avec les années, elle devient un peu plus "humaine" et s'intéresse plus à ceux qu'elle aide où espionne. Sa rencontre avec les filles de l'Empereur l'a fait évoluer. Elle se laisse plus souvent aller à des actions dictées par le cœur. Vu que l'Oracle ne lui reproche rien, elle ne compte plus s'en priver.

Des joueurs rencontrant Hermione seront immédiatement sous son charme car elle inspire la plus grande loyauté. Ils devraient cependant finir par ressentir la distance entre elle et eux lorsqu'elle commettra ses premiers actes moralement douteux. Surtout si elle fait preuve de sa froideur coutumière pour les expliquer.

C'est là toute l'ambiguïté des filles de Sophie. Elles protègent l'humanité contre de grands périls mais les méthodes qu'elles emploient peuvent choquer même le plus blasé des vilains.

Elles n'en demeurent pas moins des héroïnes. C'est justement le cas d'Hermione. D'ailleurs, il lui arrive fréquemment de penser à quitter l'ordre. Un héros suffisamment audacieux pourrait tenter de la séduire. Il n'est pas dit qu'il y parvienne mais depuis quelques temps, Hermione est plus ouverte à ce genre de proposition.



Un Parfum d'Eros et de Thanatos

Hermione est une femme magnifique au corps harmonieux. De longs cheveux blonds entourent un visage de porcelaine éclairé par deux grands yeux noirs. Elle porte le plus souvent une belle robe de couleur vert pâle. Cette tenue est celle qu'elle portait lorsqu'elle fut récompensée par l'oracle. Elle est fonctionnelle, discrète et parfaitement neutre ce qui lui fait courir moins de risques lors de ses missions. Bien sûr, elle est capable de s'habiller à la dernière mode mais elle préfère ne pas attirer l'attention sur elle. De plus, ce vêtement est également très pratique pour dissimuler son matériel. Une fine lame est glissée dans chaque manche et elle peut les faire apparaître d'un simple mouvement du poignet. Ce qui, complété par son élégante dague de corsage, fait qu'elle est toujours prête à combattre. Elle porte également une broche en forme de cygne dans laquelle est cachée une petite fiole de potion adaptée à la situation.

Mais le déguisement qu'elle préfère utiliser est celui de Alda Grüber, une vieille femme de la région de Muguet mi-guérisseuse mi-accoucheuse qui fait office de servante au château du soleil. Sous ce costume, elle est méconnaissable. Son visage ridé et ses cheveux blancs sont un leurre parfait pour ceux qui cherchent à la percer. Maîtresse en déguisement, elle renforce ses effets grâce à une des potions de la Dame du Lac.

Hormis son appartenance à l'ordre et son âge (200 ans) très avancé, Hermione n'a aucun secret. C'est juste une espionne diligente et efficace entièrement dévouée à l'Oracle.

Caractéristiques

Gaillardise : 3 Finesse : 4 Esprit : 6
Détermination : 5 Panache : 5 Réputation : +25

Background

Arcane : Maître de soi

Épées de Damoclès : **Froideur de l'éternité (1 PP)** (cf. *Accident magique* : *Eternité*).

Langues : Pas d'accent ; Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Eisenor (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenance : Filles de Sophie ; Baume ; Beauté du diable ; Linguiste ; Petite noblesse ; Résistance à la douleur ; Sang Sidhe : Séduisant (Intimidant) ; Trait légendaire (Esprit) ; Volonté indomptable.

Acquis et connaissances

Mixtio (Adeptes sang pur) : Baume de guérison 4 ; Eau de verre 5 ; Elixir de chance 4 ; Elixir de Velme 3 ; Fausse potion 3 ; Fumée de sommeil 4 ; Huile d'amour parfumée 3 ; Hydromancie 4 ; Philtre antidote 4 ; Philtre d'invisibilité 2 ; Vapeur d'oubli 5.

Necare (Maîtresse) : Corps à Corps (Couteau) 5 ; Epingler (Couteau) 5 ; Exploiter les faiblesses (Couteau) 5 ; Rompre le combat 5 ; Voir le style 5.

La Guêpe (Compagne) : Désarmer (Escrime) 4 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 4 ; Feinte (Escrime) 4 ; Riposte (Escrime) 4 ; Voir le style 5.

Métiers

- ♦ **Arnaqueuse** (Maîtresse, +0g1 à tous les jets de compétence de cette spécialisation) : Comédie 5 ; Observation 5 ; Sincérité 5 ; Comportementalisme 5 ; Corruption 3 ; Déguisement 5 ; Discrétion 5 ; Pique-assiette 4 ; Séduction 5.
- ♦ **Barde** : Chant 3 ; Connaissance des Sidhe 4 ; Enigmes 4 ; Galvaniser 4.
- ♦ **Chasseuse** : Piéger 4 ; tanner 4 ; Guet-apens 4 ; Pister 4 ; Signes de piste 4 ; ; Survie 4 ; Tirer (Arc) 4.
- ♦ **Courtisan** : Etiquette 4 ; Mode 4 ; ; Danse 3 ; Héraldique 4 ; Eloquence 4 ; Politique 4.
- ♦ **Domestique** : Tâches domestiques 5 ; Cancanier 4 ; Conduite d'attelage 4.
- ♦ **Espionne** : Déplacement silencieux 5 ; Filature 5 ; Fouille 5 ; Dissimulation 6 ; Qui-vive 4.
- ♦ **Erudite** : Histoire 5 ; Maths 4 ; Philosophie 4 ; recherches 4 ; Occultisme 4 ; Théologie 4 ; Droit 3 ; Astronomie 2.
- ♦ **Fouineuse** : Interrogatoire 3 ; Bas-fonds 4 ; Contact 4 ; Orientation citadine 4.
- ♦ **Herboriste** : Cuisinier 3 ; Diagnostic 4 ; Premiers soins 4 ; Flore 4 ; Composées 4 ; ; Connaissance des herbes 5 ; Poison 5.

Entraînements

- ♦ **Athlétisme** : Escalade 4 (ND 40, 10g6) ; Jeu de jambes 4 (ND 35, 10g6) ; Vitesse 4 (ND 40, 10g6) ; Lancer 4 ; Acrobatie 4 (ND 40, 10g6) ; Sauter 3 (Nd37, 9g6).
- ♦ **Cavalier** : Equitation 3 (ND 37, 9g6) ; Sauter en selle 2.
- ♦ **Couteau** : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 42, 10g7) ; Lancer 4.
- ♦ **Escrime** : Attaque 4 ; Parade 4 (ND 40, 10g6)

Baron Antoine Pérard de Montfaucon

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



Docteur Salaün

Vilain, Médecin corrompu

Description

Approchant la quarantaine, ce grand échalas cache sous son aspect débonnaire un esprit retors, sans scrupule, avide d'argent facile que sa pratique ne lui apporte pas, et que le jeu qu'il pratique assidûment lui fait perdre. Il rêve de s'installer dans une grande métropole de Montaigne et de s'enrichir auprès de quelques nobles malades, ce que ses finances actuelles ne lui permettent pas. Adeptes de Légion converti par la duchesse Catherine Arisan Bisset de Verrier, bon médecin cependant, il est passionné par les connaissances de l'alchimiste ussuran et ce fut de son fait si l'on passa d'une production du philtre purement artificielle à une extraction humaine, afin d'économiser les réserves de l'artefact.

Coiffé d'un éternel chapeau conique élimé et toujours vêtu d'une longue robe noire, il y cache un pistolet et s'appuie sur une canne ferrée. Ridé, il a les cheveux blancs frisés et aura tendance à plaisanter et abonder subtilement dans le sens de ses interlocuteurs afin d'apparaître le plus sympathique possible.

S'il doit se battre en combat rapproché (normalement dans la conclusion), il n'hésitera pas à utiliser ses pouvoirs de *Contagion*, *Sang empoisonné* et *Toucher corrupteur*.

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 4
Détermination : 3 Panache : 2 Réputation : +24/-15

Background

Arcane : Cupide

Epées de Damoclès : -

Langues : Accent de l'ouest ; Castillien (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Ussuran (N).

Avantages : Age et sagesse ; Appartenance – Agiotage ; Université.

Acquis & connaissances

Ecole de sorcellerie : Foi en Légion (Apprenti) ; Cape de ténèbres 3, Contagion 3, Sang empoisonné 3, Touché corrupteur 3, Vision nocturne 3.

Métiers :

- ♦ *Alchimiste* : Observation 3, Occultisme 5, Poison 3, Recherches 5, Sciences de la nature 5.

- ♦ *Erudit* : Astronomie 2, Calcul 3, Eloquence 4, Héraldique 2, Histoire 3, Occultisme 5, Philosophie 2, Recherches 5, Sciences de la nature 5, Théologie 2.

- ♦ *Médecin* : Charlatanisme 3, Chirurgie 4, Dentiste 1, Diagnostic 3, Examiner 3, Observation 3, Premiers secours 4, Vétérinaire 2.

Entraînements :

- ♦ *Escrime* : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 4 (ND : 20).
- ♦ *Pistolet* : Tirer (Pistolet) 3.

Chevalier Adelin Fourrazon de Trébecq

Vilain, membre de l'inquisition en devenir

Description

Adelin Fourrazon de Trébecq est un jeune noble particulièrement dévot, proche du cardinal d'Argeneau, et qui espère, par son entremise, progresser au sein de la Très Sainte Inquisition. Lorsque le cardinal lui demande d'enquêter sur ce mystérieux philtre d'amour dont on parle tant à Charousse, y voyant l'œuvre impie de libertins et/ou des forces de Légion, Fourrazon de Trébecq se jette à corps perdu dans ce qu'il considère comme une sainte croisade personnelle.

Du haut de ses 22 ans, c'est un agile escrimeur. Il est grand, athlétique, sa longue chevelure brune tombant librement sur ses épaules larges et un joli bouc orne son menton. Mais il est malheureusement doté d'un important strabisme convergent, d'une mauvaise peau, d'un teint rougeaud et d'un cheveu sur la langue qui lui ont attiré moqueries et quolibets tout en le tenant écarté du beau sexe.

Caractéristiques

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

Background

Arcane : Egaré

Epées de Damoclès : A l'épreuve (l'inquisition le teste par l'entremise du cardinal de Montaigne pour un éventuel recrutement) (2 PP)



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

Avantages : Académie militaire ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Expression inquiétante – Sombre ; Grand ; Noble – chevalier ; Protecteur – le cardinal Maurice d'Argeneau ; Réflexes de combat.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Hirojosa (Compagnon) : Coup puissant (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Feinte (Escrime) 4, Marquer (Escrime) 5, Voir le style. 4

Viltoille (Compagnon) : Désarmer (Couteau) 4, Double parade (Couteau/Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Emprisonner (Couteau) 4, Voir le style 4.

Métiers :

- ♦ **Assassin :** Attaque (Couteau) 4, Attaque (Escrime) 5, Comportementalisme 3, Déguisement 3, Déplacement silencieux 4, Dissimulation 2, Escalade 3 (ND : 22), Filature 3, Guet-apens 4, Observation 4, Parade (Couteau) 5 (ND : 27), Parade (Escrime) 4 (ND : 25), Piéger 2, Poison 3, Qui-vive 3, Tirer (Arbalète) 3.
- ♦ **Bateleur :** Chant 1, Comédie 2, Comportementalisme 3, Danse 3, Déguisement 3, Dressage 2, Eloquence 1, Mémoire 2, Trait d'esprit 1.
- ♦ **Commandement :** Cartographie 1, Commander 3, Galvaniser 2, Guet-apens 4, Intimidation 2, Observation 4, Qui-vive 3, Stratégie 1, Tactique 3.
- ♦ **Courtisan :** Danse 3, Eloquence 1, Etiquette 4, Héraldique 2, Intrigant 2, Mémoire 2, Mode 3, Observation, Pique-assiette 2, Politique 2, Sincérité 1, Trait d'esprit 1.
- ♦ **Malandrin :** Connaissance des bas-fonds 2, Contact 3, Fouille 2, Observation 4, Orientation citadine (Charousse) 2.

Entraînements :

- ♦ **Athlétisme :** Acrobatie 2 (ND : 20), Amortir une chute 2, Course de vitesse 4 (ND : 25), Escalade 3 (ND : 22), Jeu de jambes 5 (ND : 22), Lancer 2, Pas de côté 3, Roulé-boulé 2 (ND : 20), Sauter 3 (ND : 22), Soulever 1.
- ♦ **Cavalier :** Dressage 2, Equitation 3 (ND :), Sauter en selle 2, Soins des chevaux 1, Voltige 2.
- ♦ **Combat de rue :** Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 2, Coup aux yeux 1, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 20).
- ♦ **Couteau :** Attaque (Couteau) 4, Lancer (Couteau) 4, Parade (Couteau) 5 (ND : 27).
- ♦ **Escrime :** Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 4 (ND : 25).

Arnaud de Montaigne

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

Radoslav Davitshvili

Héros, Alchimiste protégeant sa fille

Description

Précepteur d'un grand nombre des nobles actuels de la Rurik, Radoslav perdu sa femme d'une maladie rare. Après quelques recherches, il se rendit compte que sa fille était également atteinte. Aussi, depuis, Radoslav cherche le moyen de la soigner. Pour y parvenir, il a effectué plus de dix ans de recherches aussi bien dans les ouvrages ésotériques que dans les opuscules scientifiques.

Son seul espoir fut la découverte d'un artefact syrneth sur les bords du lac Vigile. Mais après une année d'expérimentation, il est seulement parvenu à fabriquer un philtre qui transforme les hommes en monstres libidineux.

Toutefois, conscient du potentiel de sa découverte et après avoir entendu parler d'une puissante occultiste vivant à Arisan (la duchesse en personne, en fait), ils 'est décidé à faire le voyage en emmenant sa fille. En échange des soins de cette dernière, il fournira à l'ésotérique dame les secrets de sa potion.

Une fois que sa fille sera capturé, il sera prêt à tout pour qu'elle reste en vie. Même à tuer...

Radoslav a les cheveux blancs, le crâne chauve, un front très ridé et des yeux bleu limpide. Un nez droit et un visage en longueur finisse d'en faire un être austère. Il s'habille généralement de bleu et affectionne, comme la plupart de ses concitoyens, les chaudes fourrures.

Caractéristiques

Gaillardise : 1 Finesse : 2 Esprit : 4
Détermination : 4 Panache : 2 Réputation : +05

Background

Arcane : Dévoué

Epées de Damoclès : Obnubilé (soigner sa fille)

Langues : Accent de la Rurik ; Eisenor (L/E), Montagnois (L/E), Teodoran (L/E), Théan (L/E), Ussuran (L/E).

Avantages : Brillant ; Emérite – Fabrication de médicaments ; Université.



Acquis & connaissances

Métiers :

- ◆ *Alchimiste* : Observation 3, Occultisme 4, Poison 3, Recherches 5, Sciences de la nature 4.
- ◆ *Apothicaire* : Connaissance des herbes 3, Diagnostic 4, Fabrication de médicaments 5, Poison 3, Premiers secours 4.
- ◆ *Erudit* : Calcul 3, Eloquence 2, Histoire 3, Occultisme 4, Philosophie 1, Recherches 5, Sciences de la nature 4, Théologie 2.
- ◆ *Médecin* : Chirurgie 3, Diagnostic 4, Examiner 3, Hypnotisme 3, Observation 3, Premiers secours 4, Vétérinaire 1.
- ◆ *Précepteur* : Attaque (Escrime) 3, Calcul 3, Danse 2, Eloquence 2, Equitation 3 (ND :), Etiquette 3, Histoire 3, Intimidation 1, Mode 2, Observation 3, Trait d'esprit 2.

Entraînements :

- ◆ *Escrime* : Attaque (Escrime 3), Parade (Escrime) 3 (ND : 17).

Jehan Lulle

Scélérat, Fou au service de De Rosemonde

Description

Jehan Lulle est fils d'un riche marchand charoussien. Désœuvré et sans soucis d'argent, ayant fait de bonnes études, il se passionne très tôt pour l'Alchimie et ne tarde ainsi pas à entrer en contact avec le Duc Auguste Danceney de Rosemonde, qui devient ensuite son mécène et protecteur dans la suite de ses recherches.

Ayant formé un cercle de passionnés affilié au Collège Invisible, ils développent ensemble leur propre théorie sur la Panacée Universelle et étudient tous les moyens "chimiques" de guérir et modifier le corps, mais aussi et surtout l'âme. En effet, Lulle en est venu à penser que l'alchimie peut leur ouvrir la voie vers Theus, en rendant la Pureté à l'âme humaine. Lulle est par ailleurs dépendant du laudanum et est devenu complètement obnubilé par son objectif, à en perdre la raison. Son enthousiasme et sa force de persuasion, mais aussi l'argent du duc de Rosemonde qu'il dilapide sans compter, ont fait de ses compagnons des fanatiques prêts à le suivre dans toutes ces lubies.

Lorsque Jehan a vent de la rumeur concernant ce fameux philtre d'amour, il voit là la preuve d'une immense connaissance du corps et de l'esprit qu'il doit à tout prix obtenir.

Physiquement, Lulle est de taille moyenne, extrêmement maigre, le cheveu blond et filasse en bataille. Ses yeux gris perpétuellement en mouvement et ses pupilles contractées par le laudanum lui donnent un regard de fou (ce qu'il est). Bien que de très bonne facture, ses vêtements désormais trop amples sont portés débraillés. Élucubrant, sautant d'un sujet à l'autre, tour à

tour éloquent et vibrant sur sa "mission", puis paranoïaque et renfermé, son discours est difficile à suivre.

Persuadé que les forces du mal et les rétrogrades en veulent à sa vie et son "secret", il porte toujours sur lui un pistolet chargé et une dague empoisonnée.

Caractéristiques

Gaillardise : 1 Finesse : 4 Esprit : 4 (1)*

Détermination : 4 Panache : 2 Réputation : -40

* suivant les compétences, il peut être génial ou taré, au MJ de juger.

Background

Arcane : Fou, tout simplement

Epées de Damoclès : cf. Arcane.

Langues : Accent du sud ; Acragan (L/E), Alto-oguz (L/E), Haut eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E).

Avantages : Alchimiste ; Appartenance – Le Collège Invisible ; Emérite – Science de la nature ; Expression inquiétante – Angoissant ; Protecteur – le duc Auguste Danceney de Rosemonde ; Rythme de sommeil singulier ; Volonté indomptable.

Acquis & connaissances

Métiers :

- ◆ *Alchimiste* : Observation 4, Occultisme 5, Poison 4, Recherches 5, Sciences de la nature 5.
- ◆ *Antiquaire* : Connaissance des Synchronismes 3, Evaluation 2, Histoire 4, Observation 4, Occultisme 5.
- ◆ *Apothicaire* : Charlatanisme 3, Connaissance des herbes 3, Diagnostic 3, Fabrication de médicaments 5, Poison 4, Premiers secours 3.
- ◆ *Erudit* : Astronomie 4, Calcul 3, Eloquence 1, Histoire 4, Occultisme 5, Philosophie 4, Recherches 5, Sciences de la nature 5, Théologie 4.

Entraînements :

- ◆ *Couteau* : Attaque (Couteau) 4, Parade (Couteau) 2 (ND : 15). Attention, son couteau est enduit d'un puissant poison à la discrétion du MJ (à doser en fonction de la résistance physique de vos PJ).
- ◆ *Pistolet* : Tirer (Pistolet) 4.



Les seconds rôles

Erika Davitishvili

Description

Erika est une très jolie jeune fille (elle a quatorze printemps) aux cheveux d'un noir d'encre et aux yeux d'un bleu d'azur. Les traits fins, on voit tout de suite qu'elle deviendra une femme magnifique. Seulement, elle est atteinte d'une grave maladie qui se traduit par des plaques rouges sur le corps. Elle ne devrait normalement pas dépasser sa deuxième décennie...

Caractéristiques

Gaillardise : 1 Finesse : 2 Esprit : 2
Détermination : 1 Panache : 2 Réputation : 0

Background

Epées de Damoclès : Malade (maladie rare et incurable) (4 PP)

Langues : Accent de la Rurik ; Montagnois, Ussuran (L/E).

Avantages : Séduisante – Eblouissante.

Acquis & connaissances

Métiers :

- ♦ *Estudiant* : Calcul 2, Contact 1, Débrouillardise 1, Histoire 2, Jouer 1, Occultisme 2, Orientation citadine (Ekaternava) 1, Recherches 1, Sciences de la nature 2, Théologie 3.

Entraînements :

- ♦ *Couteau* : Attaque (Couteau) 1, Parade (Couteau) 1 (ND : 7).

Olivier Labouteille

Description

Mi bûcheron, mi brigand, Labouteille est un solide gaillard aux cheveux clairs et à la barbe en bataille. Il est fils d'un domestique du père de la duchesse de Verrier et la connaît donc depuis l'enfance. Dénué de repères moraux, si ce n'est sa fidélité à ses employeurs, selon lui tout peut se régler par la violence. Il s'est constitué, parmi les bûcherons locaux, une bande de gros bras qui font office de milice, sous les ordres de la duchesse. L'enlèvement et l'exploitation de jeunes filles lui procurent un certain plaisir. Par contre, même après des mois de cohabitation,

l'ussuran et son matériel surnaturel lui inspire toujours autant de dégoût et de peur.

Caractéristiques

Gaillardise : 4 Finesse : 2 Esprit : 2
Détermination : 4 Panache : 2 Réputation : -25

Background

Epées de Damoclès : -

Langues : Accent de l'ouest ; Montagnois.

Avantages : Appartenance – L'Agiotage ; Baroudeur ; Dur à cuire ; Grand.

Acquis & connaissances

Ecole de sorcellerie : **Foi en Légion (Apprenti)** ; Aura 1, Force des damnés 3, Sang empoisonné 1, Vision nocturne 2.

Métiers :

- ♦ *Bûcheron* : Connaissance des herbes 3, Déplacement silencieux 4, Escalade 4 (ND : 15), Sauter 4 (ND : 15), Signes de piste 3, Survie (forêt) 3.
- ♦ *Commandement* : Commander 3, Galvaniser 3, Guet-apens 4, Intimidation 4, Observation 3, Qui-vive 3, Stratégie 1, Tactique 2.
- ♦ *Hors-la-loi* : Amortir une chute 3, Déplacement silencieux 4, Escalade 4 (ND : 15), Fouille 2, Guet-apens 4, Observation 3, Piéger 3, Pister 4, Qui-vive 3, Sauter 4 (ND : 15), Sens de l'orientation 2, Signes de piste 3.
- ♦ *Veneur* : Déplacement silencieux 4, Dressage 1, Equitation 2 (ND : 10), Etiquette 2, Observation 3, Piéger 3, Pister 4, Sens de l'orientation 2, Signes de piste 3, Vétérinaire 2.

Entraînements :

- ♦ *Athlétisme* : Amortir une chute 3, Course de vitesse 3 (ND : 12), Escalade 4 (ND : 15), Jeu de jambes 3 (ND : 07), Lancer 3, Roulé-boulé 2 (ND : 10), Sauter 4 (ND : 15), Soulever 3.
- ♦ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 4, Coup aux yeux 2, Coup de pied 2, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 10).
- ♦ *Hache à deux mains* : Attaque (hache à deux mains) 5, Parade (hache à deux mains) 4 (ND : 15).
- ♦ *Mousquet* : Attaque (arme d'ast) 2, Recharger (Mousquet) 2, Tirer (Mousquet) 4.



Jeanne Pralou

Description

Caricature de la "sorcière" rurale, Jeanne Pralou est sale, édentée, acariâtre, bigote mais cache sous les couches de crasses et de vêtements décatés une beauté sauvage et des formes généreuses. Vivant dans une cabane de bois et de torchis auprès de la source de Psalmet, saint local qu'elle prit ardemment, elle fait office de rebouteuse locale, consultée pour toutes sortes de guérisons, envoûtements et désenvoûtements. Crainte et respectée par la paysannerie locale, sa renommée est telle qu'elle était fréquemment consultée par la population fortunée de la région, notamment concernant sa spécialité : les potions et rites en rapport avec l'amour, le sexe et la procréation. Depuis l'apparition du philtre de la duchesse Bisset de Verrier et du Docteur Salaün, cet aspect le plus lucratif de son travail est en perte de vitesse. Elle a eu vent du philtre et cherche à tout prix à découvrir sa provenance et le faire disparaître, persuadée de la nature diabolique de la chose.

Ses pairs (hommes ou femmes) sont nombreux dans la région et entretiennent des relations régulières, formant un véritable "réseau". Elle vit seule avec son jeune frère trisomique, Thomas.

Acculée, Jeanne deviendra hystérique, se croyant possédée de quelque saint pour combattre le mal incarné. Lors des conversations elle usera et abusera d'imprécations divines et à divers saints. Se sentant "bénie" et investie d'un certain droit divin, la contredire lui apparaît comme hérétique.

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 2 Esprit : 3
Détermination : 3 Panache : 2 Réputation : +10

Background

Epées de Damoclès : -

Langues : Accent de l'ouest ; Montagninois.

Avantages : Oratrice.

Acquis & connaissances

Métiers :

- ♦ **Arnaqueur** : Comédie 3, Comportementalisme 4, Déguisement 2, Discrétion 3, Observation 3, Séduction 2, Sens des affaires 3, Sincérité 3.
- ♦ **Herboriste** : Charlatanisme 4, Composés 4, Connaissance des herbes 5, Cuisinier 3, Diagnostic 3, Poison 3, Premiers secours 4.

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

Entraînements :

- ♦ **Bâton** : Attaque (bâton) 2, Parade (bâton) 3 (ND : 15).
- ♦ **Combat de rue** : Attaque (Combat de rue) 2, Coup aux yeux 3.

Les figurants

Les compères de Labouteille

Toute la bande s'arme de grandes haches et cherche toujours l'affrontement en surnombre.

Caractéristiques

Niveau de menace : 2

Avantages : La Montagne, Coureurs des bois

Armes utilisées : haches, arcs

ND pour être touché : 15

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

Les fanatiques de Fourrazon de Trébecq

Il s'agit de quelques jeunes hommes d'armes proches de l'Inquisition ou de ses idées.

Caractéristiques

Niveau de menace : 3

Avantages : La Montagne, Copains d'enfance

Armes utilisées : rapière, pistolet

ND pour être touché : 20

Compétences : équitation 1, jeu de jambes 1.

Les hommes du cercle de Lulle

Tous les membres du Cercle Lulle (y compris Jehan) portent sur eux une fiole d'un violent poison qu'ils utiliseront pour se suicider plutôt que de risquer de se faire arrêter et livrer leur "secret".



Caractéristiques

Niveau de menace : 2

Avantages : La Montaigne

Armes utilisées : couteau, rapière

ND pour être touché : 15

Compétences : jeu de jambes -1.

Les rebouteux

Ces “bons sorciers” pratiquent l’usage de remèdes populaires (simples, potions, bouillons, onguents et cataplasmes) basés sur un savoir empirique où se mêlent beaucoup de bigoterie magique,

ainsi que différentes formes de chiropractie, de magnétisme et d’impositions des mains pour “enlever le feu” par exemple.

Caractéristiques

Niveau de menace : 1

Avantages : La Montaigne

Armes utilisées : bâtons, faux

ND pour être touché : 10

Compétences : jeu de jambes -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.

05 septimus 1651

Radoslav Davitishvili découvre un artefact sur les bords du lac Vigile. Dans les années qui suivent il parvient à mettre au point plusieurs potions en se servant de cet objet.

17 nonus 1656

Ayant entendu parlé d'une puissante occultiste vivant dans la province de Verrier, Radoslav Davitishvili décide de se rendre à Arisan en compagnie de sa fille Erika afin de découvrir un moyen de la guérir.

05 secundus 1657

Radoslav Davitishvili et sa fille tombe sur des bandits de grands chemins dans la forêt près du bourg d'Eymoutiers. Blessé et capturé, il avoue être un puissant alchimiste. Dépassé, Labouteille rend compte à la duchesse de Verrier.

07 secundus 1657

l'alchimiste ussuran est enfermé dans une chapelle du bois de Grigeas avec sa fille. Le docteur Salaün, un acolyte de la duchesse met au point une exploitation commerciale des potions aphrodisiaques de Radoslav.

12 sextus 1657

Succès commercial des potions dans la région d'Arisan. La duchesse envoie le docteur Salaün à Charousse pour trouver de nouveaux débouchés.

07 julius 1657

Le succès de la potion sur la place de Charousse est tel que l'alambic de Davitishvili ne fournit plus assez. Salaün met au point un procédé qui utilise certains éléments du cerveau féminin pour économiser l'artefact.

09 julius 1657

Début des enlèvements de femmes dans les environs d'Eymoutiers. Le couvent, en particulier, en fait les frais car il est nécessaire de récupérer les éléments chez de jeunes vierges...

10 julius 1657

Radoslav refuse de coopérer en raison de l'hécatombe que la production de potions entraîne. La duchesse "invite" alors Erika, la fille de l'ussuran, dans la tannerie, adjacente à son château.

19 julius 1657

Un membre important du clergé est surpris en train d'honorer une dame de la noblesse dans un couloir du le Vieux Château de l'Houvre, lors d'une réception donné par le Roi lui-même.

26 julius 1657

En pleine journée, peu après le lever du Roi, un des ministres de ce dernier se jette sur une des dames présentes et commence à la trousser en public, malgré les protestations de la victime.

05 corantine 1657

Les mousquetaires rouges se voient confier l'affaire. Ce sont les héros qui en écopent.

Dans le même temps, le chevalier Adelin Fourrazon de Trébecq rend visite à l'apothicaire Rainier Faury et apprend d'où vient le parfum.

06 corantine 1657

Lors d'un bal donné au palais de l'Houvre, les héros "sauve" in extremis Rémi de Montaigne alors qu'il allait satisfaire une dame dans le jardin du palais.

Dans le même temps, Alda Grüber rend visite à l'apothicaire Rainier Faury et apprend d'où vient le parfum.

07 corantine 1657

Les héros rendent visite à l'apothicaire Rainier Faury, lui sauve la vie alors que Jehan Lulle et ses hommes allaient l'occire et apprennent l'origine du parfum.



Un Parfum d'Eros et de Thanatos

Durant le reste de la journée, le parfum est analysé par Arnaud de Montaigne qui conclut à une origine Synchroneth.

08 corantine 1657

Départ pour Arisan. De 5 à 7 jours de voyage (adaptés la suite de la chronologie en fonction).

13 corantine 1657

Rencontre avec la duchesse Catherine Arisan Bisset de Verrier.

14 corantine 1657

En enquêtant sur Jeanne Pralou, les héros la sauvent in extremis d'un bûcher de fortune mis en place par le chevalier de Trébecq.

15 corantine 1657

A la messe de l'abbaye St-Martial, les héros découvrent le revendeur de parfum, le docteur Salaün. Ils le suivent, via d'antiques souterrains jusqu'au château de Chalusset.

Au soir, bataille entre les héros, les adeptes de Légion de la duchesse, les amis de Jeanne Pralou, les hommes de Lulle et ceux du chevalier de Trébecq !

16 corantine 1657

Au matin, alors que l'aube se lève, nos héros affrontent le docteur Salaün dans la tannerie du château.

21 corantine 1657

Radoslav accepte d'intégrer les Mousquetaires rouges et de céder son artefact synchroneth en échange des meilleurs soins de Montaigne pour sa fille.

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 08 corantine 1657, en Vendel et après son coup d'éclat contre la banque Stan & Cie, Vincent se voit offrir la possibilité de rejoindre La Juste Voie, une branche de l'Alliance de la Guérilla en poste à Kirk. Vincent accepte de rejoindre ce groupe de la Rilasciare. **Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre de la Rilasciare.***

Le 12 corantine 1657, en Vendel, don Petrigai Ontiveros de Rioja de Castillo est embauché comme chargé de cours à l'Université de la Ligue de Kirk. Médecin et alchimiste, il y enseigne ses théories très particulières sur la santé et le corps humain, méprisant ouvertement la carte du corps humain de Franz Deleboe et insistant sur l'équilibre des "minéraux de l'âme", censé assurer votre bonne santé. Malgré tout, ses méthodes –souvent exotiques – sont efficaces (au moins la plupart du temps) et sa

*popularité auprès de la noblesse est au beau fixe. **Attention, le fait qu'il obtienne ce poste grâce aux lettres de recommandations, d'Alvaro Arciniega est une information qui n'est accessible qu'à un membre du Collège Invisible.***

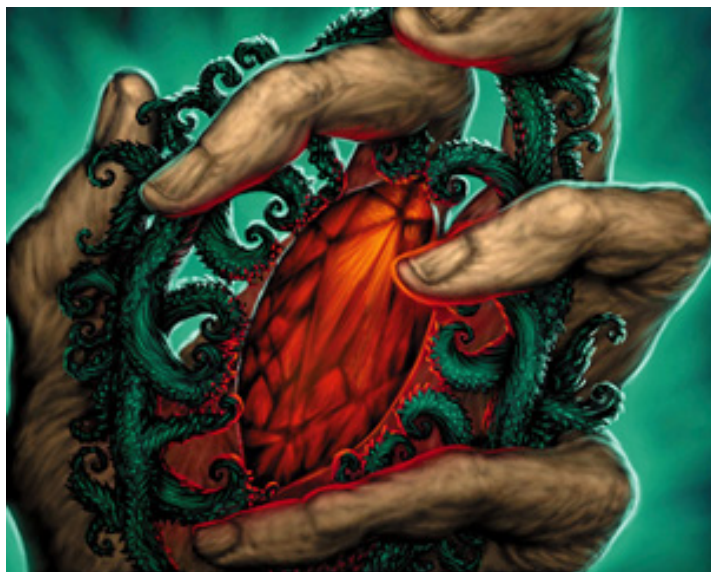
Le 17 corantine 1657, en Eisen, Jeng, die Warhammer, un lutteur de premier ordre, fait construire une arène un peu spéciale sur les docks de Stärke où il affronte tous les volontaires. Deux adversaires doivent se battre dans l'eau dont le niveau atteint leurs hanches et gagner par tous les moyens (y compris la noyade).

*Le, 20 corantine 1657, en Ussura, un groupe d'explorateurs de la Société se rend sur la Terre des Morts des Kosars afin d'étudier le Labyrinthe où Jaala Khan, l'ancien chef kosar aurait été enterré. Ils disparaissent sans laisser de traces. **Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre de la Société des Explorateurs.***



La Gazette

Artefact Surneth



Le parfum de Vénus et de Bruyère

Le parfum agit pendant 10+2d10 minutes. Passé ce laps de temps, le principe actif s'est évaporé. Il faut être proche du porteur (moins d'un mètre) pour en ressentir les effets.

À chaque minute passée à respirer la fragrance, un homme hétérosexuel (ou une femme bisexuelle ou homosexuelle) doit réussir un jet de Détermination de difficulté croissante (10 au départ, +1 augmentation par nouveau jet) pour résister à ses instincts.

Au premier jet raté, la victime restera obnubilée par son désir tant qu'elle ne sera pas satisfaite, que l'objet de sa convoitise ne sera pas éloigné ou qu'une trentaine de minutes ne se seront pas écoulées.