

Cédric CHAILLOU

*1ères Rencontres  
Ludiques de Bretagne*

---

# Sauvée des eaux

Scénario pour CHÂTEAU FALKENSTEIN

---

*Abaoue ma beuzet Ker Is  
N'eus kavet den par da BarIs*

*Pa vo beuzet ParIs  
Ec'h adsavo Ker Is*

# Aveux

La légende de la ville d'Ys donnée ici est une version modifiée, pour se fonder dans le monde de Château Falkenstein, de celle qu'on peut trouver à l'URL <http://www.chez.com/moko/ys.html>.

Une source importante d'inspiration a été le roman de Georges G-Toudouze, *Les derniers jours de la ville d'Ys*, disponible dans la collection *Les plus beaux contes* aux éditions *Terre de Brume*. En particulier, la description faite de Dahud au moment du rêve est tirée de cette œuvre.

# Table des matières

<b>L'histoire</b>	<b>4</b>
La submersion de la ville d'Ys . . . . .	4
La revanche de Dahud . . . . .	5
Saint Guénolé, le prophète . . . . .	6
<b>Les personnages</b>	<b>8</b>
Auguste Beaufort . . . . .	8
Hubert Balandier . . . . .	10
Le professeur Louppe . . . . .	11
Eugénie d'Espivant . . . . .	12
Maître Chandoiseau . . . . .	14
Isidore Lacombe . . . . .	15
<b>Les personnages non-joueurs</b>	<b>17</b>
Dahud . . . . .	17
Philip Attwood . . . . .	17
Gustave Eiffel . . . . .	18
Mériadoc Daghada . . . . .	18
Morvarc'h . . . . .	19
Les hommes de main d'Attwood . . . . .	19
Les Trépassés . . . . .	19
<b>L'action</b>	<b>21</b>
Prologue: la nuit de la Tour . . . . .	21
Quimper . . . . .	23
Le rêve . . . . .	23
L'abbaye de Landévennec . . . . .	24
Rencontre avec un Seigneur Dragon . . . . .	24
Ys . . . . .	25
Le final . . . . .	27
<b>Annexes</b>	<b>28</b>
Les événements parisiens . . . . .	28
Les réactions en Bretagne . . . . .	29
<b>Aide sur la sorcellerie</b>	<b>30</b>
<b>Talents</b>	<b>34</b>

# L'histoire

## La submersion de la ville d'Ys, telle que les Seigneurs Dragons la racontent

Vers l'an 500 de notre ère, le roi Gradlon régnait sur la Cornouaille. Il possédait une puissante flotte qu'il aimait opposer aux navires de ses ennemis. Un jour, une de ces campagnes le mena dans de lointains pays du Nord. Errant seul dans la steppe désolée, il aperçut une femme aux longs cheveux roux, blanche comme le clair de lune et vêtue d'une cuirasse ruisselant de la lumière de l'astre. C'était Malgven, Reine du Nord et Dame Faë. Ils s'aimèrent immédiatement, et partirent ensemble vers la Cornouaille montés sur le cheval-Faë Morvarc'h, qui pouvait traverser les océans.

Malgven donna naissance à une fille qu'ils appelèrent Dahud. Hélas, la reine mourut des suites de l'accouchement. Le roi était si triste qu'il ne sortait plus de son château. Dahud grandit, devint très belle, comme sa mère Malgven. Dahud aimait beaucoup la mer. Un jour elle demanda à son père qu'il lui construise une ville, une ville au bord de la mer. Gradlon adorait sa fille et accepta. Plusieurs milliers d'ouvriers, dont les Korrigans, furent mis au travail et construisirent une ville qui semblait sortir de la mer. Pour la défendre des hautes vagues et des tempêtes, il fut construit une très haute digue encerclant la ville, avec une unique porte de bronze qui y donnait accès. Le Roi Gradlon seul en possédait la clé. On l'appela ville d'Ys.

Ys la majestueuse était la plus puissante et la plus belle au monde. On y menait une vie de débauche, mais le roi restait le seul homme vertueux, ignorant tout cela. Dahud était la plus belle femme du pays, et la plus débauchée de ses sujets : elle organisait orgie sur orgie, et assassinait ses nombreux amants.

Un jour de printemps, un chevalier étrange arriva dans la ville d'Ys. Il était habillé de rouge, ses mains étaient longues et fines, ses ongles pointus et recourbés. Dahud lui sourit, le chevalier ne la regarda pas. Un soir cependant, il accepta de venir auprès d'elle. Il passa longuement ses longues mains aux ongles pointus dans les beaux cheveux roux de la princesse. Soudain, un grand bruit s'éleva du côté de la mer et un terrible coup de vent heurta les murailles de la ville d'Ys. "Que la tempête rugisse, les portes de la ville sont solides et c'est le Roi Gradlon, mon père, qui en possède l'unique clé, attachée à son cou", dit Dahud. "Ton père le roi dort, tu peux maintenant t'emparer facilement de cette clé", répliqua le chevalier.

La princesse Dahud, séduite par l'étranger, entra dans la chambre de son père, s'approcha doucement de lui et prit la clé, attachée à une chaîne autour de son cou. Aussitôt, l'étranger reprit sa véritable apparence, celle de l'Adversaire

selon les conteurs, et ouvrit les portes de la digue. Une énorme vague, plus haute qu'une montagne, s'écrouta sur Dahud. Son père se réveilla et elle lui dit: "Père, vite, prenons le cheval Morvarc'h, la mer a renversé les digues". Le roi prit sa fille sur le cheval, la mer était déchainée. Le cheval se cabrait sur l'eau qui montait a gros bouillons. Dahud se serrait contre son père et lui dit: "Sauvez-moi, mon père!" Il y eut alors un grand éclair dans la tempête et on entendit une voix qui allait de rocher en rocher et disait "Gradlon, lâche la princesse".

Une forme pale comme un cadavre apparut, enveloppée dans un grand vêtement brun. C'était Saint Guénolé, l'abbé de Landévennec, qui dit a la princesse: "Malheur à toi, tu as voulu voler la clé de la ville d'Ys!" Dahud ne répondit pas. Le cheval Morvarc'h ne bougeait plus et les eaux en furie gagnaient sur eux. Saint Guénolé toucha alors la princesse de sa crosse. Dahud cria de douleur et tomba; les vagues se refermèrent sur elle. La mer engloutit alors la ville d'Ys, dont tous les habitants périrent noyés. Après sa "mort", Dahud devint une sirène. Elle apparaît parfois aux pêcheurs les soirs de lune, peignant sa longue chevelure d'or. Par temps très calme on peut entendre Morvarc'h hennir et parcourir l'endroit où se dressait la cité. Certains disent que Saint Guénolé lui a demandé de garder la ville.

Le cheval du roi repartit, bondissant sur les plages puis au travers des près et des collines, galopa toute la nuit. Gradlon arriva enfin entre sept collines, là ou deux rivières se rejoignent. Il y bâtit sa nouvelle capitale, Kemper. Il y vécut le restant de ses jours.

## Quelques précisions

- Certains ont également prétendu que le chevalier inconnu était Aubéron, décidé à mettre un terme au pouvoir de Dahud, qui devenait trop influente sur les Faës de Bretagne. Ce n'est en rien impossible, et il aurait fort bien pu apparaître sous l'apparence de l'Adversaire par manœuvre. Seuls l'Adversaire et Aubéron savent ce qu'il en est vraiment...
- La crosse de Guénolé contenait un cœur de Fer Froid, et Dahud, de par ses origines faës, fut gravement atteinte et se dissipa pour un temps dans le Voile. Ce n'est que quelques siècles plus tard qu'elle réapparut sous la forme d'une Sirène, après avoir recouvré une partie de son pouvoir. Quant à la crosse, elle est détenue depuis cette époque par l'abbé de Landévennec.

## La revanche de Dahud

Après s'être reformée dans le Voile, Dahud est revenu en Nouvelle-Europe, bien décidée à reconquérir son pouvoir. Elle veut absolument faire revivre Ys et en faire sa future capitale. Quand elle a rencontré un thaumaturge anglais du nom de Philip Attwood, qui lui a parlé des machines thaumaturgiques, elle a commencé à dresser son plan.

Elle a séduit un ingénieur spécialisé dans les armatures métalliques, Gustave Eiffel, pour lui faire construire avec Attwood un dispositif thaumaturgique capable de repousser les eaux autour d'Ys. Elle compte dans le même temps engloutir Paris, afin de déstabiliser l'Empire et ainsi lui donner le temps de prendre le contrôle de la région. Une sorte de bonus...

## Les Tours Eiffel

Le principe est simple : il s'agit de créer un courant artificiel de Ys vers Paris. Ainsi, l'eau se retirera d'Ys, et dans le même temps submergera la capitale française. La date a été choisie avec soin pour que les conjonctions planétaires aident au maximum. Ironiquement, il s'agit de la nuit précédent l'Inauguration de l'Exposition Universelle de Paris de 1879. La ville est l'apogée de sa gloire...

Le dispositif est composée de deux tours : une à Paris, construite sous le prétexte de l'Exposition Universelle, et l'autre à Ys, environ trois fois plus petite. Leur armature métallique est en faite étudiée pour concentrer et orienter les champs thaumiques afin de produire l'effet escompté. Attwood a de plus réussi à se procurer des quantités de Fer Froid suffisantes pour les placer au cœur des machines. On ne peut pas dire que Dahud apprécie d'avoir cette masse métallique dans sa ville, mais il n'y a pas d'autres moyens de procéder.

Les Tours sont conçues sur un principe semblable, mais inverse. En particulier, les champs thaumiques sont orientés de façon opposée. Il en est de même pour les effets secondaires du dispositif, qui ne seront pas les mêmes aux alentours de chaque Tour. Ainsi, celle d'Ys créera une dépression atmosphérique, et une des plus violente tempête que la Bretagne ait connu de mémoire de Dragon, alors que, à l'inverse, le temps sur Paris sera parfaitement dégagé, même si peu seront intéressés par ces considérations météorologiques à ce moment précis... De même, la Tour de Paris sera enveloppée d'un champ magnétique qui empêchera qu'on l'endommage, mais pas celle d'Ys.

## Saint Guénolé, le prophète

Guénolé a dit avoir été averti en rêve par le Tout-Puissant de la catastrophe, et instruit de sauver Gradlon, le seul homme vertueux de la ville. C'était un puissant thaumaturge, versé dans l'art de la divination, et qui a toujours considéré que ses pouvoirs lui venaient du Seigneur.

Plusieurs années après la submersion d'Ys, il fit trois rêves, qu'il consigna dans ses écrits<sup>1</sup> :

*[...] Je vis deux tours, l'une le miroir de l'autre. Les flots s'écartaient d'Ys, et Dahud triomphait au milieu de sa cité, tandis qu'une autre ville était submergée. J'ai revu les mêmes scènes de panique, de cauchemar, des gens fuyant la colère des éléments, comme à Ys. Et dans le ciel au-dessus d'Ys se déchaînait une tempête comme lorsqu'elle fut engloutie.*

*[...]*

*Puis, la nuit suivante, je fis un autre rêve, à la fois semblable et différent. Il commençait de la même façon, mais soudain je vis la tour d'Ys trembler, et les flots se refermèrent sur la ville. Mais la deuxième ville était sauve, car je vis les eaux retomber dans le fleuve.*

*[...]*

*Puis vint l'espoir, car la nuit suivante, je fis un troisième rêve, encore une fois différent des deux autres. Un homme vêtu d'une sorte de tablier blanc se trouvait dans la cathédrale d'Ys, et il priait. Et*

---

1. Comme les clercs de son époque, Guénolé écrit en latin. Les textes donnés ici sont donc une traduction.

*je vis à nouveau la tour trembler, mais cette fois les eaux ne retombèrent pas, et se retirèrent plus vite. Et elles se retirèrent également de la deuxième ville. Et alors la tempête cessa enfin, et je pus entendre les cloches de la cathédrale.*

Il a alors chargé Morvarc'h de veiller sur la ville d'Ys en attendant le jour où Dahud réapparaîtrait. Et il réfléchit sur les signes que lui apportaient ces trois rêves : que devait-il faire ?

Quelques mois plus tard, il écrivit <sup>2</sup> :

*Un voyageur m'a appris ce matin que les francs avaient renommé Lutèce "ParIs". Cela m'a rappelé mes rêves. Cette ville serait-elle la future victime ? Comment puis-je encore en douter, les signes sont pourtant clairs...*

De fait, on lui attribue souvent la sentence :

*Depuis que fut noyée la ville d'Ys  
on n'en a point trouvé d'égale à Ys  
Quand Paris sera englouti  
Resurgira la ville d'Ys*

Guénolé repensa à ses rêves, et comprit alors ce qu'il devait faire : l'homme du troisième rêve était en train de dire une messe pour la rédemption d'Ys.

*Mon devoir est maintenant très clair pour moi : je dois écrire cette messe, pour que cet homme puisse l'utiliser et obtenir le pardon du Seigneur, sauver les deux villes et racheter les âmes des habitants d'Ys. Saurais-je me montrer assez fort ? Le poids des péchés d'Ys m'accable soudain. Puisse le Seigneur me venir en aide...*

La rédaction de la messe lui demanda de nombreuses années de méditation et d'isolement. Il se retira du monde pour mener sa tâche à bien.

*J'ai maintenant terminé. J'ai confié le manuscrit à Carantec Daghada, le Seigneur Dragon de Cornouaille, en lui demandant de le conserver dans sa famille pour le donner à celui qui saurait le moment venu l'utiliser. Je puis maintenant reposer en paix.*

Guénolé retourna alors à l'abbaye de Landévennec, où il mourut un mois plus tard. Ses écrits, d'où sont tirés les extraits ci-dessus, sont conservés à l'abbaye.

---

2. Notez que Ys s'écrit *Is* dans le texte original, puisque le *y* n'existe pas dans l'alphabet latin

# Les personnages

Le scénario est prévu pour quatre à six joueurs. la première scène sert entre autres choses à éliminer les personnages qui ne sont pas joués en les blessant, ou pire.

Parmi les 6, Auguste Beaufort, Hubert Balandier, et le professeur Louppe forment le cœur. Auguste Beaufort, le thaumaturge, est plutôt destiné à un joueur connaissant déjà le monde de Château Falkenstein.

Ensuite, si les personnages sont moins de 6, et qu'il n'y a pas de joueuse, enlevez le personnage d'Eugénie. Sinon, choisissez entre Maître Chandoiseau ou Isidore Lacombe, en sachant que ce dernier serait bien adapté pour un joueur ne connaissant pas le monde...

## Auguste Beaufort, thaumaturge du Grand-Ordre de la Loge Franc-Maçonnique

### Historique

Vous êtes issu d'une respectable famille parisienne. Votre père était notaire et votre mère s'occupait d'oeuvres de charité. Au cours de vos études à l'Université, vous avez eu l'occasion de pratiquer la savate, et même d'y exceller.

Votre vie pris un nouveau tour lorsque, à l'occasion d'un combat, vous avez inconsciemment écarté la garde de votre adversaire à l'aide de la thaumaturgie. Ceci fut remarqué par un spectateur, nommé Arnaud Mandeville, lors d'un match de championnat, qui vint ensuite vous voir en particulier pour vous demander où vous aviez appris "à faire cela". Devant votre incompréhension, il vous expliqua que vous veniez de faire montre de capacités thaumaturgiques, et qu'il pouvait vous aider à les développer.

Il va sans dire que vous vous êtes immédiatement retiré de la compétition. Votre père fut enchanté de vos nouveaux talents. Votre mère, par contre, vous fit jurer de ne pas utiliser vos pouvoirs à des fins inavouables.

Arnaud Mandeville vous fit entrer dans sa loge, le Grand-Ordre de la Loge Franc-Maçonnique, et se révéla être un excellent professeur. Après quelques années de travail studieux, vous avez enfin pu devenir Compagnon. C'est alors que votre ordre vous a assigné diverses missions à travers la Nouvelle-Europe. Il s'agissait surtout d'enquêter sur des affaires dans lesquelles des Franc-Maçons étaient impliqués.

C'est à l'occasion d'une de ces missions que vous avez l'occasion de travailler avec Hubert Balandier, des services secrets du Second Empire. C'était il y a

sept ans. Il s'agissait de disculper un thaumaturge de votre loge d'une accusation de meurtre d'un diplomate étranger, ce que vous avez réussi à faire en démasquant le véritable coupable, avec l'aide de Hubert. Il vous a alors proposé de devenir son équipier, et vous avez accepté. Il y a quelques années, une troisième personne s'est jointe à votre équipe, après une affaire en Italie. Il s'agit d'Eugénie d'Espivant, experte dans le domaine de l'hypnose. Vous soupçonnez qu'elle et Hubert ont eu une brève liaison, mais ils ne sont plus amants depuis longtemps maintenant, ce qui est sans doute une bonne chose pour l'entente au sein de votre équipe. Tous les trois, vous avez effectué avec succès de nombreuses missions.

Enfin, votre équipe s'est vue adjoindre il y a quelques semaines un jeune stagiaire, fraîchement émoulu de l'École des Renseignements, nommé Isidore Lacombe.

Récemment, on a volé les plans secrets d'un bathyscaphe conçus par le professeur Louppe avec l'aide de Maître Chandoiseau, l'ingénieur Nain qui travaille avec lui au sein des services techniques des services secrets. Vous les connaissez bien tous les deux puisque c'est à eux que vous avez affaire chaque fois que vous avez besoin de matériel pour une mission. Maître Chandoiseau vous a dit qu'en plus des plans du bathyscaphe, on avait volé des esquisses d'un scaphandre autonome sur lequel il avait commencé à travailler. Il avait l'air plutôt furieux... Lui et le professeur participent à votre enquête.

Vous avez retrouvé la trace des voleurs grâce à Lacombe, qui a découvert leur contact au sein des laboratoires, et Eugénie, qui l'a hypnotisé pour le forcer à dire ce qu'il savait. Apparemment, il s'agit d'agents prussiens. Actuellement, vous les poursuivez en automobile dans les rues de Paris, et ils semblent se diriger vers la Seine, vers le champ de Mars plus précisément...

## Description

Vous êtes plus grand que la moyenne, assez sec. À près de 40 ans, vos cheveux brun commencent à peine à blanchir. Vous portez généralement un élégant costume avec haut-de-forme, ainsi qu'une canne dissimulant une épée.

## Le Grand-Ordre de la Loge Franc-Maçonnique

C'est un ordre ancien, le plus vieil Ordre sorcier connu en Nouvelle-Europe, ayant pour vocation de propager l'amour fraternel, la foi et la charité. Ils se réclament de l'héritage de Hiram de Tyr, le grand bâtisseur du temple de Salomon, mais ils ont également des liens avec le mysticisme égyptien, la doctrine chrétienne et les enseignements soufis, toutes ces doctrines étant organisées autour de l'idée d'une loge de "Maçons" voulant promouvoir la bonne volonté entre les hommes.

Les membres de l'Ordre ont coutume de porter des tabliers de cuir blanc pendant la pratique de leur art.

## Caractéristiques

**Agilité** : bon, **Aisance sociale** : excellent, **Bricolage** : faible, **Courage** : bon, **Instruction** : bon, **Mêlée** : excellent, **Perception** : excellent, **Physique** : excellent, **Relations** : bon, **Sorcellerie** : excellent, **Tir** : bon.

**Santé** : 8 points

Les sorts sont traités à la fin du scénario.

### **Canne-épée**

**Pâte explosive** dissimulée dans les talons de vos chaussures, elle se compose de deux pâtes malléables qu'il faut mettre en contact. L'explosion a lieu 30 secondes plus tard. On peut placer la pâte contre une serrure pour la faire sauter, par exemple.

**Portefeuille blindé** placé sur votre coeur...

## **Hubert Balandier, Agent Secret de Sa Majeste l'Empereur Napoleon III**

### **Historique**

Vos parents étant morts lors d'un naufrage, vous avez été élevé par votre grand-père, ancien Hussard de Napoléon Bonaparte, et c'est sans doute lui qui vous a transmis sa flamme patriotique. C'est donc tout naturellement que vous avez rejoint le corps des Hussards en tant que jeune officier, et c'est au même moment que vous avez commencé votre carrière de grand séducteur.

Vos capacités d'analyse ont été remarquées par les Services des Renseignements lorsque vous avez démasqué un saboteur dans votre unité, et ils vous ont proposé de les rejoindre. Votre nature indépendante s'accommodant mal de la discipline militaire, et aspirant à plus d'autonomie, vous avez accepté et avez quitté les Hussards pour devenir agent secret au service de Sa Majesté l'Empereur.

Vous travailliez alors souvent seul, jusqu'à ce qu'on vous adjoigne, il y a sept ans, un équipier pour une affaire impliquant le Grand-Ordre de la Loge Franc-Maçonnique. Il s'agissait d'Auguste Beaufort, un thaumaturge de cet ordre. Impressionné par ses capacités, vous lui avez proposé de rendre cette association permanente. Il a accepté et rejoint les services secrets. Il y a quelques années, une troisième personne s'est jointe à votre équipe, après une affaire en Italie. Il s'agit d'Eugénie d'Espivant, experte dans le domaine de l'hypnose. Vous avez eu avec elle une brève liaison, mais vous n'êtes plus que des amis très proches maintenant. Tous les trois, vous avez effectué avec succès de nombreuses missions.

Enfin, votre équipe s'est vue adjoindre il y a quelques semaines un jeune stagiaire, fraîchement émoulu de l'École des Renseignements, nommé Isidore Lacombe.

Récemment, on a volé les plans secrets d'un bathyscaphe conçus par le professeur Louppe avec l'aide de Maître Chandoiseau, l'ingénieur Nain qui travaille avec lui au sein des services techniques des services secrets. Vous les connaissez bien tous les deux puisque c'est à eux que vous avez affaire chaque fois que vous avez besoin de matériel pour une mission. Maître Chandoiseau vous a dit qu'en plus des plans du bathyscaphe, on avait volé des esquisses d'un scaphandre autonome sur lequel il avait commencé à travailler. Il avait l'air plutôt furieux... Lui et le professeur participent à votre enquête.

Vous avez retrouvé la trace des voleurs grâce à Lacombe, qui a découvert leur contact au sein des laboratoires, et Eugénie, qui l'a hypnotisé pour le forcer à dire ce qu'il savait. Apparemment, il s'agit d'agents prussiens. Actuellement, vous les poursuivez en automobile dans les rues de Paris, et ils semblent se diriger vers la Seine, vers le champ de Mars plus précisément... Vous rechargez votre revolver-poivrière tout en rappelant à Lacombe qu'il ne doit pas s'exposer et rester derrière Beaufort et vous.

## Description

Blond, les yeux bleus, vous êtes légèrement plus grand que la moyenne, et plutôt bien bâti. Vous portez habituellement un costume trois-pièces comportant divers appareillages souvent très utiles.

## Caractéristiques

**Agilité** : bon, **Aisance sociale** : bon, **Attraction** : excellent, **Bricolage** : faible, **Charisme** : bon, **Courage** : excellent, **Discrétion** : bon, **Escrime** : excellent, **Mêlée** : excellent, **Perception** : excellent, **Physique** : bon, **Tir** : bon.

**Santé** : 8 points

**Derringer** dissimulé dans votre manche, vous pouvez le faire jaillir dans votre main d'un coup de poignet grâce à un ingénieux système du professeur Louppe.

**Chaussure à lame** En donnant un coup dans votre talon droit, vous faites jaillir à l'extrémité de votre chaussure une lame d'environ 5cm. Cela s'est révélé très utile pour couper des liens...

**Canne-grappin** En tournant la poignée d'un quart de tour à droite, un grappin est éjecté à l'autre bout de la canne jusqu'à 20 mètres en hauteur.

**Montre-scie** Invention de Maître Chandoiseau, cette montre-gousset en or peut se transformer en une petite scie circulaire. On la démarre alors à l'aide de la chaîne de la montre, et le mécanisme d'horlogerie permet de faire tourner la scie pendant près d'une minute ! Accessoirement, elle donne l'heure...

## Professeur Jean-Baptiste Louppe, Inventeur et savant fou

### Historique

Né à Orléans, vous avez manifesté très jeune votre goût pour les sciences et les inventions de toute sorte. Votre ingéniosité et votre imagination débordante vous ont permis, encouragé par vos parents, de remporter le Prix des Jeunes Inventeurs, et ainsi d'obtenir une bourse pour poursuivre vos études à Paris.

Au sortir de l'Université, vous avez commencé à vivre de vos inventions. Puis vous avez eu la chance de rencontrer Félicité, et vous avez eu encore plus de chance qu'elle accepte de vous épouser. C'est alors que vous avez été abordé

par les services techniques des services secrets français, qui vous ont proposé de travailler chez eux. Sachant que vous pourriez donner libre cours à votre imagination, vous avez accepté, et ne l'avez jamais regretté. C'est notamment dans le cadre de votre travail que vous avez mis au point divers instruments comme la montre-scie, ou bien le poudrier soporifique.

Après vingt ans de vie commune, votre épouse vous a quitté, emportée par la maladie. C'était il y a cinq ans, et cette complice de tous les instants n'a pas cessé de vous manquer.

Il y a deux ans, vous avez rencontré, lors d'une exposition, Maître Chandoiseau, un ingénieur Nain avec qui vous vous êtes lié d'amitié. Comme vous aviez besoin d'aide pour votre projet de bathyscaphe, vous lui avez proposé de travailler avec vous, et il a rejoint vos services.

Grâce à son aide, vous avez pu terminer ce véhicule amphibie destiné à l'exploration des fonds marins. Vous n'y seriez certainement pas parvenu sans lui... Vous avez décidé de baptiser le prototype *Félicité*.

C'est alors que les plans du bathyscaphe ont été volés par des espions, ainsi que ceux d'un scaphandre autonome, une idée fort intéressante de Maître Chandoiseau. Vous avez été très perturbé par ce vol, bien que vous ne l'ayez pas trop montré, car vous aviez mis beaucoup de vous-même dans cette création...

Avec Maître Chandoiseau et une équipe d'investigateurs des services secrets, que vous connaissiez pour leur avoir déjà fourni divers gadgets, vous avez réussi à retrouver la trace des voleurs, apparemment des agents prussiens, en découvrant leur contact dans le laboratoire, que Mademoiselle d'Espivant a hypnotisé pour l'interroger. Vous êtes maintenant à leur poursuite dans une automotive. Ils semblent se diriger vers le Champ de Mars. Vous êtes bien décidé à récupérer ces plans, ou au besoin à les détruire pour qu'ils ne tombent pas en de mauvaises mains!

## Description

Les cheveux gris, vous portez moustache et barbiche avec élégance, ainsi que de petites lunettes rondes pour améliorer votre vue qui, à 50 ans, commence à faiblir. Vous êtes de taille moyenne, et en parfaite santé.

## Caractéristiques

**Agilité** : faible, **Aisance sociale** : bon, **Barreur** : bon, **Bricolage** : excellent, **Charisme** : bon, **Conduite** : excellent, **Instruction** : excellent, **Invention** : exceptionnel, **Relations** : bon, **Sciences naturelles** : bon.

**Santé** : 5 points

## Eugénie d'Espivant, Hypnotiseuse

### Historique

Issue de la noblesse d'Empire, vous avez reçu une excellente éducation. Cependant, vous avez toujours rêvé de voyages et d'aventure. C'est sans doute pour cette raison que vous vous êtes enfuie, à 20 ans, avec ce jeune dandy superficiel que vous croyiez aimer, et qui s'est révélé être un escroc. Heureusement, vous vous êtes rendue compte de votre erreur avant qu'il ne soit trop tard, et

l'avez quitté pour courir le monde en ne comptant que sur vous-même, car il n'était pas question de retourner tranquillement chez vous et d'admettre votre erreur devant votre père et vos frères. Vous avez cependant gardé des contacts avec votre mère, qui vous a envoyé une partie des bijoux qu'elle tenait de sa mère pour vous aider secrètement. Comme vous êtes fille unique, vous n'avez lésé aucune sœur. Par contre, vous n'avez eu aucun scrupule à faire chanter cet idiot lorsque vos propres revenus devenaient momentanément insuffisants : juste retour des choses...

C'est au cours d'un de vos nombreux voyages que vous avez appris l'art de l'hypnotisme, d'un médecin qui l'utilisait pour soulager la douleur de ses patients. Vous avez rapidement développé un réel talent dans ce domaine, pour devenir une experte. C'est peu après que vous avez rencontré Hubert Balandier, qui effectuait alors une mission pour Napoleon III (bien que vous ne l'ayez appris que plus tard) en Italie. Vous l'avez aidé, avec son compagnon Auguste Beaufort, un thaumaturge, à mettre hors d'état de nuire un fou dangereux qui menaçait de se rendre maître de la Nouvelle-Europe.

C'est à la suite de cette aventure que vous êtes entrée dans les services secrets du Second Empire. Hubert et vous avez été brièvement amants, mais cela ne vous empêche pas de pouvoir travailler ensemble. Vous formez à vous trois une des meilleures équipes d'investigation de l'Empereur, et vos talents se sont révélés très utiles au groupe.

Votre équipe s'est vue adjoindre il y a quelques semaines un jeune stagiaire, fraîchement émoulu de l'École des Renseignements, nommé Isidore Lacombe.

Récemment, on a volé les plans secrets d'un bathyscaphe conçus par le professeur Louppe avec l'aide de Maître Chandoiseau, l'ingénieur Nain qui travaille avec lui au sein des services techniques des services secrets. Vous les connaissez bien tous les deux puisque c'est à eux que vous avez affaire chaque fois que vous avez besoin de matériel pour une mission. Chandie (Maître Chandoiseau, mais vous aimez l'appeler ainsi) vous a dit qu'en plus des plans du bathyscaphe, on avait volé des esquisses d'un scaphandre autonome sur lequel il avait commencé à travailler. Il avait l'air plutôt furieux... Lui et le professeur participent à votre enquête.

Vous avez retrouvé la trace des voleurs grâce à Isidore, qui a découvert leur contact au sein des laboratoires, et vous l'avez hypnotisé pour le forcer à dire ce qu'il savait. Apparemment, il s'agit d'agents prussiens. Actuellement, vous les poursuivez en automobile dans les rues de Paris, et ils semblent se diriger vers la Seine...

## Description

Cheveux châains clairs et yeux marrons, vous avez 27 ans, êtes de stature moyenne et assez mince. Vous êtes généralement plutôt d'humeur enjouée.

## Caractéristiques

**Agilité** : bon, **Aisance sociale** : excellent, **Attraction** : excellent, **Bricolage** : faible, **Courage** : bon, **Discrétion** : excellent, **Mesmérisme**<sup>3</sup> : exceptionnel, **Perception** : bon, **Relations** : excellent, **Tir** : bon.

---

3. ou **Hypnotisme**

**Santé** : 6 points

**Poudrier soporifique** en dépit de son apparence de poudrier quelconque, il contient dans un double-fond une puissante poudre soporifique. Il suffit d'ouvrir le poudrier, de le diriger la personne qu'on veut endormir, et de presser un bouton dissimulé dans la charnière pour éjecter cette poudre. Le sujet peut résister aux effets de la poudre avec un Physique exceptionnel ou meilleur. Notez que vous pouvez également utiliser le poudrier de façon normale...

**Derringer** dans votre sac.

## Maître Chandoiseau, Ingénieur Nain

### Historique

Votre mère était une Dame du Lac et vous a nommé en souvenir du moment où elle a rencontré votre père. Vous auriez grandi parfaitement heureux auprès de ce dernier dans la cité naine de Château-Trône si vous n'aviez pas été affublé par votre mère, gentille mais quelque peu vaporeuse, de ce nom qui vous a valu maintes railleries de la part de vos camarades. C'est donc tout naturellement, étant donné votre caractère bourru, que vous êtes devenu particulièrement susceptible à toute plaisanterie concernant votre nom, encore plus qu'à une remarque sur, disons, vos pieds... Il est donc pour vous d'une importance vitale de vous gagner un second nom, et c'est pour cela que vous avez quitté votre cité pour courir le monde.

Après plusieurs années passées à errer de par le monde sans vraiment trouver de domaine où vous auriez pu vous distinguer, vous avez rencontré et lié amitié avec le professeur Jean-Baptiste Louppe. Celui-ci cherchait une aide compétente pour mener à bien un projet secret pour le compte du Second Empire, et vous avez accepté de vous joindre à lui dans ses recherches. Vous êtes donc entré dans les services techniques de la police secrète de Napoléon III.

Le projet du professeur était la conception d'un bathyscaphe, véhicule amphibie destiné à l'exploration des fonds marins. Vous l'avez aidé à corriger ses plans et avez construit avec lui un prototype, le *Félicité*, apportant tout votre savoir-faire nain à son invention. C'est en travaillant sur cet appareil que vous avez eu l'idée qui va peut-être vous apporter votre deuxième nom : construire un scaphandre qui inclut une réserve d'air, permettant ainsi à un individu de plonger sous l'eau sans être relié à la surface par un tuyau. Vous avez commencé à dessiner quelques plans...

C'est alors que les plans du bathyscaphe et de votre scaphandre autonome ont été volés par des espions. Avec le professeur Louppe et une équipe d'investigateurs des services secrets, que vous connaissiez pour leur avoir déjà fourni divers gadgets, vous avez réussi à retrouver la trace des voleurs, apparemment des agents prussiens, en découvrant leur contact dans le laboratoire, que Mademoiselle Eugénie a hypnotisé pour l'interroger. Vous êtes maintenant à leur poursuite dans une automobile. Ils semblent se diriger vers le Champ de Mars et la nouvelle tour construite pour l'inauguration de l'Exposition Universelle, qui aura lieu demain. Jolie tour d'ailleurs, tout en métal, et très bien conçue, malgré

quelques erreurs grossières que vous n'auriez bien-sûr pas commises, mais après tout, cet Eiffel n'est pas un Nain...

## Description

Brun, vous arborez une barbe épaisse mais impeccablement taillée qui fait votre fierté. Vous portez généralement un bleu de travail au nombre de poches impressionnant, même pour vous, ou un élégant costume trois pièces et un chapeau melon, suivant les circonstances... Vous êtes souvent d'humeur bourrue.

## Caractéristiques

**Bricolage** : exceptionnel, **Courage** : bon, **Conduite** : bon, **Escrime** : faible, **Instruction** : bon, **Invention** : excellent, **Mêlée** : bon, **Physique** : excellent, **Tir** : excellent.

**Santé** : 8 points

- Insensibilité au feu
- Forte résistance à la thaumaturgie
- Amour du métal

**Chapeau melon blindé** Utile pour vous protéger, et même pour assommer quelqu'un...

## Isidore Lacombe, Jeune Officier des Renseignements

### Historique

Votre père est banquier et voulait que vous preniez sa succession, mais vous avez toujours rêvé d'aventure. C'est en lisant les romans-feuilleton des quotidiens que vous avez décidé de devenir agent secret. Bien sûr, votre père n'était pas d'accord, mais vous avez tout de même postulé au concours de l'École des Renseignements, et vous avez été admis parmi les premiers.

Bien que vous en fassiez rarement état, vous êtes sorti Major de promotion de l'école. Vous avez ensuite été affecté aux services secrets, et intégré, pour vous former "sur le terrain", à une équipe de trois agents, composée de Mademoiselle d'Espivant et de Messieurs Balandier et Beaufort. Ils sont formidables, et vous êtes certain de rapidement apprendre tout ce que vous avez besoin de savoir avec eux. Vous savez que vous avez encore beaucoup à apprendre.

Récemment, on a volé les plans secrets d'un bathyscaphe conçus par le professeur Louppe avec l'aide de Maître Chandoiseau, l'ingénieur Nain qui travaille avec lui au sein des services techniques des services secrets. C'est à eux que l'on a affaire chaque fois qu'on a besoin de matériel pour une mission. Maître Chandoiseau vous a dit qu'en plus des plans du bathyscaphe, on avait volé des esquisses d'un scaphandre autonome sur lequel il avait commencé à travailler. Il avait l'air plutôt furieux... Lui et le professeur participent à votre enquête.

Vous avez impressionné tout le monde en découvrant le contact des voleurs dans le laboratoire. Mademoiselle Eugénie l'a hypnotisé pour le forcer à dire ce

qu'il savait, et vous avez ainsi pu retrouver leur trace. Apparemment, il s'agit d'agents prussiens. Actuellement, vous les poursuivez en automobile dans les rues de Paris, et ils semblent se diriger vers la Seine, vers le champ de Mars plus précisément... Tout en rechargeant son revolver-poivrière, Monsieur Balandier vous enjoint de ne pas vous exposer et de rester derrière lui et Monsieur Beaufort. Oui, mais... peut-être allez-vous avoir l'occasion de montrer ce dont vous êtes capable...

## Description

Brun, les yeux noirs, vous êtes de corpulence moyenne. D'un naturel enthousiaste, vous êtes toujours prêt à apprendre et à découvrir. Vous avez 20 ans et ne savez encore que peu de choses de la vie.

## Caractéristiques

**Agilité** : excellent, **Conduite** : excellent, **Courage** : excellent, **Discrétion** : excellent, **Escrime** : bon, **Mêlée** : bon, **Perception** : excellent, **Physique** : excellent, **Relations** : bon, **Sorcellerie** : faible, **Tir** : excellent.

**Santé** : 8 points

# Les personnages non-joueurs

## Dahud

Princesse de Cornouaille, elle était la future reine des Bretons avant sa chute. Elle est Faë par sa mère. Après avoir séjourné dans la Voile, elle est revenue en Nouvelle-Europe sous la forme d'une Sirène et entend bien recouvrer son pouvoir d'antan, voire plus.

Grande, rousse, les cheveux lui tombant jusqu'à la taille, elle est d'une beauté surnaturelle. Elle porte une robe blanche qui évoque une prêtresse de l'Antiquité.

**Aisance sociale** : excellent, **Attraction** : extraordinaire, **Charisme** : excellent, **Charme** : faible, **Contrôle de la nature** : excellent, **Commandement** : excellent, **Discrétion** : bon, **Éthéréité** : moyen, **Mêlée** : faible, **Métamorphose** : excellent, **Perception** : bon, **Séduction** : exceptionnel, **Sorcellerie** : faible.

**Santé** : 5 points.

**Pouvoir de l'espèce** : *Contrôle de la nature* lui permet de faire apparaître un brouillard épais, de créer des vents forts, qui peuvent ralentir de moitié la vitesse d'une personne marchant contre eux, ou d'appeler un orage bref... Elle peut également faire trembler la terre suffisamment pour faire tomber hommes et chevaux, mais sans rien détruire.

**Pouvoir de l'espèce** : *Séduction* est sa capacité à enchaîner le cœur des hommes mortels. Elle doit regarder la victime dans les yeux, et mesurer son talent de *Séduction* au *Courage* de la victime. Si le mortel succombe, il se dirige alors vers la Sirène sans se préoccuper de rien d'autre. S'il la touche, il sera totalement son prisonnier, et obéira à ses ordres.

**Tabous** : le fer, les prières, les symboles religieux.

## Philip Attwood

C'est un thaumaturge de la Golden Dawn. Dahud croit le manipuler, mais il est en fait au service des Seigneurs de la Vapeur, qui veulent utiliser la Faë pour déstabiliser le Second Empire. Ce sont eux qui lui ont fourni le Fer Froid pour construire les machines thaumaturgiques. C'est un homme froid et calculateur.

Il est plus petit que la moyenne, brun et porte une barbe et une moustache taillées court.

**Agilité**: bon, **Aisance sociale**: bon, **Courage**: bon, **Commandement**: excellent, **Escrime**: excellent, **Instruction**: excellent, **Invention**: excellent, **Mêlée**: faible, **Perception**: bon, **Physique**: bon, **Relations**: excellent, **Sorcellerie**: exceptionnel, **Tir**: bon.

**Santé**: 7 points.

**Sorts** Invocation (8, pique), Bannissement (6, pique), Animation des morts (8, pique), Parole des morts (10, pique), Drainer la force vitale (16, pique), Bannissement des restes éternels (8, pique).

## Gustave Eiffel

Eiffel a 47 ans. Séduit par Dahud, cet ingénieur de l'École Centrale des Arts et Manufactures va utiliser sa construction pour engloutir Paris. Eiffel a construit de par le monde des centaines d'ouvrages métalliques en tout genre. La partie thaumaturgique de la conception est principalement due à Philip Attwood, bien qu'Eiffel ait eu besoin de saisir certains principes concernant l'orientation des champs thaumiques.

Il est de taille moyenne, brun, barbu. Il commence à avoir des cheveux blancs.

**Bricolage**: bon, **Commandement**: bon, **Escrime**: bon, **Instruction**: exceptionnel, **Invention**: exceptionnel, **Relations**: excellent, **Sciences naturelles**: exceptionnel.

**Santé**: 5 points.

## Mériadoc Daghdha, Seigneur Dragon de Cornouaille

Mériadoc Daghdha est un Dragon encore jeune. Il est également l'héritier de la promesse faite à Saint Guénolé de remettre son manuscrit à la bonne personne. C'est quelque chose qui lui tient très à cœur, l'honneur de sa famille étant engagé. Comme beaucoup de Dragons, c'est quelqu'un de détaché et plutôt cynique, cela étant sans doute dû à sa mémoire ancestrale.

Il aime passionnément collectionner (c'est un Dragon!), et est particulièrement intéressé par les inventions. Il patronne donc plusieurs jeunes inventeurs, et sera curieux envers par le professeur Louppe et Maître Chandoiseau. Enfin, il ne restera certainement pas insensible au charme d'Eugénie.

**Agilité**: excellent, **Aisance sociale**: excellent, **Attraction**: bon, **Charisme**: bon, **Courage**: bon, **Instruction**: bon, **Perception**: bon, **Physique**: excellent, **Relations**: excellent, **Sorcellerie**: bon, **Tir**: bon.

**Santé**: 10 points.

Sous sa forme dragonique, il fait 4m50 de long, et ses ailes ont une envergure de 9m. Son armure naturelle lui autorise 2 points d'arrêt.

**Note**: Le Jet de Flammes lui coûte 2 points de Santé, il porte à 40m, et occasionne des Blessures de 7 à 9 points. Il se résoud avec son *Tir* contre l'*Agilité* de la victime. Sous sa forme dragonique, il se bat au contact en utilisant son *Agilité*.

## Morvarc'h, le cheval-Faë

Morvarc'h était autrefois le cheval de la mère de Dahud, Malgven. À la mort de celle-ci, il a transféré sa fidélité à Gradlon. Il peut galoper sur les eaux sans s'y enfoncer (c'est monté sur lui que Gradlon et Malgven sont revenus en Bretagne).

Il déteste Dahud, qu'il rend responsable de la mort de Malgven. C'est en partie pourquoi il a accepté la mission que lui a confié Guénolé, qui était de surveiller l'ancienne ville d'Ys. Malheureusement, les Korrigans, au service de Dahud, l'ont empêché de surveiller de près ce qui se passait, et maintenant elle se révèle au grand jour. Il est temps pour la confrontation finale...

**Agilité** : excellent, **Charme** : bon, **Contrôle des animaux** : excellent, **Déformations sonores** : excellent, **Discrétion** : bon, **Éthérété** : exceptionnel, **Métamorphose** : moyen, **Perception** : moyen, **Physique** : excellent.

**Santé** : 7 points.

**Pouvoir de l'espèce** : *Contrôle des animaux*. Il peut donner des ordres à une dizaine d'animaux, qui les exécuteront tant qu'il sera présent. Il peut communiquer avec eux, et la plupart des animaux peuvent se souvenir de ce qui s'est passé jusqu'à un jour avant.

**Pouvoir de l'espèce** : *Déformations sonores*. Il peut se déplacer silencieusement et faire croire que les sons de son déplacement viennent d'une autre direction, généralement juste derrière la victime. Cela n'affecte qu'une victime à la fois, pour une durée maximum de cinq minutes. Il doit voir cette personne, qui résiste avec son *Courage*. S'il y a d'autres personnes autour, ils entendent des sons normaux.

**Tabous** : Le fer.

**Note** : Pour le combat rapproché, c'est l'*Agilité*, et non la *Mêlée* qui entre en ligne de compte, puisqu'il a une forme animale.

## Les hommes de main d'Attwood

Il ne savent rien d'autre que ce que leur a dit Attwood, c'est-à-dire peu de chose : il est question d'engloutir Paris et d'une ville qui va ressurgir des flots. Ils ont entendu quelques allusions à une machine thaumaturgique, mais savent à peine ce que c'est. Ce sont principalement des canailles recrutées par le thaumaturge dans les bas quartiers de Londres il y a quelques années.

**Discrétion** : bon, **Mêlée** : bon, **Physique** : excellent, **Relations** : faible.

**Santé** : 7 points.

## Les Trépassés

Ce sont les âmes des habitants d'Ys qui n'ont pas trouvé le repos et qui n'ont d'autre choix que de servir Dahud. Ils ont l'aspect de zombies, corps noyés il y a plus de mille années...

Bien qu'ils obéissent à Dahud, ils pensent que les personnages sont là pour les libérer et essaieront donc de les aider en ne se battant pas au mieux de leur capacités, où en les laissant passer.

Ce sont eux qui ont construit la Tour d'Ys sous l'eau.

**Agilité** : faible, **Escrime** : bon, **Mêlée** : bon, **Perception** : faible, **Physique** : exceptionnel.

**Santé** : 8 points.

# L'action

## Prologue : la nuit de la Tour

*14 juin 1879, 23h*

Les personnages sont à la poursuite des espions prussiens qui ont dérobé les plans du bathyscaphe du professeur Louppe. Ils n'ont rien à voir avec la suite de l'histoire, mais jouent le rôle d'introduction. La poursuite va amener les personnages aux abords de la Tour Eiffel, en traversant le Champ de Mars. Le conducteur de l'automotive poursuivie va perdre le contrôle du véhicule, sans doute suite à un coup de feu des poursuivants. Nos personnages se retrouvent donc face à face avec les espions prussiens. Ils ne vont pas tarder à découvrir qu'ils se passent bien des choses ici...

Dans la Tour, Eiffel et Attwood attendent l'heure convenue avec Dahud à Ys pour mettre en route les deux machines en même temps. Lorsqu'ils entendent les coups de feu et les automobiles plus bas, ils croient d'abord que leur complot a été découvert. Ils envoient donc leurs hommes pour retenir les assaillants jusqu'à l'heure fatidique.

En bas, les personnages sont en pleine confrontation lorsque les hommes d'Attwood arrivent et sèment la confusion en attaquant les deux partis en présence. C'est à peu près à ce moment que le dispositif de la Tour est enclenché. Le thaumaturge du groupe sera le premier à s'en rendre compte, et s'il était en train de préparer un sort, il n'arrivera plus à rassembler les énergies thaumiques, qui filent vers la Tour. (Il n'était déjà pas favorisé par la présence du métal...)

Des champs magnétiques commencent à se mettre en place autour de la Tour, rendant la situation encore plus confuse, puisque les balles risquent fort d'être déviées. Au bout d'un moment, quelqu'un se rendra compte que les eaux de la Seine débordent vers eux. Le courant généré entre Ys et Paris est en effet suffisamment puissant pour inverser le cours du fleuve jusqu'à la Tour Eiffel...

Cette situation confuse va se clarifier au fur et à mesure. N'oubliez pas d'en profiter pour éliminer les personnages qui ne sont pas joués, en les blessant de façon à ce qu'ils doivent passer le reste de l'aventure dans un hôpital. Les personnages doivent à la fois récupérer les plans et s'intéresser au groupe qui est descendu de la Tour, et qui depuis a été rejoint par Attwood et Eiffel. Sauf maladresse, ils devraient pouvoir capturer Eiffel et l'interroger. En revanche, Attwood réussira à s'enfuir, ainsi que la plupart de ses hommes.

## Gustave Eiffel

Celui-ci leur révélera qui il est et que la Tour est une machine thaumaturgique destinée à faire renaître Ys. On ne peut l'arrêter qu'en arrêtant la Tour-soeur d'Ys, et elle ne peut pas être endommagée non plus (les champs magnétiques la protègent). Il ne sait pas précisément où se trouve Ys. Il peut par contre redessiner pour eux les plans des Tours. Bien sûr, son niveau de coopération dépendra de la façon dont les personnages l'interrogeront. S'il est hypnotisé, il dira tout, sinon, son amour pour Dahud le poussera à résister, et il leur dira juste qu'il est inutile de tenter de détruire la Tour...

De plus, il n'est pas possible de pratiquer l'interrogatoire sur place, à moins que les personnages aient envie de rentrer à la nage: la surface de l'eau n'est pas plane, car elle est attirée vers la Tour. Il y a donc une "bosse" dans cette zone.

## Sauver Paris

Les eaux affluent du fleuve vers la Tour. En aval, le courant est inversé, et il y a une dépression en face de la Tour, sur l'autre rive. En se rassemblant au pied de la tour, elles forment un courant circulaire. L'eau courent le long de l'armature pour rejoindre le cœur de la machine. Une colonne d'eau est en train de se former sur la Tour.

À ce point, les personnages devraient théoriquement faire leur rapport à leurs supérieurs. Les personnages non joués auront été blessés suffisamment gravement pour devoir rester immobiles et ne pas accompagner les personnages dans la suite du scénario. La ville est en effervescence. L'armée tente de détruire la tour, mais les coups de canons sont déviés. On commence à ériger des digues de fortune pour que l'inondation ne se répande pas trop vite. Dans les journaux du lendemain matin, on peut lire toutes sortes d'articles, chacun ayant son opinion sur l'affaire. L'un d'eux, pour expliquer l'inversion du cours du fleuve, parle d'un mouvement de magma. La plupart des articles décrivent plutôt la panique dans les rues alors que les gens se pressent pour quitter la ville, et que les autorités tentent d'organiser l'évacuation dans le calme. Un article enfin évoque la possibilité que tout ceci soit le fait d'un Savant Fou, le journaliste s'attendant à ce que l'Empereur reçoive une demande de rançon. Personnellement, il soupçonne Robur le Conquérant, qui avait déjà menacé de bombarder la capitale.

Comme les personnages ont déjà un pied dans l'affaire, leur supérieur, le colonel de Flavigny, leur demandera de la régler au plus vite, s'ils ne se sont pas déjà portés volontaires... Si les personnages n'y pensent pas eux-mêmes, il leur suggérera sans doute d'emmener le bathyscaphe du professeur Louppe, le *Félicité*, puisque cette affaire semble impliquer une ville engloutie.

Dans le climat ambiant, il ne sera pas facile pour les personnages d'obtenir des renseignements sur Ys. Ils pourront peut-être entendre une version succincte de la légende, s'il prennent le temps de chercher des documents ou s'ils trouvent quelqu'un ayant assez de temps libre pour leur raconter: assez sans doute pour les aiguiller vers Quimper ou Landévennec. Des télégrammes en provenance de Bretagne indiquent qu'une violente tempête, anormale, sévit sur la région.

À un moment quelconque, un homme bouscule Balandier dans la rue. Il s'agit en fait d'un homme d'Attwood. Il en a profité pour lui voler un objet personnel (un mouchoir par exemple), qui sera envoyé à Dahud.

Un train est spécialement préparé pour les personnages et le bathyscaphe. Des agents laissés sur place par Attwood les voient partir et préviennent ce dernier. Il leur faut une journée pour arriver en Bretagne. Ils auront donc tout le temps de discuter... et de dormir.

Compte tenu de la vitesse de la montée de l'eau, ils ont quatre jours pour sauver la capitale.

## Quimper

Alors que la tempête est également au-dessus de la ville, les personnages pourront ici entendre la légende en entier. Comme celle-ci ne dit pas où la cité se trouve, les avis divergent : la baie de Douarnenez, la baie d'Audierne, la baie des Trépassés... C'est cette dernière qui abrite la ville d'Ys, et elle doit d'ailleurs son nom à la catastrophe, bien que d'autres disent qu'on l'appelle ainsi car les courants y ramènent souvent les corps des naufragés.

On leur citera également le fameux proverbe prédisant la fin de Paris lorsque Ys ressurgirait. Celui-ci est attribué à Saint Guénolé. On pourra leur mentionner l'existence d'écrits de Saint Guénolé, conservés à Landévennec, qui disent peut-être où se trouve la ville, ou bien encore les orienter vers la "mémoire du pays", le Seigneur Dragon Mériadoc Daghda.

Les personnages peuvent éventuellement télégraphier à Paris pour connaître l'évolution de la situation. Pendant qu'ils sont à Quimper, ils sont surveillés par des agents d'Attwood et de Dahud.

## Le rêve

Une nuit, sans doute à Quimper, mais cela peut se passer à un moment quelconque, Balandier rêve de Dahud, qui tente alors de le séduire. Si elle réussit, il sera plus facile pour elle de le refaire lorsqu'ils se rencontreront vraiment...

Ils sont seuls, sur une plage, entourés par la brume, si bien qu'on ne voit pas réellement la mer, mais on entend les vagues venir mourir sur le sable.

Dahud se tient devant Balandier, portant aux oreilles deux perles longues, à ses bras nus des bracelets d'or et de lapis, au cou un collier de diamants, à ses doigts les feux de dix bagues étincelantes, et couronnée d'un diadème en forme de tiare. Un sourire hautain retrousse sa bouche exquise aux commissures des lèvres et fait frémir les ailes de son nez délicieusement dessiné, en même temps que ses adorables yeux, si voluptueux et caressants.

Elle engage alors une conversation pendant laquelle elle va user de son pouvoir de séduction sur lui. Elle dit vouloir le connaître mieux, et qu'il la connaisse et la comprenne. Elle pourrait essayer de le convaincre de la rejoindre, pour devenir son roi.

Dans la discussion, pour gagner la compassion de son interlocuteur, Dahud annonce qu'elle a jadis été trahie, que c'est Auberon qui a détruit son royaume et sa ville, qu'elle regrette ce qui arrive à Paris, mais qu'elle doit obtenir la vengeance, en souvenir de ceux qui sont morts, et qu'elle a juré que Ys verrait à nouveau le ciel un jour.

Elle ne croit pas vraiment qu'elle réussira, bien que son pouvoir soit puissant. Si Balandier se défend, elle n'argumentera pas longtemps, et terminera en disant

quelque chose du genre :

*“Je vois bien que nous ne pouvons nous retrouver dans le même camp. C’est regrettable. En hommage à ce qui aurait pu être, et avant que le cours des événements ne nous sépare, acceptez-vous un dernier geste, pour moi ? Cela fait si longtemps que je n’ai pas été embrassée par un homme...”*

S’il l’embrasse, et la tentation sera grande, Dahud pourra ensuite le faire basculer plus facilement.

## L’abbaye de Landévennec

Le voyage jusqu’à Landévennec prend une journée aller-retour. L’abbé Vougay, responsable de l’abbaye, leur donnera accès aux fameux écrits, et pourra même les guider dans leur lecture vers les passages intéressants, notamment ceux de nature prophétique, puisqu’il les a déjà lus.

Il a 60 ans et est en charge de l’abbaye depuis 15 ans. Ses cheveux sont entièrement blancs. Il est très désireux d’aider les personnages, bien qu’il ne croit pas *“au retour de la démonsse, celle-ci a été détruite par Saint Guénolé, notre père fondateur, il y a plus de mille ans...”*

Le seul personnage qui lise le latin sans problèmes est Auguste Beaufort, mais l’abbé peut tout aussi bien leur traduire. Même si Beaufort ne fait pas tout de suite la relation entre *“un homme vêtu d’un tablier blanc”* et le tablier blanc des Francs-Maçons, cela devrait faire son chemin dans sa tête et il pourra peut-être comprendre plus tard...

D’après ce que l’abbé Vougay a lu, il situerait la ville dans la baie des Trépassés. Il s’agit de ses propres déductions.

Dans la pièce où se trouvent les écrits est également conservée la crosse de Guénolé, derrière une vitrine en verre. L’abbé peut se laisser convaincre de la confier aux personnages.

## Rencontre avec un Seigneur Dragon

Le Seigneur Dragon Mériadoc Daghada peut combler d’éventuels points obscurs de la légende, et en particulier leur affirmer que la ville se situe dans l’actuelle baie des Trépassés.

Il leur parlera ensuite des rêves de Guénolé, bien qu’il ne puisse donner tous les détails, et du manuscrit que le saint a confié à son ancêtre Carantec. Il acceptera de leur montrer. La messe est en latin et seul Beaufort pourra la comprendre, et y reconnaître un sort très complexe, ayant des implications métaphysiques qu’il ne parvient pas à saisir totalement. S’il veut emporter le livre, les personnages devront convaincre le Seigneur Dragon que Beaufort est la personne de la vision.

L’argument du tablier des Francs-Maçons l’emportera tout de suite. Sinon, tout dépendra de leur éloquence. Le Seigneur Dragon veut être sûr de donner le livre à la bonne personne.

Les personnages essaieront peut-être de le convaincre de les aider pour la confrontation finale. Il est certain qu’il ferait un allié de poids. S’il les apprécie,

il est possible qu'il décide de leur prêter main forte sans qu'ils le demandent, mais il ne leur dira pas forcément.

Enfin, il peut leur dire que la crosse de Guéanolé contenait du Fer Froid : cela peut leur servir contre Dahud. Au besoin, s'il a eu un bon contact avec eux, il leur évitera le voyage jusqu'à Landévennec en allant la chercher en volant, surtout s'ils y ont déjà été une fois.

## La messe de Guéanolé

En cherchant à comprendre le sort construit par Saint Guéanolé, Beaufort peut découvrir plusieurs choses. Le sort semble mettre en jeu un tissage d'énergies thaumiques autour du lieu où il est lancé. Ces énergies se sustentent elles-mêmes, mais il pourrait arriver que la Tour rompe leur équilibre. De plus, il se révélera difficile à lancer pendant que la Tour sera encore en fonctionnement, en raison de la rareté des énergies thaumiques. Le sort ne se terminera donc probablement qu'au moment où la Tour cessera de fonctionner. À ce moment, elle libérera de grandes quantités d'énergies, et le thaumaturge pourra se servir et peut-être terminer le sort. (Sinon, il pourra toujours essayer de se détramer.)

Une grande partie du sort consiste en fait à méditer pour pouvoir agir immédiatement, mécaniquement et infailliblement sur la fin du sort. Il s'agit ici de magie spirituelle. En terme de jeu, ce sort sera donc associé au pique.

## Ys

### Les Korrigans

Dahud a convaincu les Korrigans de lui venir en aide. Ils avaient déjà participé à la construction de la ville d'Ys. Maintenant, la princesse leur a promis de leur donner une partie de la Bretagne comme territoire exclusif. Ils patrouillent la région pour empêcher les gens d'approcher d'Ys. Les personnages ont donc des chances de tomber sur eux, ce qui les retarderait. S'ils ne risquent pas de poser beaucoup de problèmes aux personnages, parce qu'ils sont séparés en petits groupes, ils peuvent néanmoins leur faire perdre du temps.

Les Korrigans sont laids, d'aspect rébarbatif et grotesque. De petite taille, ils ont le pouvoir de s'enfler jusqu'à des formes monstrueuses, ce qui fit croire aux humains qu'ils étaient les fantômes des antiques géants.

Outre qu'ils sont utilement employés à garder les trésors des collines, les Korrigans sont des bandits infâmes, des voleurs accomplis, des vandales parfois dangereux. Ils sont capables de piller les demeures des humains, d'enlever des enfants (laissant en échange un horrible bébé korrigan), de lancer des tornades pour détruire les champs, de flétrir les récoltes et de faire toutes sortes de tours pendables.

**Agilité** : bon, **Charme** : excellent, **Contrôler la nature** : moyen, **Éthéréité** : excellent, **Mêlée** : moyen, **Métamorphose** : exceptionnel, **Perception** : bon.

**Pouvoir de l'espèce** : *Contrôler la nature*. Au niveau *moyen*, ils peuvent créer une brise, qui dégage ou non une odeur qui peut être agréable ou désagréable, mais pas insupportable.

**Tabous** : le fer, bien sûr, les symboles religieux, les prières, les cloches et les vêtements portés à l'envers.

## La baie

Les personnages mettent bien une journée pour parvenir jusqu'à la baie, car soit ils se déplacent dans le bathyscaphe (qui peut se mouvoir sur terre, mais pas forcément rapidement), soit ils doivent l'emmener avec eux, ce qui les ralentit.

Ys n'est pas encore entièrement dégagée, mais la cathédrale, le palais de Gradlon, et une partie du palais de Dahud, le sont. La Tour a créé une sorte de tourbillon. Il y a un fort courant circulaire autour de la ville, mais de la baie, on ne peut voir quelques-uns des plus hauts toits.

## La ville

Lorsque les personnages réussissent à franchir le mur d'eau autour de la ville, ils peuvent sortir du bathyscaphe. Le spectacle qui s'offre à eux est celui d'une ville qui a passé près de 14 siècles sous les flots. La flore marine et les courants ont eu le temps de détériorer beaucoup de choses...

La meilleure chose à faire pour les personnages est de se séparer, Beaufort allant vers la cathédrale, et les autres vers la Tour, puisqu'il faut que le sort de Guénolé soit lancé peu avant ou au moment où la Tour cesse de fonctionner.

Lorsqu'ils progresseront vers la Tour, ils rencontreront Dahud, Attwood et quelques uns de ses hommes, ainsi que les Trépassés. Avertis de leur arrivée, ils s'étaient préparé à les recevoir, mais Morvarc'h est alors intervenu. Le combat se déroule alors que les PJs arrivent sur les lieux, et le cheval-Faë a du mal à faire face à un si grand nombre d'adversaires. Ils sont encore à quelques centaines de mètres de la Tour, car Dahud ne voulait pas se trouver trop près de la masse métallique. Attwood préférera utiliser des armes plutôt que la thaumaturgie, car la Tour draine trop d'énergie thaumique.

Pendant que le combat fait rage, Beaufort pourra parvenir à la cathédrale sans problèmes. Il pourra rencontrer quelques Trépassés, mais ceux-ci le laisseront passer sans l'attaquer, bien qu'il sera évident qu'ils l'auront vu. En fait, ils veulent voir les personnages réussir, mais ne peuvent les aider activement. Il pourra commencer à rassembler les énergies thaumiques. Il progressera lentement, à cause de la Tour, mais la structure du sort lui permettra quand même de continuer.

Entretemps, Mériadoc Daghda pourra arriver, par ses propres moyens bien sûr, sur les lieux du combat (s'il était prévu qu'il vienne). Sa présence devrait sérieusement augmenter les chances du groupe. Toutefois, avant la fin, il sera gravement blessé, voire tué, en tentant une action héroïque (comme protéger un personnage, par exemple). De même, Morvarc'h finira par être mis hors de combat. Les personnages se retrouveront donc seuls pour la fin du combat.

Dahud essaiera à nouveau de séduire Balandier (à moins qu'elle n'y soit déjà parvenu) pour qu'il la rejoigne, ou tout autre personnage masculin du groupe. Il y a de fortes chances pour qu'au cours du combat final, Attwood recherche un duel avec Balandier (à moins que celui-ci ne soit séduit par Dahud...).

## Le final

Une fois la voie libre, les personnages pourront aller saboter la Tour. À Paris, la Tour, coupée de sa sœur, sera ébranlée et cessera de fonctionner. Les eaux se retireront et la Seine reprendra son cours normal.

Dès que la Tour s'arrêtera de fonctionner, Beaufort, dans la cathédrale, recevra une importante quantité d'énergie thaumique. Peut-être assez pour finir le sort. Si ce n'est pas le cas, il aura toujours la ressource de se détramer, ou bien tous périront quand les flots se refermeront sur eux.

Si le sort est lancé, les flots se retireront jusqu'à la limite des anciennes digues, qu'ils ne franchiront pas malgré l'évident délabrement de celles-ci. La tempête cesse aussitôt. Les Trépassés tombent en poussière, libérés.

# Annexes

## Les événements parisiens

Grâce au télégraphe, les personnages peuvent se tenir informés de l'évolution de la situation à Paris.

### Premier jour

L'eau s'étend autour de la Tour. Celle-ci est maintenant presque entièrement recouverte d'eau. On construit en hâte plusieurs ceintures de digues pour retarder l'inévitable. La population ne semble pas encore réaliser totalement la gravité de la situation, et les journalistes semblent convaincus que les autorités vont tout arranger. Personne n'imagine vraiment que toute la ville puisse être envahie par les eaux.

### Deuxième jour

La première ceinture de digues tient encore bon, mais les équipes sont obligées de la renforcer. En début d'après-midi, elles sont appelées à se retirer derrière la deuxième ligne, située à 1000m de la Tour. La population a maintenant été évacuée en périphérie de la ville... Une demi-heure après le départ des équipes, la digue commence à céder, et a bientôt atteint la deuxième ceinture.

### Troisième jour

Dans la nuit, la deuxième digue a elle aussi cédé. Les autorités font de leur mieux pour élever la troisième digue le plus haut possible, mais l'eau monte plus vite. On commence vraiment à évacuer la population vers les villes proches.

Les journaux reflètent l'opinion publique ce matin-là : "*Que fait l'Empereur ?*" Celui-ci fait une apparition pour remonter le moral des troupes, mais malgré cela, on commence à murmurer que personne ne sait vraiment ce qui se passe, et encore moins ce qu'il faut faire. La panique commence à se répandre et la situation devient bientôt incontrôlable. En début d'après-midi, les efforts pour stopper l'inondation sont abandonnés. On circule maintenant en barque dans la ville, qui est totalement paralysée.

### Quatrième jour

Au matin, dans les quartiers qui sont aux plus basses altitudes, l'eau a dépassé la hauteur d'un étage. Bientôt, même les plus hauts points de la ville

seront touchés. Personne n'a plus d'espoir.

### **Le retrait des eaux**

Il va falloir un moment avant que les eaux ne se retirent. La Tour cesse de fonctionner, et donc la Seine peut reprendre son cours normal. Cependant, l'eau commence d'abord par remonter, puisque l'eau concentrée sur la Tour se répartit ailleurs. Ensuite, elle se retire lentement. Il va falloir plusieurs jours avant de pouvoir revoir le sol, et dans certaines cuvettes, il faudra pomper l'eau.

### **Les réactions en Bretagne**

Les hommes et les femmes portent le costume traditionnel. Ils parlent breton, et très peu sont véritablement capables de parler français.

Alors que l'écho de ce qui se passe à Paris arrive en Bretagne, les gens se rappellent le fameux proverbe. La légende de la ville d'Ys est souvent entendue dans les rues. Ces gens sont effrayés par de tels événements, et certains disent que la tempête est le symbole de la colère du Seigneur.

Les plus instruits, bien sûr, se moquent de cette terreur superstitieuse. Mais personne n'est en mesure d'expliquer cette tempête d'origine certainement surnaturelle de par sa violence, son étendue (elle atteint Brest et couvre une bonne partie de la Cornouaille) et sa durée, et on peut distinguer l'appréhension derrière le scepticisme. Les navires ne sortent plus des ports.

# Sorts Francs-Maçons et Définition des sorts

## Aspects des sorts

Un sort peut être de quatre aspects différents, c'est-à-dire faire partie d'un des quatre champs thaumaturgiques. Ces champs de connaissance sont :

**La magie émotionnelle** est basée sur la manipulation des émotions et du mental. *Couleur : cœur*

**La magie matérielle** manipule la matière et le monde physique. C'est la plus "scientifique" des quatre. *Couleur : carreau*

**La magie spirituelle** interagit avec d'autres dimensions au-delà de ce plan de la réalité et permet d'invoquer des forces para-dimensionnelles. *Couleur : pique*

**La magie élémentaire** manipule l'eau, le feu, la terre et l'air, ainsi que leurs composantes moléculaires. *Couleur : trèfle*

## Sorts simples

Les définitions (durée, aire d'effet, etc.) sont déjà incluses et ne peuvent être changées, enseignés à tout novice :

**Sentir la magie (8, cœur)** permet de savoir si on a utilisé la thaumaturgie dans un rayon de 150 mètres durant les dernières 24 heures. Ne dure qu'une minute.

**Lumière du mage (8, carreau)** se lance sur un objet qui rayonne alors d'une lumière bleue semblable à celle d'une bougie, sur un rayon de trente mètres. Dure 10 minutes.

**Flamme de bougie (8, carreau)** crée momentanément une flamme de la taille de celle d'une allumette.

**Confusion (10, cœur)** provoque chez la victime un moment de confusion qui la fait chanceler et la laisse momentanément incapable de réagir. Parfait pour rompre la concentration d'un thaumaturge.

**Illusion simple (9, cœur)** crée des changements mineurs et temporaires (10 minutes) de taille, de forme et de couleur sur de petits objets.

**Télékinésie mineure (10, carreau)** fait léviter de petits objets et les faire se déplacer à la vitesse d'un homme qui marche.

**Sentir une illusion (8, cœur)** permet de savoir que *quelque chose dans le coin* est une illusion, mais pas précisément quoi. Il dure une minute environ.

**Résistance à la sorcellerie (10, pique)** vous permet d'offrir plus de résistance aux sorts. En terme de jeu, un sort lancé sur vous demandera un surcoût thaumique équivalent à votre niveau de Sorcellerie.

**Sort domestique (9, carreau)** nettoie ou répare de petits objets, comme des potteries ébréchées, par exemple.

## Le Manuscrit de l'Alchimie Universelle

**Domaine de connaissances:** manipulation de la matière et du monde physique (carreau)

**Alchimie universelle (8)** change la structure intrinsèque de la matière inanimée et produire des mutations comme celle du plomb en or.

**Transmutation de chair en minéral (et inversement) (8)** change la matière minérale en chair et vice-versa, le type de minéral devant être défini au moment de la transformation.

**Destruction alchimique (16)** réduit la victime aux éléments chimiques dont elle est composée.

**Barrière alchimique (8)** empêche les transformations décrites ci-dessus, mais uniquement si le sort est lancé avant que la mutation ait commencé.

## Le Royaume des Illusions d'Agrivicca Rexus

**Domaine de connaissances:** manipulation des émotions et du mental (cœur)

**Illusions de l'esprit et du corps (6)** crée des illusions de corps et d'esprit et leur donner des dimensions auditives, visuelles, tactiles; olfactives et gustatives. Les définitions de cette connaissance comprennent la complexité et la durée de l'illusion, le fait qu'elle soit composée d'un ou de plusieurs éléments, le fait que la connaissance qu'en a le lanceur soit vague ou totale, le caractère mobile ou non de l'illusion, et le nombre de sujets qui verront l'illusion.

**Vraie vision (6)** dissipe une partie ou l'ensemble de toutes les illusions décrites ci-dessus.

## Définitions des sorts

On donne ci-après la liste des définitions à ajouter à un sort, et leur coût en énergie thaumique.

### Durée

Combien de temps le sort durera une fois activé (les sorts lancés comme une attaque sont habituellement momentanés).

momentané	: +1
1 à 30 minutes	: +2
1 heure	: +3
1 jour	: +4
1 semaine	: +6
1 mois	: +7
1 an	: +8

### Éléments et tâches

Les éléments sont le nombre d'effets individuels que le sort doit avoir. Les tâches Plus d'un effet correspond à un sort impliquant quelques éléments. Plus de trois, beaucoup d'éléments, et plus de cinq, beaucoup d'éléments complexes.

Les tâches sont les actions individuelles que la *victime* du sort doit accomplir, dans le cadre d'un contrôle mental par exemple.

Un élément	: +1
Quelques éléments	: +2
Plusieurs éléments	: +3
Plusieurs éléments complexes	: +4
Le sujet doit accomplir une seule tâche	: +5
Le sujet doit accomplir plusieurs tâches	: +6

### Portée

C'est la distance entre le lanceur du sort et le sujet, le lieu ou l'objet où celui-ci doit prendre effet.

Toucher, ou soi-même	: +1
À vue, sans appareil	: +2
Quelques kilomètres	: +3
Dans une autre ville	: +4
Dans un autre pays	: +5
Dans une autre dimension	: +6
Dans une autre époque	: +7

### Nombre de sujets affectés

Le nombre de sujets qui sont affectés par le sort, ou la zone d'effet.

1 personne ou un rayon de 2 mètres	: +1
Jusqu'à 10 personnes ou un rayon de 10 mètres	: +2
Jusqu'à 100 personnes ou un rayon de 100 mètres	: +3
Jusqu'à 1000 personnes ou un rayon de 1000 mètres	: +4
Un pays entier	: +5

## Type des sujets

Il s'agit de l'espèce de créature, ou de la chose qui est affectée par le sort.

Mortel (humain ou animal)	: +1
Faë (ou créature Faë)	: +2
Thaumaturge	: +3
Dragon	: +6
Démon ou autre être surnaturel	: +8
Nain	: +16
Objet inanimé	: +1
Objet magique (artefact) ou en Fer Froid	: +6

## Familiarité avec les sujets

C'est de connaissance personnelle que le thaumaturge a de la cible du sort. Par exemple, des amis proches sont bien connus. Quelqu'un qu'on a juste rencontré quelques fois est à peine connu. Quelqu'un qu'on vient juste de rencontrer est inconnu. Enfin, quelqu'un qu'on a jamais vu est totalement inconnu.

Bonne connaissance du sujet	: +1
Sujet à peine connu	: +2
Sujet inconnu	: +3
Sujet totalement inconnu	: +4

# Rappels sur les talents

Chaque talent est associé à une couleur. Le pique pour les activités sociales et en rapport avec le statut social, le cœur pour les activités romantiques et basées sur les émotions, le carreau pour les activités intellectuelles et mentales, le trèfle, enfin, pour les activités physiques.

Agilité	trèfle	
Aisance sociale	pique	
Artisanat	carreau	
Attraction	cœur	
Barreur	carreau	
Bricolage	carreau	
Charisme	cœur	
Charme	cœur	(pouvoir Faë)
Courage	cœur	
Commandement	cœur	
Conduite	trèfle	
Discretion	trèfle	
Équitation	trèfle	
Escrime	trèfle	
Éthérèité	trèfle	(pouvoir Faë)
Finances	pique	
Instruction	carreau	
Interprétation	cœur	
Invention	carreau	
Jeu	carreau	
Médecine	carreau	
Mêlée	trèfle	
Mesmérisme <sup>1</sup>	cœur	
Métamorphose	trèfle	(pouvoir Faë)
Perception	carreau	
Physique	trèfle	
Pouvoirs de l'espèce	trèfle	(pouvoir Faë)
Relations	pique	
Sciences naturelles	carreau	
Sorcellerie	carreau	
Tir	trèfle	

---

1. ou *Hypnotisme*