
Les Secrets de la Septième Mer

Scénario

Perruques & Lotions

Écrit par Golf

Avril 2004

Révisé en Octobre 2009

<http://www.golf.fr/>

Tables des matières

Tables des matières	2
Synopsis.....	3
La véritable histoire.....	3
Les personnages.....	3
Contexte.....	3
Avertissement.....	3
Sources d'inspiration	4
L'histoire d'origine	4
Le détournement de l'histoire.....	4
Introduction	4
Acte I : Perdue de vue.....	5
Scène 1 : Un appel à l'aide	5
Scène 2 : Ma fiancée a disparu !.....	5
Acte II : Recherche Mélisande désespérément.....	5
Scène 1 : La tour de Mélisande.....	5
Scène 2 : La maison de Sigrid	6
Scène 3 : Village de Valfosse	7
Scène 4 : Jean-Christophe Fortiche.....	7
Scène 5 : La fabrique Boréal.....	7
Acte III - Ce que cachent les perruques.....	8
Scène 1 - Cet homme n'est pas mon fiancé !	8
Scène 2 - Au-dessus de la marmite.....	8
Scène 3 : La défaite de Malavois	8
Annexes	9
Annexe 1 : PNJ importants	9
Henri de Malavois.....	9
Mélisande.....	10
Sigrid la Sorcière.....	11
Jean-Christophe Fortiche.....	12
Annexe 2 : Réclames.....	13
Jean-Christophe Fortiche.....	13
Les lotions Boréal	13

Synopsis

Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si la promesse d'un beau gentilhomme n'avait disparu en laissant des traces inquiétantes. Mais peut-être que le plus étrange est la façon dont elle vivait : depuis des années, elle était recluse au sommet d'une tour sans aucun autre accès qu'une simple fenêtre située à plusieurs mètres de hauteur, sans échelle ni escalier. Le seul moyen d'atteindre sa chambre était de lui demander de laisser pendre sa très longue chevelure blonde par la fenêtre et de l'utiliser pour grimper par ce moyen jusqu'à elle...

La véritable histoire

Mélisande vit dans l'appartement qu'elle loue en haut d'une tour sans accès direct. Sa propriétaire est Sigrid la sorcière, avec qui elle est en assez bons termes. Mélisande a de très beaux cheveux qu'elle laisse pousser et atteindre de telles longueurs qu'elle les utilise pour permettre à des visiteurs de la rejoindre.

Dans la région, le principal fabricant de lotions capillaires est la fabrique Boréal ("Pour vos cheveux, c'est idéal"). Malheureusement, l'abus de lotions Boréal provoque la chute des cheveux. Mélisande va en faire les frais, et au bout de quelques années d'utilisation, elle va perdre ses beaux cheveux.

Elle va donc commencer à chercher un moyen de retrouver sa chevelure flamboyante d'antan. Pour cela, elle va étudier la fabrication de potions et d'onguents, bref, du soin capillaire sous toutes ses formes et tout ce qui s'y rattache. Elle va finir par trouver la formule d'une lotion miracle pour la repousse des cheveux.

Henri de Malavois, propriétaire de la fabrique Boréal, est en quête d'une solution à ce qui risque de le mener vers la faillite : les effets secondaires à long terme de ses lotions. Il lui faut rapidement trouver un produit qui pourra rattraper les dégâts causés par ses propres lotions. En effet, de plus en plus de monde devient chauve dans la région, à tel point que les vendeurs de perruques commencent à faire fortune.

Lorsqu'Henri de Malavois aperçoit un jour la sorcière Sigrid grimper le long des cheveux de Mélisande, il sait qu'il va peut-être trouver la solution à son problème. Aussi, après le départ de Sigrid, il rejoint

Mélisande et la menace pour qu'elle lui donne sa formule secrète. Mais elle refuse, assomme le malotru et s'enfuit en se coupant les cheveux pour quitter la tour.

Henri de Malavois cherche alors quelqu'un pour l'aider à retrouver Mélisande, prétendant qu'elle est sa promise et qu'elle a disparu. Son objectif n'est que de récupérer la formule créée par Mélisande. Celle-ci s'est réfugiée dans un village où une majorité de gens portent maintenant des perruques, ce qui la rend facile à repérer (ses cheveux repoussent très vite grâce à ses lotions). Encore faut-il aller visiter ledit village...

Les personnages

Peu importe quels personnages participent à l'enquête, le tout étant qu'ils souhaitent rendre service à un gentilhomme désespéré. L'idéal serait d'avoir de 3 à 5 personnages (plutôt 3 que 5), parmi lesquels au moins un combattant pour régler le combat final.

Contexte

La localisation du terrain de jeu a peu d'importance. Le style est plutôt montagnois, mais on peut facilement déplacer le cadre n'importe où ailleurs. Il n'y a en fait qu'un petit village (Valfosse), et quelques endroits importants (la tour, la maison de la sorcière, la fabrique) qui pourront être replacés où vous le souhaitez pour insérer le scénario dans une campagne existante.

Avertissement

Il s'agit là d'une petite enquête relativement simple, plutôt destinée à des joueurs débutants, ou tout simplement pour jouer un petit scénario distrayant et léger. Un petit combat final terminera l'aventure en apothéose.

Globalement, il s'agit du détournement d'un conte de fées, donc il ne faudra pas hésiter à tomber dans la caricature, et forcer le trait pour accentuer la légèreté des propos.

Sources d'inspiration

L'histoire d'origine

A la base, il s'agit d'une histoire de tradition allemande.

La mère de Rapunzel, avant la naissance de celle-ci, avait de fortes envies d'une plante comestible appelée "Rapunzel". Mais le seul endroit où poussait cette plante était le jardin d'une sorcière. Son envie était tellement forte que son mari osa encourir la colère de la sorcière et s'y rendit une nuit pour voler quelques plantes.

Le mari retourna plusieurs fois visiter le jardin de la sorcière pour satisfaire les envies de sa femme, si bien que la vieille femme finit par le surprendre. Elle demanda réparation pour ces larcins, et l'homme promit de lui remettre l'enfant à naître. La sorcière lui donna le nom de la plante en question : Rapunzel.

Au fil des ans, la sorcière se prit d'affection pour Rapunzel, et pour éviter de la perdre, elle l'enferma au sommet d'une tour, sans aucun accès. Pour lui rendre visite, elle demandait à la jeune fille de laisser pendre ses cheveux par la fenêtre et escaladait la tour grâce à cette échelle de fortune.

Mais Rapunzel s'ennuyait seule, et elle chantait parfois pour tromper son ennui. Un jour, un prince fut attiré par cette mélodie, et fut le témoin du manège de la sorcière. Il fit de même après son départ, et rencontra ainsi Rapunzel. Leur amour naquit alors au fil des jours.

La sorcière, découvrant cela, envoya Rapunzel dans un endroit caché, lui coupa les cheveux, et creva les yeux du prince. Après un an d'errance, le prince finit par entendre à nouveau le chant de Rapunzel qui le guida jusqu'à elle. Les larmes et les baisers de Rapunzel finirent par rendre la vue au prince, et ils regagnèrent son royaume où ils vécurent heureux.

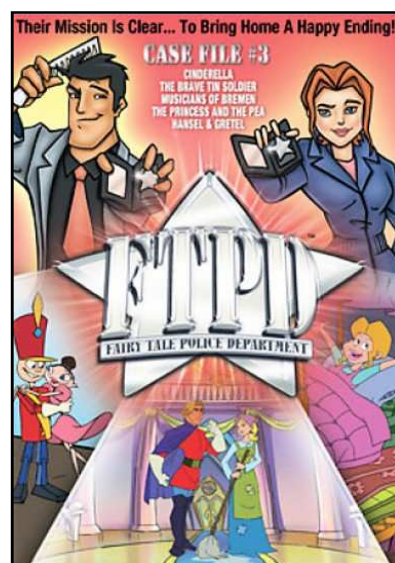
Le détournement de l'histoire

Une série de dessins animés, La Brigade des Contes de Fées (Fairy Tales Police Department ou F.T.P.D.), reprend tout un tas de contes (les trois petits cochons, le petit chaperon rouge, etc..) mais à chaque fois, il y a un problème dans le déroulement du conte. La brigade intervient alors pour rétablir le cours des choses et s'assurer que chaque conte parvienne à la fin « attendue ».

En ce qui concerne la légende de Rapunzel, la princesse a effectivement disparu et le prince ne peut donc conquérir son amour. Le conte ne peut ainsi arriver au terme classique du « ils se marièrent et vécurent heureux ». Le scénario ici présenté reprend donc le détournement utilisé dans le dessin animé, à savoir l'enlèvement par homme sans scrupules, fabricant de lotions capillaires

Voir l'article sur la Brigade des Contes de Fées sur Wikipedia :

http://fr.wikipedia.org/wiki/La_Brigade_des_contes_de_f%C3%A9es.



Introduction

Pour impliquer plus efficacement les joueurs, avant la partie, prenez-en un à part (le plus coquet ?), et signalez lui que depuis quelques temps, il a tendance à perdre ses cheveux. Au fur et à mesure de la partie, il faudra lui faire comprendre qu'il devient de plus en plus chauve. A lui de voir s'il veut porter une perruque ou faire autre chose. L'important est de ne pas dire tout de suite qu'il utilise tout un tas de lotions, mais qu'il puisse faire le lien quand il verra des bouteilles des produits Boréal au cours de l'enquête (notamment dans la tour de Mélisande).

Acte I : Perdue de vue

Les personnages font la connaissance d'Henri de Malavois, et se portent à son secours pour retrouver sa fiancée, Mélisande.

Scène 1 : Un appel à l'aide

Le point de départ est la requête d'Henri de Malavois pour retrouver Mélisande, sa « fiancée ». Les moyens par lesquels Henri peut rentrer en contact avec les personnages peuvent être multiples, en voici quelques exemples, au meneur de s'adapter à la situation en cours dans sa campagne :

- Si les personnages ont un peu de réputation, Henri de Malavois peut faire directement appel à leurs services en venant les voir;
- Il peut également venir les voir sur la recommandation d'un ami commun;
- Les personnages peuvent être invités chez un ami commun pour un repas ou une réception, Henri de Malavois débarquera alors tout affolé au même moment pour exposer ses soucis à son ami;
- La rencontre peut-être fortuite (dans la rue) alors qu'Henri crie à qui veut l'entendre qu'il a besoin d'aide.

Scène 2 : Ma fiancée a disparu !

Une fois le contact établi, Henri de Malavois expose simplement son problème. Voici les éléments qu'il peut donner :

- Il s'appelle Henri de Malavois, noble et rentier de son état.
- Sa fiancée, Mélisande, vivait dans une tour près du village de Valfosse. Il avait l'habitude de venir la rejoindre en grim pant le long de ses cheveux car la tour en question n'avait pas d'accès direct. Mais lors de sa dernière visite, ce matin même, Henri a constaté la disparition de Mélisande.
- Henri sait que la tour appartient à une sorcière nommée Sigrid.

Il peut bien entendu conduire les personnages à la tour.

Acte II : Recherche Mélisande désespérément

Ce second acte est constitué par l'enquête que vont mener les personnages. Il n'y a pas d'évènement particulier, sauf lorsqu'ils se rendront à des endroits précis ou feront des rencontres particulières. Ci-dessous se trouvent donc les descriptions des personnages clés de l'histoire ainsi que les lieux importants à visiter. Les joueurs peuvent choisir de s'y rendre dans l'ordre qu'ils souhaitent (ou en fonction de leurs déductions).

L'acte II se termine au moment où les héros retrouvent Mélisande. Pour cela, ils doivent se rendre à Valfosse, et détecter (fortuitement ou en prêtant une attention particulière) sa présence parmi une population presque exclusivement munie de perruques. Il s'agit de plonger les héros dans l'ambiance et de les laisser visiter un peu Valfosse (et notamment les vendeurs de perruques et de soins capillaires). Quand vous estimerez qu'ils ont assez tourné, faites leur faire un jet de Perception, et dites leur qu'ils remarquent la présence d'une femme avec de beaux cheveux blonds très longs (se promenant dans la rue), ce qui tranche par rapport au reste des habitants. Ils pourront ainsi suivre Mélisande, et la discussion qui s'ensuit sera jouée à l'Acte III Scène 1.

Pour les mettre sur la piste de Valfosse, ils rencontreront par exemple Jean-Christophe Fortiche qui leur ventera ses services. Ils pourront aussi remonter la piste des fabriques Boréal dont ils trouveront quelques lotions chez Mélisande.

Scène 1 : La tour de Mélisande

Cette tour ronde est en fait constituée d'une base pleine, et d'un unique appartement situé à une hauteur de 15 mètres. Il n'y a aucun moyen d'accès (ni escalier, ni échelle, ni même de plante grim pante), mais à l'arrivée des personnages, une longue mèche de cheveux blonds pend par la fenêtre, ce qui permet de monter jusqu'à la chambre de Mélisande.

Il s'agit d'une pièce ronde unique comprenant quelques meubles usuels : lit, armoire de vêtements, commode, grand miroir, etc. Le plus intéressant est une table posée contre un mur et servant d'établi de travail sur lequel sont posés différents éléments : des flacons vides, des fioles remplies de liquides de toutes les couleurs, des pipettes, des tubes, des

bougies et un petit brasero (pour chauffer les liquides), ainsi que quelques pots de poudres. Il y a également deux ou trois bouteilles de lotions Boréal vides (voir étiquette en Annexe 2). *Quand le personnage utilisateur de ces lotions (voir l'avertissement en introduction) verra ces bouteilles, il fera automatiquement le lien avec celles dont il se sert lui-même.*



En dehors de cela, quelques indices sont importants (et faciles à trouver, éventuellement via un jet de Perception avec un ND de 5 ou 10) :

- Il n'y a personne dans la tour !
- La mèche de cheveux que les héros ont utilisés pour monter dans la tour est en fait attachée à un pied du lit.
- Il y a une fiole brisée et quelques débris de verre près de la fenêtre, ainsi que quelques traces de sang sur le rebord intérieur de la fenêtre. (Ce qu'il s'est passé, c'est que lorsqu'Henri a menacé Mélisande, elle lui a jeté une fiole qui lui a causé une bosse sur le haut du crâne, et il est tombé en arrière et s'est cogné la nuque contre le rebord de la fenêtre. Profitant de son inconscience, Mélisande a pris la poudre d'escampette.)

Scène 2 : La maison de Sigrid

Cette petite maison de campagne au toit de chaume semble assez ancienne. Elle est entourée de jardins où poussent tout un tas de plantes bizarres, et où un affreux épouvantail tente de chasser les oiseaux qui seraient tentés de venir picorer quelques graines. L'ambiance semble en tout cas faite pour inquiéter les visiteurs.

A l'intérieur au contraire, on se croirait plutôt chez un herboriste : tout un tas d'étagères débordant de pots pleins de plantes séchées, de graines, de poudres diverses, quelques fioles de liquides. Quand les héros entrent, Sigrid est en train de servir des gâteaux à quelques enfants rassemblés autour de la table. Elle invitera les personnages à se joindre à eux avec un grand sourire.

Sigrid n'est pas une sorcière, elle n'a aucun pouvoir surnaturel. En fait, ce sont les enfants et les gens de la région qui lui ont donné sa réputation, à cause de son aspect physique (relativement repoussant), et de sa pratique de l'herboristerie, de la médecine des plantes, et de différentes formes de guérison traditionnelles. En réalité, c'est une femme très gentille et sympathique : elle aide et guérit les gens qui viennent la voir, elle offre même des gâteaux aux enfants qui surmontent leur peur et lui rendent visite.

En ce qui concerne Mélisande, elle la connaît bien puisqu'elle lui louait son appartement depuis plus de trois ans. Les deux femmes avaient sympathisé, et Sigrid avait fourni des ouvrages concernant la fabrication de potions à Mélisande. Elle sait que Mélisande avait des problèmes de chute de cheveux, et que son but était de fabriquer une lotion de repousse.



Scène 3 : Village de Valfosse

Il s'agit d'un joli village d'environ 2.500 habitants. Outre des agriculteurs et des éleveurs, l'artisanat local a une spécialité : le soin capillaire sous toutes ses formes. Il y a ainsi en ville plusieurs perruquiers (dont Jean-Christophe Fortiche), une multitude de coiffeurs, et notamment une fabrique de lotions capillaires (la fabrique Boréal).

Valfosse est ainsi connue dans la région comme la ville du cheveu. La plupart des habitants y portent des perruques. En effet, Boréal ayant le monopole des lotions, tout le monde utilise ses produits, et en souffre sans savoir que leur problème vient de ces produits. Nul doute que lorsqu'ils feront enfin le lien entre la chute de leurs cheveux et les lotions Boréal, ils chercheront à s'en prendre à leur propriétaire...

Scène 4 : Jean-Christophe Fortiche

Monsieur Fortiche se fait appeler le roi du postiche. Il est l'heureux propriétaire d'une boutique de perruques à Valfosse, et va régulièrement faire lui-même sa propre publicité dans les villes environnantes, ce qui permettra aux héros de le croiser. Il énumèrera alors les services qu'il propose et leur donnera sa carte de visite (voir Annexe 2). Il portera bien évidemment son attention en particulier sur le personnage qui a des problèmes avec ses cheveux, pour l'encourager à passer dans sa boutique de Valfosse.

Scène 5 : La fabrique Boréal

Cette fabrique est un grand bâtiment en bois où une vingtaine de personnes sont employées à la fabrication des lotions Boréal. Elle est située à un ou deux kilomètres de Valfosse. A l'intérieur se trouvent de grandes cuves où sont effectuées les préparations, des systèmes de tuyauterie, une chaîne de remplissage des bouteilles, un lieu d'emballage dans des caisses (avec de la paille pour protéger les bouteilles), le tout étant relié par des réseaux d'échelles et de passerelles qui permettent de parcourir l'entrepôt en hauteur (et de se pendre un peu partout pour faire des acrobaties).

Dans un coin du bâtiment (à côté de la mise en caisses), une grande entrée permet à des chariots de se placer pour charger les caisses de lotions (style quai de chargement dans une entreprise de transport routier). Près de cette entrée se trouve une pièce aménagée en bureau et en pièce d'accueil des visiteurs. Un régisseur pourra faire visiter les lieux, mais ne dira pas le nom du propriétaire. Il ne sera pas possible de tirer beaucoup d'informations de cette visite, si ce n'est de repérer la topographie des lieux bien sûr.



Acte III - Ce que cachent les perruques

Scène 1 - Cet homme n'est pas mon fiancé !

Lorsque les personnages iront à Valfosse, ils pourront visiter les curiosités du coin, et notamment les perruquiers et autres coiffeurs, mais au bout d'un moment, ils remarqueront par hasard une jeune femme avec une très belle chevelure au milieu d'une population composée presque exclusivement d'individus porteurs de postiches. De plus, la jeune personne correspond de manière troublante à la description qu'on leur a faite de Mélisande.

En suivant Mélisande, ils la verront rapidement s'engouffrer dans une auberge. En interrogeant le tenancier des lieux, les héros détermineront assez facilement dans quelle chambre elle loge, et pourront ainsi la rencontrer.

Mélisande pourra alors leur dévoiler l'essentiel de l'histoire (en disant qu'un homme l'a agressé, mais sans forcément dire tout de suite qu'il s'agit de Henri), mais au bout de quelques minutes, Henri de Malavois interviendra dans la pièce et Mélisande dénoncera son imposture.

- "Tenez, c'est lui qui m'a agressé !".
- "Cet homme n'est pas mon fiancé".
- "Il m'a menacé parce qu'il veut la formule de ma lotion qui fait repousser les cheveux".
- "C'est à cause de lui que je me suis enfuie de la tour".

Henri s'énervera et utilisera ses pouvoirs de sorcier Porté pour emmener Mélisande avec lui à travers un portail. Bien évidemment, les personnages ne pourront pas le suivre ni même avoir le temps de réagir (sinon ce n'est pas drôle).

Henri a en fait ouvert un portail lui permettant de rejoindre sa fabrique de lotions. Les personnages devront donc faire (si ce n'est pas déjà le cas) le lien entre Henri et Boréal, et deviner qu'il se rendra directement à la fabrique.

Scène 2 - Au-dessus de la marmite

Henri de Malavois a donc enlevé Mélisande et l'a emmené dans l'entrepôt de la fabrique Boréal. Les employés ne sont pas là, mais quelques hommes de main (en réalité ce sont des brutes du point de vue technique) ont été rameutés pour protéger les lieux d'éventuels gêneurs. Adaptez le nombre de bandes de brutes en fonction de la puissance des personnages.

Pour extorquer sa formule miracle à Mélisande, Henri a fait attacher celle-ci par une corde au-dessus d'une des cuves où sont fabriquées les lotions Boréal. Il se tient sur une passerelle, près d'un levier qui permet de faire descendre la corde petit à petit vers le liquide bouillonnant.

Logiquement, les personnages devraient intervenir là dedans pour sauver Mélisande. Il faudra alors profiter de l'aménagement des lieux (voir la Scène 5 : La fabrique Boréal à l'Acte II) pour faire quelques cascades et provoquer des escarmouches spectaculaires. Henri de Malavois pourra éventuellement utiliser ses pouvoirs de Porté pour se déplacer vers le coin aménagé en bureau.

Les brutes de Malavois – Brutes

Niveau de menace : 2

ND : 15

Initiative : 2g2

Attaque : [nb]g2

Dommmages : 6 (rapière)

Scène 3 : La défaite de Malavois

Henri de Malavois se battra jusqu'à la mort car de la réussite de cette opération dépend son avenir. Une défaite signifierai la ruine de la fabrique Boréal et donc la sienne.

Suite à une décision du magistrat local, Mélisande, elle, pourra reprendre la fabrique Boréal à son compte et commercialiser sa lotion miracle. Ainsi tous les chauves de la région pourront retrouver le lustre d'antan de leur belle chevelure.

Tout le monde pourra ainsi vivre heureux, sauf peut-être les perruquiers de Valfosse...

~ ~ ~ FIN ~ ~ ~

Annexes

Annexe 1 : PNJ importants

Henri de Malavois



Les Malavois sont une famille de la petite noblesse montagnoise. Ils ont depuis longtemps orienté les cultures de leurs paysans vers des céréales, comme l'orge, le houblon. Au fil des siècles, la bière et la cervoise produite sur leurs terres ont acquis une certaine réputation dans la région et le pays.

Les deux fils de l'ancien comte de Malavois, Albéric et Henri, ont repris sa succession, et reçu le don de la sorcellerie Porté par leur sang. Albéric, l'aîné, a de plus reçu en héritage le titre de comte, les terres et les brasseries des Malavois. Henri, lui, a montré assez jeune un goût pour l'alchimie et la recherche de nouvelles formules. Il a ainsi devouvert des formules de potions et de lotions bénéfiques pour la peau et les cheveux. Grâce à ces découvertes, il a fondé près de Valfosse la fabrique Boréal pour produire et diffuser ses produits.

Après avoir rencontré Mélisande, il choisit de se faire passer pour une victime et de demander l'aide des héros pour la retrouver. En vérité, ses produits sont dangereux à long terme pour les cheveux des utilisateurs, et il cherche à mettre la main sur Mélisande et sa formule miracle de lotion pour la repousse des cheveux afin de relancer ses propres affaires.

Il essaiera de cacher le plus longtemps possible qu'il est lui-même chauve, et que les fabriques Boréal lui appartiennent. En fait, il suivra à distance les personnages pour intervenir dès qu'ils retrouveront Mélisande. Il porte une cicatrice sur la nuque (sous sa perruque) et une bosse sur le haut du crâne, résultant toutes deux de son altercation avec Mélisande.

Interprétation

Ce noble d'environ 35 ans a un physique plus qu'agréable et une belle prestance. Il pourrait facilement être le prince charmant de beaucoup de femmes. C'est un séducteur et un beau parleur, mais il sait aussi jouer la comédie pour servir ses intérêts.

Secrets de MJ

L'obsession d'Henri de Malavois est de sauver la fabrique Boréal. Si jamais on venait à faire le lien entre ses lotions et la perte de cheveux qui affecte leurs utilisateurs, cela signifierait sa ruine. Toutes ses actions et son plan par rapport à Mélisande ne sont voués qu'à la réalisation de ce but, et il n'hésitera devant aucun moyen pour y parvenir.

Henri de Malavois – Vilain

Gaillardise 3, Dextérité 3, Esprit 4, Détermination 3, Panache 4

Réputation : -10

Épées de Damoclès : Obnubilé (2)

Arcane : Envieux

Avantages : Accent montagnois (Sud), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Castillan (L/E), Beauté du Diable, Sens aiguisés, Volonté indomptable

Sorcellerie Porté (Adeptes) : Atteindre 4, Attraper 4, Ensanglanter 4, Harmoniser 4, Poche 2

Bateleur : Chant 1, Comédie 4, Danse 2, Eloquence 4

Courtisan : Cancanier 2, Danse 2, Eloquence 4, Etiquette 2, Mode 2

Criminel : Charlatanisme 2, Déplacement silencieux 3, Filature 2, Guet-apens 4, Pariar 2, Tricher 2

Érudit : Histoire 2, Mathématiques 3, Occultisme 3, Philosophie 2, Recherches 4

Marchand : Apothicaire 3, Comptabilité 3, Marchandage 3, Service 2

Athlétisme : Course de vitesse 3, Escalade 2, Jeu de jambes 3, Lancer 2, Pas de côté 1

Armes à feu : Attaque (armes à feu) 3

Escrime : Attaque (escrime) 3, Parade (escrime) 3

Mélanide



Par un beau printemps il y a quelques années, Mélanide s'est présentée au village de Valfosse à la recherche d'un logis convenable. Or Sigrid la Sorcière venait juste de recevoir en cadeau une ancienne tour qu'elle décida de mettre en location. Grâce à un petit pécule qu'elle portait avec elle, Mélanide régla sur le champ une annuité de bail.

Mélanide semblait être une jeune femme simple et charmante, mais personne ne savait vraiment qui elle était, ni quel était son passé, ni même d'où elle venait. Elle vécut ainsi heureuse au sommet de sa tour, passant le plus clair de son temps à chanter à sa fenêtre et à coiffer ses beaux cheveux blonds. Elle paraissait insouciante à qui passait près de là. L'argent qu'elle avait en arrivant suffisait largement à sa subsistance.

Jusqu'au jour où Henri de Malavois, le propriétaire des fabriques Boréal, passa par là...

Interprétation

Mélanide est une très belle jeune femme blonde aux yeux bleus. Ce qui frappe d'emblée chez elle, ce sont ses cheveux : elle porte un volumineux chignon sur la tête et ses cheveux retombent encore malgré cela jusqu'à ses genoux. Qui sait quelle longueur ils peuvent atteindre ? En dehors, de cela, son teint pâle et ses yeux bleus lui donnent un aspect froid finalement trompeur.

C'est une jeune femme plutôt solitaire et réservée, mais elle aime le contact avec les gens, et le fait de reprendre en main la fabrique de lotions la passionne tellement qu'elle en arrive à aller au-delà de sa timidité pour gérer son affaire et ses employés.

Secrets de MJ

Mélanide a révélé des talents insoupçonnés (y compris par elle-même) au contact de Sigrid et des grimoires et codex d'alchimie que celle-ci a pu lui procurer. Son passé trouble recèle peut-être l'explication de tout cela. Mais qui est réellement cette jeune femme, quelle est son histoire, quelle est sa véritable identité ? Il se passera sans doute encore quelque temps avant qu'elle ne le sache elle-même.

Mélanide – Héros

Gaillardise 2, Dextérité 4, Esprit 3, Détermination 2, Panache 2

Réputation : 5

Épées de Damoclès : Véritable identité (3)

Arcane : Rassurant

Avantages : Accent montagnois (ouest), Montagnois (L/E), Avalonien (L/E), Vendelar (L/E), Castillan (L/E), Théan (L/E), Beauté du Diable, Séduisante (10)

Alchimiste : Recherches 2, Sciences de la nature 2

Courtisan : Cancanier 1, Danse 3, Eloquence 3, Etiquette 3, Mode 3, Séduction 3, Sincérité 2

Érudit : Histoire 1, Mathématiques 2, Occultisme 1, Philosophie 1, Recherches 2

Herboriste : Charlatanisme 3, Composés 2, Cuisiner 2, Diagnostic 2, Flore 4, Premiers secours 2

Marchand : Apothicaire 2

Athlétisme : Escalade 1, Jeu de jambes 2, Course de vitesse 3, Nager 3, Lancer 2

Combat de rue : Attaque (combat de rue) 2

Couteau : Attaque (couteau) 2, Parade (couteau) 2, Lancer (couteau) 1

Sigrîd la Sorcière



Née dans l'archipel tourmenté par les tempêtes, Sigrîd est une authentique vesten. Elle y a vécu très longtemps heureuse avec son mari et ses trois fils. Ils vivaient dans la forêt de l'île de Klørblug, travaillant comme bûcherons et ébénistes.

Mais un jour une rivalité amoureuse opposa l'un des fils de Sigrîd à un homme d'une autre tribu. Un duel fût organisé et s'acheva sur la mort du fils. Bien que juste et régulier, le duel et son résultat mirent en colère le mari de Sigrîd, et aiguïsèrent sa soif de vengeance. Il entraîna ses deux autres fils dans une vendetta destructrice qui décima toute la famille.

Ayant perdu en quelques heures les quatre hommes de sa vie, folle de chagrin, Sigrîd n'avait plus rien à espérer des autres vestens et encore moins des vendelars ; elle choisit donc l'exil et se réfugia en Montaigne.

Elle erra longtemps dans les campagnes, vivant de l'obole que voulaient bien lui donner les paysans, ou de l'hospitalité offerte par les institutions charitables. Elle finit par arriver près de Valfosse où elle s'installa dans une ancienne ferme en ruine. Au fil du temps, à son rythme, elle la rebattit pierre après pierre, parfois avec l'aide des paysans. Sigrîd se trouva enfin « chez elle ».

Outre ses formidables talents de cuisinière grâce auxquels elle fit profiter ses bienfaiteurs de petits plats savoureux, elle reprit ses activités de guérisseuse sympathique et d'herboriste pour venir en aide aux paysans et aux villageois. Elle acquit bientôt le surnom de « Sigrîd la Sorcière » en raison de ses dons particuliers, mais dans la bouche des habitants de Valfosse, ce terme était plutôt affectueux.

Un marquis dont elle sauva le fils d'une grave maladie mortelle lui fit même cadeau d'une vieille tour qu'elle mit en location à bas prix dans la campagne de Valfosse.

Interprétation

Sigrîd est maintenant très vieille, peut-être a t'elle plus de soixante ou soixante-dix ans, mais elle toujours très vive et alerte. Les villageois attribuent cette vigueur aux potions et aux plats qu'elle

concocte chaque jour. Bien sûr elle a des cheveux plans et ses rides sont sans nombre, mais elle a une santé de fer.

Elle est toujours d'un abord accueillant, sympathique et enjoué. Elle aime par-dessus tout les enfants, et elle organise des goûters certains après-midi pour leur offrir des gâteaux et des bonbons.

Pourtant, des individus plus perspicaces et sensibles verront au fin fond de son regard des résidus de tristesse, des larmes enfouies qui n'arrivent pas à noyer le souvenir de quatre hommes.

Secrets de MJ

Sigrîd s'est parfaitement intégrée à Valfosse. Elle a appris la langue, elle a accepté l'aide des villageois et leur en ai reconnaissante chaque jour en leur rendant de multiples services. Elle a peu à peu oublié son passé. Du moins le croit-elle.

<p>Sigrîd la Sorcière – Héros</p> <p>Gaillardise 2, Dextérité 3, Esprit 4, Détermination 3, Panache 2</p> <p>Réputation : 15</p> <p>Épées de Damoclès : Confusion d'identité (2)</p> <p>Arcane : Mystérieux</p> <p>Avantages : Accent vesten (Larsfolk), Vendelar (L/E), Montagnois (L/E), Avalonien (L/E), Théan (L/E), Guérisseur sympathique, Petite, Sens aiguïsés</p> <p>Bonne aventure : Augures 2, Cartomancie 2, Chiromancie 3, Comportementalisme 4, Eloquence 2, Osselets 2</p> <p>Érudit : Histoire 3, Mathématiques 1, Occultisme 3, Philosophie 2, Recherches 3</p> <p>Herboriste : Charlatanisme 3, Composés 3, Cuisiner 5, Diagnostic 4, Flore 3, Poison 2, Premiers secours 4</p> <p>Malandrin : Contact 5, Orientation citadine 1</p> <p>Marchand : Confiseur 4, Cuisinier 5</p> <p>Médecin : Charlatanisme 3, Diagnostic 4, Examiner 3, Premiers secours 4, Vétérinaire 2</p> <p>Athlétisme : Escalade 1, Jeu de jambes 2, Course de vitesse 1, Lancer 3</p> <p>Couteau : Attaque (couteau) 2, Parade (couteau) 2, Lancer (couteau) 2</p>
--

Jean-Christophe Fortiche



Valfosse est le village du cheveu et en tant que tel, il compte nombre de perruquiers, mais aucun n'est aussi reconnu et célèbre que Jean-Christophe Fortiche, le « roi du postiche ».

Voilà des années qu'il a repris et fait prospérer le commerce créé par son grand-père sur la grande place de Valfosse. C'est maintenant un véritable salon où les dames et les courtisans viennent prendre le thé, discuter, et choisir les derniers modèles de perruques à la mode. Monsieur Fortiche est devenu le fournisseur attitré de beaucoup de membres de la Cour de Montaigne, et même certaines filles de l'Empereur font parfois appel à ses services.

Au fil du temps, Monsieur Fortiche est devenu une personnalité importante de Valfosse. On pourra donc le voir souvent saluer de hauts personnages, discuter avec des courtisans, et parler politique avec les gens les plus inattendus. Il n'hésitera pas à glisser quelques cartes de visites dans les bonnes poches, et proposer une petite pause à une dame pour boire le thé dans son salon. Monsieur Fortiche apparaît comme un poisson dans l'eau dans ce milieu.

Interprétation

Jean-Christophe Fortiche est un homme légèrement bedonnant d'une quarantaine d'années. Ses cheveux l'ont presque tous quitté et il est ainsi une réclame vivante pour son propre commerce puisqu'il porte lui-même une perruque à longueur de journée.

Ses yeux gris et son regard bienveillant, son air bonhomme, tout dans son apparence le rend sympathique et accueillant aux yeux des gens. Il sait y faire pour se montrer courtois et serviable, et ses années d'expérience dans le métier de perruquier lui permettent de cerner rapidement les besoins de ses clients.

Secrets de MJ

Monsieur Fortiche lui-même n'a pas de secret, mais il reçoit tellement de monde dans son salon qu'il entend toute la journée des courtisans et des dames discuter et cancaner ; il entend forcément des choses plus ou moins intéressantes et plus ou moins secrètes. Tous les derniers potins sont évoqués en sa présence, voire même des secrets importants : Monsieur Fortiche est tellement serviable et discret que l'on ne fait plus forcément attention à lui. S'il livrait un jour tout ce qu'il sait sur telle ou telle personne, il pourrait causer de gros dégâts pour de nombreux membres haut-placés de la cour...

Jean-Christophe Fortiche – Héros

Gaillardise 3, Dextérité 4, Esprit 3, Détermination 3, Panache 2

Réputation : 24

Épées de Damoclès : -

Arcane : Amical

Avantages : Accent montagnois (Sud), Montagnois (L/E), Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Eisenör (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E), Théan (L/E), Ami de cour, Linguiste, Maître de l'Ajedrez, Université

Courtisan : Cancanier 3, Danse 1, Eloquence 3, Etiquette 4, Mémoire 3, Mode 3, Pique-assiette 3, Séduction 2, Sincérité 2

Domestique : Cancanier 3, Comptabilité 4, Discrétion 2, Etiquette 4, Marchandage 3, Mode 3, Tâches domestiques 3, Valet 2

Érudit : Histoire 2, Mathématiques 2, Philosophie 2, Recherches 2, Théologie 1

Marchand : Perruquier 5, Parfumeur 1, Comptabilité 4, Evaluation 2, Marchandage 3, Service 4

Athlétisme : Escalade 2, Jeu de jambes 2, Course de vitesse 2, Lancer 2

Armes à feu : Attaque (armes à feu) 2

Couteau : Attaque (couteau) 2, Parade (couteau) 1

Annexe 2 : Réclames

Jean-Christophe Fortiche

Jean-Christophe Fortiche

Le roi du postiche

Boutique et salon de thé
au huit de la rue de l'Argentière à Valfosse

Ouvert tous les jours
De dix heures en matinée à six heures en soirée



Les lotions Boréal

Lotions

Boréal

Pour vos cheveux, c'est idéal !

*Fabrique Boréal
Chemin des tanneurs
Valfosse*