

---

*Les Secrets de la Septième Mer*

---

*Scénario*

*Les morts ne portent pas  
de perruques*

---

*Écrit par Golf  
Relecture et améliorations de Vermeil  
Avril 2011 / Mars 2012*

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

---

Table des matières

Table des matières.....2

Style .....3

Synopsis.....3

La véritable histoire.....3

Les personnages.....3

Contexte.....3

Remerciements.....3

Introduction .....4

    Comment intégrer les personnages ?.....4

Acte I : Comme un cheveu sur la soupe .....5

    Scène 1 : Je suis innocent !.....5

    Scène 2 : Se renseigner dans les bas fonds.....7

    Scène 3 : Se renseigner dans les beaux quartiers et les salons.....7

    Scène 4 : Que dit l'avenir ?.....8

Acte II : Il s'en faudra d'un cheveu !.....8

    Scène 1 : Postiche mortel.....8

    Scène 2 : Une perruque ça va, trois, bonjour les dégâts !.....9

    Scène 3 : Je donne ma langue au chat.....11

    Scène 4 : Second degré.....11

    Scène 5 : Une aide inattendue ?.....12

    Scène 6 : Ne coupons pas les cheveux en quatre !.....13

Acte III : A faire dresser les cheveux sur la tête !.....14

    Scène 1 : La mort qui marche.....14

    Scène 2 : Les morts ne portent pas de perruques !.....14

    Scène 3 : Citoyens d'honneur.....14

Annexes .....15

    Annexe 1 : Les habitants de Valfosse.....15

    Annexe 2 : Les ennemis.....20

    Annexe 3 : Les morts.....24

## Style

Il s'agit d'une enquête basée sur la recherche d'indices et de témoignages, ponctuée d'un enchaînement d'évènements et agrémentée de quelques scènes d'action.

## Synopsis

Valfosse, charmant village de Montaigne proche de la capitale, a acquis depuis longtemps un surnom connu de tous : « le village du cheveu ». En effet, il accueille (bizarrement) une quantité phénoménale de coiffeurs, perruquiers, fabricants de lotions, shampoings, peignes, broches et bien entendu, de perruques. Tous les plus grands personnages de la cour viennent même régulièrement se faire coiffer ici ou chercher à débaucher les meilleurs artistes capillaires pour les prendre à leur service personnel.

Ces derniers temps toutefois, l'atmosphère paisible de Valfosse est largement perturbée : des attentats de la plus haute gravité se sont produits ! En effet, il y a quelques jours, une marquise et un comte venus s'acheter de nouvelles perruques ont été victimes de l'acte le plus vil qui soit : la perruque de la première a rendu son visage tout jaune, et le second a vu ses cheveux tomber dans leur totalité. Il s'avéra que les deux perruques contenaient des substances empoisonnées, résultat d'un acte évident de malveillance.

Les deux personnalités ridiculisées portèrent plainte, et un procureur du Roi fût envoyé sur place pour enquêter. Ses premières conclusions le conduisirent à arrêter le plus célèbre perruquier de Valfosse : Jean-Christophe Fortiche, le « roi du postiche » !

Malheureusement, de nouveaux attentats se produiront par la suite, dont certains verront la mort de leur cible. L'affaire devient donc des plus graves, et il convient que l'enquête soit très rapidement menée pour éviter de nouvelles victimes, sinon qui sait quelles conséquences toute cette affaire pourrait avoir sur la cour de Montaigne ? Comble de malchance, le procureur tombe malade...

## La véritable histoire

Deux jeunes membres de la Rilasciare décident de tourner en ridicule la « société du paraître » et ses futilités. Pour cela, Lucas Parmentier et Eléonore Bousquet, sa compagne, ont l'idée de s'attaquer aux nobles via leur attribut le plus insensé selon eux : la perruque. Ils mettent au point diverses substances aux effets variés, destinées à ridiculiser publiquement les porteurs de postiches.

Après avoir entendu parler de leurs premiers coups d'éclat, un noble du nom de Gonzague Raphanel de Bertin-Malherbe saute sur l'occasion et se rend également à Valfosse. Il utilise le même mode opératoire, mais avec des substances beaucoup plus puissantes et dangereuses, au point de provoquer la mort de ses cibles, et ainsi se venger d'elles.

Après la plainte des premières victimes, un procureur du Roi est dépêché sur place pour mener l'enquête, et mettre fin aux agissements des coupables...

## Les personnages

Les personnages des joueurs vont d'abord devoir mener une enquête de terrain, rechercher des indices et mener des interrogatoires. Ils doivent donc se révéler être de fins limiers et ne pas forcément mettre tout sens dessus dessous sans réfléchir un minimum.

Après, il faudra maîtriser les coupables et sans doute montrer à cette occasion quelques talents les armes à la main.

## Contexte

Le scénario se déroule à Valfosse, petite bourgade déjà employée dans deux autres scénarios publiés sur le [Capharnaüm de Grolf](http://www.grolf.fr/) (<http://www.grolf.fr/>) :

- [Perruques & Lotions](http://www.grolf.fr/epip.php?article186) (<http://www.grolf.fr/epip.php?article186>),
- [Peignes & Ciseaux](http://www.grolf.fr/epip.php?article187) (<http://www.grolf.fr/epip.php?article187>).

Vous trouverez dans ces scénarios quelques descriptions de la ville, ainsi que des personnages non joueurs supplémentaires.

## Remerciements

Un grand merci à **Vermeil** pour sa relecture attentive, ses corrections, ses suggestions et ses idées qui ont contribué à améliorer ce scénario.

## Introduction

L'aventure commence après les deux premiers « attentats ». Les victimes ont porté plainte, et un procureur du Roi et son escorte sont délégués sur place à Valfosse. Ils vont devoir mener l'enquête et retrouver au plus vite les coupables pour éviter que l'affaire ne dégénère et que d'autres victimes ne fassent les frais de ces « violences ».

## Comment intégrer les personnages ?

Bien évidemment, il va falloir faire entrer les personnages des joueurs dans cette trame. Libre bien sûr au meneur de jeu d'aménager l'histoire pour pouvoir intégrer des personnages existants pour une campagne, mais voici quelques suggestions pour résoudre ce premier casse-tête...

## Utiliser les personnages pré-tirés

Six personnages pré-tirés sont fournis avec ce scénario. Le postulat de départ pour leur utilisation est que dès son arrivée à Valfosse, le procureur est victime d'une intoxication alimentaire et qu'il est cloué au lit avant même de démarrer ses investigations. Prenant le relai, son assistant (un des personnages fournis) se charge de conduire l'enquête et de coordonner les actions des autorités et des autres personnages. Plus de détails sont donnés dans l'historique de chacun (voir leurs fiches).

## Les personnages travaillent pour le procureur

Deuxième possibilité plus simple : les personnages font partie des assistants réguliers ou occasionnels du procureur, et prennent donc tout naturellement la suite de l'enquête. Vous pouvez imaginer une petite variante en supposant que les personnages sont des amis ou des connaissances du procureur, et que celui-ci parvient à faire appel à eux sur son lit de convalescence...

## L'appel à des amis

Les personnages ont peut-être été appelés par une personnalité de Valfosse. Par exemple, ils pourraient avoir déjà rencontré Jean-Christophe Fortiche, le principal suspect (par exemple en jouant l'une des aventures précédentes se déroulant à Valfosse, voir le chapitre « Contexte »). Ils pourraient aussi être appelés à l'aide par un ami de Fortiche, comme Mélisande ou encore Sigrid la Sorcière. Les

personnages mèneraient alors une enquête non officielle en parallèle de celle du procureur (qui, dans ce cas-là, ne tomberait pas malade). Charge ensuite aux joueurs de déterminer s'ils veulent ou non collaborer avec le procureur du Roi.

S'ils aident le magistrat, ils pourront peut-être en tirer une récompense et obtenir des faveurs à la cour.

Par contre, s'ils ont déjà eu maille à partir avec la justice ou avec le pouvoir, ils auraient tout intérêt à rester discrets pendant leurs investigations.

## Détectives privés

L'une des deux premières victimes peut éventuellement montrer peu de foi en la justice de son pays, et donc recourir aux services d'enquêteurs privés pour être certaine de voir aboutir la recherche des coupables. Si les personnages ont une âme de mercenaire, ils pourront toucher une substantielle récompense s'ils parviennent à mettre la main sur les odieux malandrins qui ont osé s'en prendre à de hautes personnalités !

## Engagés volontaires

Si vos joueurs ont l'habitude de défendre la veuve et l'orphelin, même si les nécessiteux concernés ne le sont pas tant que ça en l'occurrence, vous pourrez profiter du hasard de leur passage dans la petite ville de Valfosse pour faire parvenir à leurs oreilles les répercussions de l'affaire. Une nouvelle fois, charge à eux de se mettre au service du procureur, ou de rouler pour leur propre compte.



## Acte I : Comme un cheveu sur la soupe

Des militants de la Rilasciare ont perpétré des attentats à la « perruque piégée » visant deux aristocrates de passage à Valfosse...

### Scène 1 : Je suis innocent !

Dès son arrivée à Valfosse, le procureur du Roi, Gontrand Chastel de Saint-Hilaire soupçonne le fournisseur des perruques piégées : Jean-Christophe Fortiche. Il le met donc aux arrêts et le fait enfermer dans les geôles de l'hôtel de ville.

### Les faits

Coup sur coup, deux personnes ont été victimes d'attentats à la perruque piégée.

- **Eugénie de Beaumont de l'Aury** a vu son visage devenir tout jaune, la substance masquée dans sa perruque ayant coulé avec la transpiration de la marquise.
- Le **comte Clément Bodard de la Garde** a perdu tous ses cheveux, car une substance contenue dans la perruque a provoqué leur chute.

Les deux victimes avaient porté des perruques achetées quelques heures plus tôt chez Jean-Christophe Fortiche. Ces deux nobles ne se connaissent aucun ennemi déclaré.

### Ce qu'il s'est passé réellement

Les perruques ont en effet été empoisonnées quelques heures avant leur livraison. Deux membres de la Rilasciare, Lucas Parmentier et Eléonore Bousquet, se sont introduit dans la boutique de Fortiche, et ont placé des substances dans les deux perruques. Personne ne s'est aperçu de leur intrusion. Jean-Christophe Fortiche, le premier suspect est donc parfaitement innocent, ainsi que tous les gens qui travaillent pour lui.

### Interrogatoire de Jean-Christophe Fortiche

Le principal suspect crie son innocence et affirme être une victime dans cette affaire. Pourtant, il ne s'explique pas ce qu'il s'est passé : les perruques ont été fabriquées et traitées selon le procédé habituel. Personne ne l'a menacé, et rien de suspect ne s'est produit dans sa boutique. Il se porte garant de ses employés. Sa sincérité ne semble pas faire l'ombre d'un doute (*Jet d'Esprit + Comportementalisme contre ND de 15*).

### Interrogatoire des assistants

Les assistants de Jean-Christophe Fortiche sont au nombre de cinq et sont tous assez jeunes. Ils ne sont pas connus des autorités et n'ont rien eu à se reprocher dans le passé. Ils sont tous employés par Fortiche dans sa boutique depuis au moins six mois. Tout le monde a un alibi pour la journée des attentats et pour la nuit qui a précédé. Ils semblent tous sincères (*Jet d'Esprit + Comportementalisme contre un ND de 10*).

### Perquisition de la boutique

Des scellés ont été posés sur la boutique de Fortiche dès son arrestation. Elle est donc supposée être restée en l'état.



La boutique comprend un salon de réception pour les clients, un atelier en arrière-boutique, un salon d'essayage privé avec miroirs, une réserve, et les appartements de Fortiche au premier étage.

Une perquisition sommaire apportera les constatations suivantes (*Jet d'Esprit + Recherches contre un ND de 15*) :

- Aucune effraction apparente.
- Aucune substance suspecte ne peut être trouvée dans l'atelier, hormis les produits utilisés pour la fabrication des perruques.
- Aucune autre perruque « piégée ».
- Chaque perruque, une fois fabriquée, est placée dans un carton protecteur étiqueté au nom de son acheteur.
- Les perruques terminées sont stockées dans la réserve dans l'attente d'être livrées. Le seul accès de la réserve donne sur l'atelier.
- La boutique a deux entrées : une donnant de la rue dans le salon de réception, l'autre dans l'atelier à l'arrière vers une ruelle peu fréquentée.

Une étude un peu plus poussée permettra de découvrir (*via des augmentations sur le jet de Recherches par exemple*) :

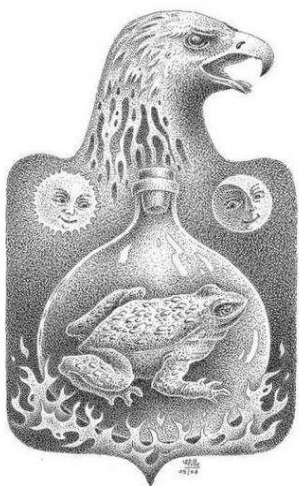
- De l'extérieur, on peut s'apercevoir que le bâtiment comporte en réalité un demi-étage supplémentaire : des combles sous les toits.
- Un accès aux combles peut être trouvé dans les appartements de Fortiche au premier étage. Il s'agit d'une trappe dissimulée dans les lambris du plafond d'une buanderie où s'entassent de

nombreux objets divers et variés. Cette pièce est un vrai capharnaüm...

- Dans les combles, la lucarne ronde, seule ouverture extérieure, a été fracturée : un carreau cassé. Elle est suffisamment grande pour qu'une personne puisse s'y glisser.
- La poussière sur le sol s'est accumulée durant des années (Fortiche pourra confirmer que les combles ne sont plus utilisés depuis longtemps). Elle a été dérangée entre la lucarne et la trappe.
- On pourra y déceler deux séries de traces de pas : un pied d'une taille moyenne, et un autre sensiblement plus petit, peut-être d'une femme.
- Une série de traces de pattes d'oiseau sont visibles, ainsi que quelques crottes « fraîches », aucune déjection ancienne. → Ceci implique que le carreau n'est cassé que depuis peu, et que seuls un ou deux oiseaux sont venus y faire un petit tour... et leurs besoins.
- Une autre série de traces prouve qu'un chat est passé par là, semble-t-il récemment aussi. → Il s'agit du « Minet » (voir les PNJ en annexe).

### Expertise alchimique

Si les personnages cherchent un expert en alchimie ou en herboristerie pour analyser les substances retrouvées sur les perruques, tous les habitants de Valfosse les orienteront vers Sigrid la Sorcière (voir sa description en annexe). Celle-ci pourra effectuer quelques analyses et en indiquer les résultats aux personnages.



### Analyse des substances

Les deux perruques piégées ont été confisquées comme pièces à conviction. Un personnage compétent pourra tenter d'analyser les substances

utilisées (*jet d'Esprit+Poison ou d'Esprit+Composés contre un ND de 20*), ce qui permettra d'apprendre qu'elles comprennent :

- Des composantes végétales courantes faciles à trouver dans la nature ou dans le commerce (chez un apothicaire ou un herboriste),
- Des traces d'alcool en forte concentration dans la seconde perruque,
- Des traces de poudre de cuivre et d'autres métaux, beaucoup plus difficiles à se procurer, sauf à trouver un alchimiste ou un amateur de sciences.

### Enquêter sur les substances

- Chez l'apothicaire, un homme plutôt jeune et élégant a acheté des poudres de cuivre et de métaux il y a environ deux semaines. Il n'a bien entendu pas laissé son nom, mais le marchand se souvient de son air malicieux et de son sourire. (Pour le MJ : il s'agit bien de Lucas Parmentier, voir en annexe).
- Les taverniers ou fabricants d'alcools ont tellement de clients qu'ils ne sauraient pas dire si quelqu'un de suspect leur a acheté un alcool fort. Toutefois, si on lui décrit le client de l'apothicaire, un importateur d'alcools étrangers confirmera que la même personne est probablement passée dans sa boutique quelques jours plus tôt.

### Témoignages de moralité

Mélysande, propriétaire des fabriques de lotions capillaires Phytora, est une amie de Jean-Christophe Fortiche (voir les PNJ en annexe). Elle le connaît depuis plusieurs années, et se portera volontaire pour témoigner de sa bonne moralité. Il est l'ami de nombreux aristocrates, et son commerce prospère grâce à ses bons services : il n'a aucun intérêt, bien au contraire, à s'en prendre à ses principaux clients. Cela nuirait à ses affaires si rentables.

Les témoignages de tous les habitants de Valfosse (hormis peut-être bien sûr ceux des perruquiers concurrents) iront dans le même sens, et s'accumuleront chaque jour sur le bureau du Procureur de Roi.

### Scène 2 : Se renseigner dans les bas fonds

Valfosse a beau être une petite ville tranquille, elle compte tout de même son lot de brigands et de filous. En agissant de manière appropriée, les personnages pourront apprendre ceci (*Jet d'Esprit + Connaissance des bas-fonds contre un ND de 15*) :

- Un type louche est arrivé en ville. C'est un mercenaire étranger, probablement vendelar car s'il s'exprime en montagnois, c'est avec un très fort accent du nord. On murmure que c'est un as de la gâchette, et qu'il porte un pistolet très impressionnant. Toutefois, personne n'est capable de décrire précisément ni l'homme, ni l'arme : le mercenaire s'assoit toujours dans le fond des tavernes, dans l'ombre, rabattant son chapeau sur ses yeux, et son grand manteau sur lui (→ Voir *Clemens Dekker en annexe*).
- On parle aussi d'un autre type, un certain Lucas, un gars décrit comme sympa et jovial qui a payé sa tournée. Il a demandé l'adresse des apothicaires en ville. Quand on lui a dit qu'il n'y en avait qu'un, il a semblé déçu. Il a demandé alors auprès de qui il pourrait acheter des poudres. On lui a suggéré d'aller à Charousse. Certains disent l'avoir aperçu dans la rue, bras dessus bras dessous avec une jeune femme mignonne vraiment à croquer (*Il s'agit d'Eléonore Bousquet décrite en annexe*).
- Un noble en ville ? Il y en a à tous les coins de rue et dans toutes les auberges !



### Scène 3 : Se renseigner dans les beaux quartiers et les salons

En prenant contact en toute « amitié » avec des aristocrates ou dans un cercle local de nobles (*Jet d'Esprit + Contact ou Cancanier, puis d'Etiquette contre un ND de 15*), les personnages pourront entendre les informations ou rumeurs suivantes...

- Avec le printemps et le retour des beaux jours, les nobles reviennent à Valfosse. Il y a des réceptions presque tous les soirs !
- Les nobles viennent refaire leur garde-robe et s'acheter de nouvelles perruques en prévision de la saison des réceptions à Charousse.
- « Il paraît que les paysans et le peuple ont faim. Eh bien, ils n'ont qu'à se forcer à manger et être moins difficiles. Qu'ils arrêtent de se plaindre ! »
- « Les récoltes n'ont pas été bonnes l'an dernier ? Si les paysans s'occupaient mieux de leurs champs, cela ne se passerait pas comme ça ! Il faudrait leur montrer comment s'y prendre ! »
- « Cette affaire des perruques est vraiment terrible ! On ne peut plus faire confiance à personne. Vous vous rendez compte ? On ne peut même plus confier ses cheveux à n'importe qui, il faudrait presque avoir des yeux derrière la tête pour surveiller ses arrières ! L'Empereur devrait envoyer ses mousquetaires pour châtier comme il se doit les coupables ! On ne peut s'en prendre impunément à la noblesse ! »
- Personne n'a entendu de rumeurs particulières de vengeance dans l'air. Mais en même temps, tout le monde a envie de se venger de quelqu'un un jour ou l'autre, cela fait partie du cours normal de la vie et des intrigues de la cour, non ? Même s'il est vrai que l'on admire bien plus le bel esprit que ce genre d'actes vils dont seuls de misérables gueux seraient capables !
- L'Empereur a prévu une grande fête pour le quarantième anniversaire de son accession au trône (il a 58 ans en 1668). Chacun espère y être invité et tout le monde fait jouer ses relations pour s'assurer de pouvoir être présent.
- « Jean-Christophe Fortiche a toujours été quelqu'un de confiance, alors vous imaginez, si on ne pouvait plus se fier à lui, où irait-on ? »
- « En même temps, Fortiche entendait toutes les rumeurs et les petites confidences des clients dans son salon, alors peut-être qu'il a entendu quelque chose de trop, quelque chose de

vraiment compromettant ? Et on aura voulu le faire taire ! »

## Scène 4 : Que dit l'avenir ?

Cette scène peut être jouée en réalité à n'importe quel acte, en fait quand les personnages le décident. Ce qu'elle peut leur prédire dépend du moment où la scène est jouée.

Après avoir parcouru un peu les rues de Valfosse, les personnages peuvent rapidement remarquer au détour d'une route la roulotte d'une diseuse de bonne aventure, Madame Yelena (voir sa fiche en annexe).

Elle est en ville depuis quelques jours (après les attentats) et n'a rien remarqué de suspect.



La description du jeune homme client de l'apothicaire de Charousse ne lui dit rien.

Si les personnages lui paient une consultation dans les règles de l'art, elle pourra leur annoncer les visions suivantes :

- « L'amour est entré à Valfosse, pour le meilleur ou pour le pire » (→ Pour le MJ, référence au couple de Rilasciare, Lucas et Eléonore. Voir leurs fiches en annexe)
- « La mort arrive, la mort arrive à pas lents » (→ Pour le MJ, référence aux morts-vivants qui reviendront d'outre-tombe après quelques jours. Voir leur fiche en annexe et l'acte III)
- « Un chat croisera votre route, mais il ne sera pas synonyme de malchance pour vous » (→ Pour le MJ, référence au Minet, qui pourra leur donner des indices. Voir sa fiche en annexe)
- « Le feu et le tonnerre se déchaîneront dans les rues de Valfosse » (→ Pour le MJ, référence aux coups de feu tirés par Clemens Dekker. Voir sa fiche en annexe)
- « Le rire résonnera dans les rues et dans les salons, un rire moqueur, un rire cruel et mortel » (→ Pour le MJ, référence à la vengeance de Gonzague Raphanel de Bertin-Malherbe. Voir sa fiche en annexe)

**Note :** Libre au MJ, bien entendu, de rajouter des prédictions propres aux personnages des joueurs.

## Acte II : Il s'en faudra d'un cheveu !

Un noble rancunier, Gonzague, décide de se venger en utilisant le mode d'action des militants de la Rilasciare, mais lui va plus loin, et ses victimes rendent leur dernier souffle...

### Scène 1 : Postiche mortel

Arrivé depuis peu en ville avec son garde du corps, Clemens Dekker, et quelques hommes de main, Gonzague Raphanel de Bertin-Malherbe s'installe incognito dans une auberge discrète. Dekker et lui se montrent rarement ensemble, mais ils ont quelquefois des entrevues pour planifier leurs actions. Gonzague prépare les poisons, et certains de ses hommes de main se chargent de les appliquer sur les perruques de ses victimes.

### Evènement

Ainsi, alors que l'enquête des personnages démarre à peine, un homme décède durant une réception mondaine. Ce soir-là, **Sylviane de Maupoussin**, une jeune aristocrate montagnaise, organise une soirée dans sa résidence secondaire de Valfosse. Elle y invite une quarantaine de personnes pour dîner, puis danser.

**Aymard Fénelon de la Tour** fait partie des invités les plus réputés, notamment par ses traits d'esprits qui lui ont valu une petite réputation à la cour. Après le dîner, alors que les invités se retrouvent au grand salon pour danser, discuter et boire, il commence à se sentir mal à l'aise, à transpirer. Il dit qu'il a la nausée, puis s'effondre rapidement, raide mort.

### Enquête

Les autorités sont appelées sur les lieux immédiatement. Si les personnages collaborent ou parviennent à être sur les lieux pour mener leur enquête, voici ce qu'ils peuvent éventuellement découvrir...

- En interrogeant les invités (*Esprit + Cancanier contre ND 10*), il est possible d'apprendre que la victime, **Aymard Fénelon de la Tour**, est un petit aristocrate originaire du duché de Pourcy. Il ne possède pas de terres et se fait entretenir par ses relations à la cour. Il s'est fait une réputation par son bel esprit, c'est-à-dire par les moqueries, les pics et les traits d'esprit qu'il lance avec beaucoup de verve aux courtisans



qu'il peut avoir dans le nez. Aussi, il est difficile de croire qu'il ne s'est jamais fait d'ennemis, et encore moins le fait qu'il ait pu avoir des amis réellement sincères. Peut-être préféreraient-ils être de son côté, plutôt que d'avoir à craindre d'être ridiculisés par lui...

- On raconte qu'il s'est fâché avec tellement de monde qu'il serait impossible de dresser une liste exhaustive de ses ennemis potentiels.
- **Aymard Fénelon de la Tour** n'était pas connu pour être un proche d'**Eugénie de Beaumont de l'Aury** ou de **Clément Bodard de la Garde**.
- Durant la soirée, personne n'a rien remarqué d'anormal. C'est seulement quelques minutes avant qu'il ne s'effondre que la victime a commencé à montrer des signes de malaise.
- Quelques analyses (*Esprit + Poison contre ND 15*) montrent que la perruque d'Aymard est enduite d'un poison mortel à action lente. Mais, il est d'une composition sensiblement différente de ceux utilisés pour les deux précédents attentats.
- Les domestiques qui ont fait le service n'ont rien remarqué de suspect, aucun étranger, ni objet anormal. La plupart des domestiques sont, soit au service de **Sylviane de Maupoussin** depuis longtemps donc hors de tout soupçon, soit de jeunes serviteurs qui semblent innocents (*Esprit + Comportementalisme contre ND 10*).
- Pour le MJ, bien entendu, Aymard a été victime du poison de **Gonzague Raphanel de Bertin-Malherbe**.



### Scène 2 : Une perruque ça va, trois, bonjour les dégâts !

Le lien est pour le moment difficile à établir entre les différents cas, mais les personnages peuvent se douter que le dernier est sans doute d'une autre teneur que les deux premiers. Peut-être y a-t-il deux personnes à rechercher ? Ou alors le coupable est passé à la vitesse supérieure...

En attendant, il en faudrait plus pour décourager les nobles d'organiser des diners et des réceptions. D'autant plus que l'actualité alimente les discussions, les rumeurs et les spéculations. Alors quoi de mieux qu'un grand repas pour diffuser les derniers ragots ?

### Evènement

Le lendemain de la mort d'**Aymard Fénelon de la Tour**, c'est la **baronne Roselyne Vollonville de Rachecourt** qui donne un diner pour une vingtaine d'invités. Elle a pris ses précautions et renforcé la sécurité en engageant des gardes du corps supplémentaires qui surveillent la propriété et l'hôtel particulier de la baronne.

La soirée se déroule sans accroc, mais petit à petit, la baronne semble être de plus en plus « détendue ». Très calme au début du repas, elle est de plus en plus joyeuse, bien qu'elle ne boive pas beaucoup d'alcool. Il devient rapidement évident qu'elle est dans un état d'ébriété relativement avancé. Elle devient très expansive et parle de plus en plus librement. Elle se moque ouvertement de certaines personnes, parle de sujets intimes, et finit par se ridiculiser.

Quand la situation finit par devenir extrêmement gênante, son majordome prend l'initiative de la faire se retirer dans ses appartements, soutenu en cela par certains invités. Après moult protestations de la baronne, ils parviennent à la faire se lever, mais elle finit par s'endormir dans leurs bras, victime d'un coma éthylique...

### Enquête

Ce cas pourrait presque passer inaperçu, mais le majordome est au courant des précédents cas, et il a le réflexe d'examiner la perruque de sa maîtresse. Il y découvre un premier indice...

- L'intérieur de la perruque semble imbibé d'une substance humide. L'odeur est faible, mais il est clair qu'il s'agit d'alcool.

- Une analyse plus poussée de la substance (*Jet d'Esprit + Poison ou Esprit + Composés sous un ND de 20*) permet de déterminer qu'il s'agit d'un alcool très concentré, agrémenté de plantes aromatiques permettant de masquer l'odeur d'alcool et de lui conférer une odeur parfumée assez agréable. Des traces infimes de poudres de métaux permettent de faire le rapprochement avec le cas des deux premières victimes.
- L'alcool en forte concentration s'est donc diffusé lentement à travers la peau, en particulier au niveau du cerveau (*Jet d'Esprit + Diagnostic contre ND 20*).
- En interrogeant la baronne (le lendemain, après qu'elle ait dessoulé) ou l'une de ses dames de compagnie, on peut apprendre que la perruque utilisée n'a pas été achetée chez Jean-Christophe Fortiche, ce qui devrait permettre de mettre en doute (au moins en partie) la culpabilité de celui-ci. De plus, cette perruque est en possession de la baronne depuis plusieurs mois. Ceci laisse supposer que la substance a été placée sur la perruque très peu de temps avant la réception.
- Plus que cela, une jeune femme de chambre, se faisant appeler Francine, qui avait été embauchée il y a environ une semaine, a disparu durant la soirée. Elle répond à la description d'Eléonore Bousquet : une jeune femme aux cheveux châtain mi-longs, discrète mais séduisante (*voir sa fiche en annexe*). En interrogeant le personnel, on peut apprendre que certains valets lui ont rendu quelques petits services, comme de la faire entrer dans la chambre de la baronne, espérant ainsi gagner les faveurs de la jeune femme.
- D'après le majordome, la dite Francine aurait prétendu loger seule en ville. Pourtant, il l'aurait aperçue en compagnie d'un jeune homme alors qu'elle venait prendre son service un matin chez la baronne. Ce jeune homme répond au signalement de Lucas Parmentier (*voir sa fiche en annexe*).

### Recherches en ville

Avec la description de Lucas et d'Eléonore, il est possible de faire le tour des auberges de Valfosse et d'interroger les tenanciers pour savoir s'ils logent dans leur établissement. Au bout d'un certain temps, dans une auberge à l'est de la ville, proche de

la route de Charousse, « Chez Maître Colberti », le patron, un vodacci du nom de Rosario Colberti, reconnaît la description du couple et indique qu'ils logent chez lui depuis deux semaines.

### Arrestation musclée

Dans la journée, Lucas et sa compagne ne se trouvent pas à l'auberge, mais ils y rentrent tous les soirs. En fonction des indications données par l'aubergiste, il est donc facile de préparer un guet-apens pour attraper le couple (*Esprit + Guet-apens contre ND 10*). Les deux jeunes gens ont le sentiment d'avoir jusque-là agité en toute discrétion et d'être donc au-dessus de tout soupçon. C'est donc sans grande méfiance qu'ils rentrent pour regagner leur chambre.

Suivant le plan mis en place par les personnages, l'effet de surprise pourra jouer ou non (vous pouvez moduler le ND du jet de guet apens selon les idées de vos joueurs). Quoiqu'il en soit, Lucas et Eléonore chercheront dans un premier temps à se défendre et à fuir, ce qui peut donner lieu à une poursuite dans l'auberge, dans les rues ou sur les toits. Ils ne cherchent pas à tuer leurs adversaires. Si le combat tourne de toute évidence en leur défaveur, ils chercheront à fuir. Lucas fera tout pour défendre la vie d'Eléonore, et ensuite préserver la sienne. S'il semble impossible de s'échapper, ils se rendront en déposant rapidement les armes.

### Interrogatoire et motivation

Si Lucas et Eléonore sont pris vivants, ils pourront être interrogés. Etant donnée la force de leurs convictions politiques et sociales, ils ne chercheront pas vraiment à fuir leurs responsabilités. Au contraire, ils sont fiers d'avoir mené des actions pour dénoncer la « société du paraître » et les dérives de la cour et de l'aristocratie. Pour eux, ces actions ne portent pas vraiment à des conséquences graves, mais servent simplement à donner des leçons d'humilité « aux puissants ».

Ils reconnaissent les actions contre **Eugénie de Beaumont de l'Aury**, **Clément Bodard de la Garde**, et la **baronne Vollonville de Rachecourt**. Par contre, dès que les personnages leur parlent du mort, **Aymard Fénelon de la Tour**, ils nient catégoriquement avoir fait quoique ce soit contre lui.

En fouillant leur chambre, on peut retrouver toutes les substances qui ont permis au couple de préparer leurs mixtures. Avec des analyses comparatives, il

devient vite évident qu'ils ne sont pas responsables de la mort d'Aymard.

Les personnages sont donc face à un problème : un autre protagoniste a repris le mode opératoire du couple, mais contrairement à eux, c'est un tueur...

### Scène 3 : Je donne ma langue au chat

*Cette scène peut prendre place quand le souhaite le MJ, par exemple quand les joueurs semblent bloqués et qu'ils ont besoin d'un petit coup de pouce...*

Le Minet a été témoin de plusieurs scènes en relation avec les « attentats » (voir sa fiche en annexe). Soit les personnages le remarquent et tentent de l'attraper, soit il finit par se rapprocher d'eux s'il constate qu'ils enquêtent sur les attentats et qu'ils semblent « patauger ».

Etant donnée la nature de ce « chat qui parle », le premier contact peut être l'objet d'une scène comique. Libre au MJ de l'aborder comme il le souhaite. N'oubliez pas que le Minet ne sait pas qu'il est en réalité un humain transformé en chat...



Voici ce qu'il peut révéler aux personnages :

- Un couple, un homme et une femme, se sont introduits par les toits chez un perruquier. Ils ont cassé un carreau d'une lucarne et y sont restés environ une demi-heure. Alors qu'ils repartaient, il a remarqué qu'ils s'embrassaient. En entrant lui-même ensuite dans le grenier, il a remarqué une odeur bizarre. Si Lucas et Eléonore ont déjà été arrêtés, cela permettra de confirmer leur récit.
- Le couple s'est intéressé aux fabriques Phytora situées dans la forêt en bordure de Valfosse. C'est là que sont fabriquées les célèbres lotions capillaires vendues par Mélisande. Ces lotions servent à embellir et à donner de la vigueur aux cheveux. Lucas et Eléonore y ont fait un tour.
- Le Minet est capable de mener les personnages à l'auberge où le couple a loué une chambre.
- En ville, il a croisé un homme qu'il n'aime pas, son odeur est désagréable. Une sale odeur de souffre. Il ne sait pas définir précisément à quoi correspond cette odeur, mais il pourra désigner une odeur similaire sur un des personnages joueurs portant une arme à feu ou de la poudre

(si possible un homme dont l'odeur n'est pas masquée par un parfum). Pour le MJ, il s'agit de Clemens Dekker (voir sa fiche en annexe).

### Scène 4 : Second degré

Gonzague Raphanel de Bertin-Malherbe cherche sa seconde victime. Il n'a que l'embarras du choix puisqu'il s'est fait beaucoup d'ennemis à la cour de Montaigne. Il choisit le **comte Théodore Grimaud de Cugis** qui a usé de ses relations pour obtenir des faveurs à la cour à sa place. De plus, il a dénigré Gonzague en public en disant qu'il avait été ridicule d'espérer obtenir ces faveurs puisque sa médiocrité était de notoriété publique.

Pour assouvir sa vengeance, Gonzague envoie un de ses hommes de main s'introduire dans la résidence secondaire de **Grimaud de Cugis** à Valfosse. Sa mission est une fois de plus d'empoisonner la perruque de la victime. Toutefois, un grain de sable vient se glisser dans les rouages...

### Evènement

Gonzague a clairement ordonné de ne laisser aucune chance au comte. Pour cela, la dose de poison est nettement augmentée par rapport à celle utilisée pour **Aymard Fénelon de la Tour**. L'homme parvient à pénétrer chez le comte dès le petit matin et à imprégner de poison plusieurs de ses perruques. **Théodore Grimaud de Cugis** s'habille très peu de temps après. Dès qu'il met sa perruque, il est immédiatement pris de violentes convulsions. Il décède dans la minute. L'alerte est immédiatement donnée et la maison est fouillée de fond en comble par ses domestiques et ses gardes du corps.

L'homme de main est découvert alors qu'il s'apprêtait à s'échapper de la maison du comte. Bien décidé à ne pas se laisser capturer, il engage le combat, mais il est mortellement blessé. Dans un dernier soupir, il dira que « *la vengeance est un plat qui se mange froid* ».

### Enquête

Cette fois, il est clairement établi que quelqu'un cherche à se venger de certains nobles. Il y a déjà eu deux victimes et rien ne dit qu'il n'y en aura pas d'autres. Peu importe que les activistes de la Rilasciare aient été arrêtés ou non, Gonzague Raphanel de Bertin-Malherbe ne s'arrêtera pas tant qu'il n'aura pas éliminé tous ceux à qui il voue une haine féroce.

Les personnages ont donc une vision un peu plus claire des choses, et quelques options se présentent à eux.

- D'abord, le poison est bien identique à celui utilisé contre **Aymard**, mais la dose est autrement plus forte.
- Il est possible de chercher où logeait l'assassin. L'homme est certainement en ville depuis quelques jours seulement, et il devait probablement loger dans une auberge locale. Avec sa description ou un croquis de son visage, les personnages peuvent aller interroger tous les tenanciers de Valfosse. *Libre au MJ de décider si Gonzague et ses acolytes se trouvent sur place, ou s'ils sont de sortie, autrement dit si l'affrontement attendu se déroule à ce moment-là ou reste différé...*
- Les personnages peuvent également enquêter sur les ennemis que pouvait avoir le **comte Théodore Grimaud de Cugis**. En interrogeant son majordome ou d'autres aristocrates en ville (*jet d'Esprit + Cancanier avec un ND de 15*), on pourra déterminer quatre noms : **Florentin Maisonneuve de Torignon**, **Valérian Yverneau de Quilleboeuf**, **Gonzague Raphanel de Bertin-Malherbe**, et **Edmond Pridaud de Glavène**.
- Il est relativement facile de savoir (*éventuellement via un jet d'Esprit + Cancanier sous un ND de 10, ou via une Augmentation sur le jet précédent*) que **Valérian Yverneau de Quilleboeuf** est mort dans un duel il y a environ deux mois à Charousse.
- En recoupant les informations, notamment avec les relations d'**Aymard Fénelon** (*avec un nouveau jet ?*), on peut éliminer **Edmond Pridaud de Glavène**. En effet, celui-ci était un bon ami d'**Aymard** et il était de notoriété publique que leurs relations étaient au beau fixe. Il est donc quasiment impossible qu'il l'ait fait assassiner.
- Restent donc deux noms possibles : **Florentin Maisonneuve de Torignon** et **Gonzague Raphanel de Bertin-Malherbe**. Avec un jet, selon les milieux sociaux interrogés, *d'Esprit + Cancanier* ou *Connaissance des bas-fonds* sous un ND de 20, il est possible d'apprendre que le second a été aperçu à Valfosse il y a quelques jours, ce qui n'a pas été le cas pour le premier...

### Scène 5 : Une aide inattendue ?

*Cette scène est optionnelle et n'a d'intérêt que si Lucas Parmentier et Eléonore Bousquet, les activistes de la Rilasciare, n'ont pas encore été arrêtés par les personnages.*

Lucas et Eléonore, membres de la Rilasciare, voyant la tournure des événements avec la mort d'une seconde personne, se rendent compte que les enquêteurs risquent de faire un amalgame entre toutes les victimes, mortes ou seulement ridiculisées. Ils risquent donc d'être accusés de meurtre, alors que leur but était seulement de donner une « leçon » à quelques aristocrates.

Ils choisissent donc de négocier avec les enquêteurs pour avouer leurs « crimes », sous la condition de rester libres s'ils fournissent leur aide pour trouver le véritable meurtrier. Ils expliquent les détails de leurs motivations et de leurs actions. Ils peuvent également donner aux personnages toutes les substances qu'ils ont utilisées pour préparer leurs actions.

Concrètement, ils ne pourront pas forcément fournir beaucoup d'aide pour faciliter l'arrestation du véritable meurtrier. Par contre, si les personnages leur font confiance, ils pourront mener des actions avec eux ou en parallèle, et ils agiront de façon sincère et dévouée pour mettre fin à la série de meurtres.



## Scène 6 : Ne coupons pas les cheveux en quatre !

A défaut de pouvoir trouver facilement Gonzague dans Valfosse, les personnages peuvent s'interroger pour savoir quelle pourrait être sa prochaine cible la plus probable. En effet, si le mobile de Gonzague est véritablement la vengeance, il devrait s'attaquer aux personnes qu'il hait le plus.

Il s'avère que, d'après beaucoup de monde, le plus grand ennemi de Gonzague Raphanel de Bertin-Malherbe serait **Thibault Madrelle de Verrier**, avec qui il aurait eu des mots devant toute la cour il y a quelques mois. Depuis ce jour, Gonzague n'a pas reparu à la cour, trop honteux et courroucé d'avoir été ridiculisé devant tous les nobles présents, et surtout devant l'Empereur. Il n'a cessé de ruminer sa revanche, et le grand jour est enfin arrivé. Ceci est connu de beaucoup de monde dans la noblesse. Chacun n'hésitera pas à raconter cette histoire, en rajoutant force détails, plus ou moins fantaisistes, mais concourant à renforcer l'impression que **Madrelle de Verrier** est en effet l'ennemi principal de Gonzague, le déclencheur de sa déchéance sociale.

### La dernière cible

Malgré leurs recherches actives, les personnages ne trouveront pas Gonzague et ses acolytes. Le groupe se terre en ville pour préparer son ultime coup, et il reste introuvable pour le moment. Le plus sage est donc d'essayer d'empêcher un autre meurtre.

Pour cela, l'idéal est de protéger les cibles potentielles et de renforcer la sécurité autour d'elles, notamment **Thibault Madrelle de Verrier**.

Celui-ci loge en ville dans un hôtel particulier, une grande résidence avec cour intérieure et jardins. Les bâtiments comptent de nombreuses pièces, de grands salons, des chambres, de grands escaliers, des lustres, des tables, des fenêtres et des balcons, bref, un grand terrain de jeu pour des combats et des poursuites à loisir, avec acrobaties et cascades à volonté.

Le déclenchement du combat et son déroulement vont bien entendu dépendre des actions et du plan mis en place par les personnages, mais quoiqu'il en soit, le groupe de Gonzague lancera une attaque relativement directe et agressive.

### Les assaillants

Outre Gonzague Raphanel de Bertin-Malherbe lui-même, le groupe compte bien entendu Clemens Dekker, ainsi qu'au moins une douzaine de brutes. Charge au meneur de jeu de doser le nombre de brutes en fonction de la puissance des personnages.

#### Les brutes de Gonzague – Brutes

Niveau de menace : 3

ND : 20

Initiative : 3g3

Attaque : [nb]g3

Dommmages : 6 (rapière)

### Les alliés

Les personnages sont chargés de défendre **Thibault Madrelle de Verrier** et ils ont donc toute latitude pour élaborer un plan de défense. Pour cela, ils peuvent disposer des quelques gardes du corps du noble qui sont déjà sur site.

N'oubliez pas que les personnages agissent potentiellement au nom de la justice, et qu'à ce titre, ils peuvent faire appel à la force publique et à l'escorte du procureur du roi.

Enfin, si les Rilasciare se sont rendus et qu'ils ont proposé leur aide, vous pouvez éventuellement les faire participer à cette action.

### Le dernier assaut

Clemens Dekker est un tireur d'élite. Vous pouvez l'utiliser comme premier acteur de l'assaut, de deux manières différentes. La première façon, celle du « sniper », le tireur embusqué à distance qui essaiera de blesser et de tuer avec ses mousquets sans se faire repérer (si ce n'est la fumée que ses armes dégagent à chaque tir...). La seconde façon, plus élégante, façon duel de western au pistolet. Tout dépend de la façon dont les personnages défendent la place.

Après le premier engagement, Gonzague lance un assaut direct avec ses bandes de brutes. Il restera derrière elles dans un premier temps, mais se lancera dans la mêlée immédiatement après.

La rage vengeresse aveugle Gonzague au point qu'il combattrait jusqu'à la mort, son but étant de tuer Thibault, mais aussi ses défenseurs. Il porte sur lui des doses de poison permettant de l'authentifier comme le meurtrier recherché, mettant ainsi fin à l'enquête...

### Acte III : A faire dresser les cheveux sur la tête !

*Le poison utilisé par Gonzague Raphanel de Bertin-Malherbe a un effet secondaire terrifiant : les victimes ont seulement l'apparence de la mort, et reprennent conscience quelques heures après leur enterrement...*

#### Scène 1 : La mort qui marche

Dans la soirée qui suit immédiatement la fin de l'affaire, donc l'arrestation ou la mort de Gonzague Raphanel de Bertin-Malherbe et de son acolyte, ainsi que des Rilasciare Lucas Parmentier et Eléonore Bousquet, alors que tout le monde pense en avoir terminé avec cette série d'attentats et de meurtres, l'agitation revient troubler le calme à peine retrouvé de la petite ville de Valfosse.

A la nuit tombée, le guet retrouve en effet un homme hurlant et courant à travers les rues. Après s'être très difficilement calmé, il raconte s'être fait attaqué par des « morts qui marchent ». Ses vêtements sont en partie déchirés, et il porte des traces de griffures sur un côté du visage.

Ses agresseurs sont en réalité les victimes de Gonzague Raphanel de Bertin-Malherbe qui ont repris connaissance, mais dont le corps s'est dégradé et dont la conscience a disparu. Ils errent dans les rues de la ville... (leur nombre est égal à celui des victimes de Gonzague, et dépend donc du moment où il sera arrêté).

Les soldats du guet alertent les personnages dès que possible, et leur demandent leur aide pour se débarrasser de cette menace, comme ils l'ont déjà fait pour dénouer toute cette affaire...

#### Scène 2 : Les morts ne portent pas de perruques !

Une fois alertés, les personnages peuvent se mettre en quête des monstres qui s'apprêtent à terroriser la ville. Fort heureusement, ils se déplacent relativement lentement, et les habitants sont pour le moment épargnés ; les victimes sont donc peu nombreuses. Toutefois, l'apparence de ces « morts-vivants » effraie grandement ceux qui les croisent, et les cris et la terreur se propagent rapidement en ville.

Les personnages peuvent donc assez facilement remonter la piste des « morts qui marchent », alors qu'ils se trouvent encore dans un quartier assez proche du cimetière et d'une église.

Il n'y a malheureusement plus grand-chose à faire pour ces victimes, et de toute façon, elles attaqueront toute personne s'approchant d'un peu trop près. Elles parcourent les rues à la recherche de chair fraîche, et les personnages seront des cibles de choix. Le combat devrait donc s'engager rapidement, et ne s'achever que par la mort (définitive cette fois-ci) d'un des deux partis...

*La fiche des morts-vivants se trouve en annexe.*



#### Scène 3 : Citoyens d'honneur

Avec tout ce que les personnages ont fait pour résoudre cette affaire et débarrasser la ville de ses auteurs de troubles, le bourgmestre ne pourra que leur en être éternellement reconnaissant. Une belle réception sera ainsi organisée en leur honneur à l'hôtel de ville, avec de nombreux invités.

Les honneurs leur seront rendus et ils seront faits citoyens d'honneur de la ville de Valfosse. Ce sera peut-être l'occasion pour eux de se faire de nouveaux contacts, et en tout cas de gagner beaucoup de réputation (*accordez-leur des points de Réputation en conséquence : 5 à 10 points*).

~~~~~FIN~~~~~

Annexes

Annexe 1 : Les habitants de Valfosse

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.

Malheureusement pour lui, le sort l'a frappé quelques jours plus tôt. En effet, deux de ses clients importants ont été victimes d'attentats odieux : des perruques piégées par des produits les ayant complètement ridiculisés en public. Ces deux aristocrates ayant porté plainte, un procureur du Roi fût envoyé à Valfosse. Monsieur Fortiche étant le fournisseur des perruques incriminées, il fût naturellement considéré comme suspect et pour cela incarcéré dans l'attente de la poursuite de l'enquête et d'un éventuel procès.

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...

Dans l'affaire des perruques piégées, il est lui-même victime des menées de « terroristes ». Il n'est pour rien dans cette histoire, et il est accusé à tort.

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 4, 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

## 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 au 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. Cette histoire terrible entraîna Mélanide dans un tourbillon qui vit la mort du malfaisant Henri, et l'attribution par un magistrat de la propriété des fabriques à la jeune femme (voir le scénario *Perruques & Lotions*).

Depuis lors, Mélanide s'est pleinement consacrée à faire prospérer cette affaire devenue sienne, qu'elle rebaptisa Phytora. Ses produits connurent rapidement un immense succès à Valfosse, puis dans la région, et enfin dans tout le pays, y compris à la cour.

Elle est une amie de Jean-Christophe Fortiche, et en tant que telle, elle mettra tout en œuvre pour l'aider et le faire disculper dans l'affaire des perruques piégées. Elle pourra louer les services d'enquêteurs privés (les personnages des joueurs) pour parvenir à ce but.

## 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 assez trompeur sur sa personnalité.

C'est une jeune femme plutôt solitaire et réservée, mais elle aime le contact avec les gens. 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 ou que quelqu'un ne vienne à elle pour lui révéler sa véritable nature.

### Mélanide – Héros

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

**Réputation** : 36

**Épées de Damoclès** : Ennemi intime (2), Véritable identité (3)

**Arcane** : Rassurant

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

**Alchimiste** : Recherches 4, Sciences de la nature 3

**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 4

**Herboriste** : Charlatanisme 4, Composés 3, Cuisiner 2, Diagnostic 2, Flore 5, Premiers secours 2

**Marchand** : Apothicaire 4, Comptabilité 2, Marchandage 2, Service 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 rage 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. Mélisande y vécut un temps.

### Interprétation

Sigrîd est maintenant très vieille, peut-être a t'elle plus de soixante ou soixante-dix ans, mais elle est 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 blancs 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.

#### Sigrîd la Sorcière – Héros

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

**Réputation** : 15

**Épées de Damoclès** : Confusion d'identité (2)

**Arcane** : Mystérieux

**Avantages** : Accent vesten (Larsfolk), Vendelar (L/E), Montagnois (L/E), Avalonien (L/E), Théan (L/E), Âge et sagesse, Guérisseur sympathique, Petite, Sens aiguïsés

**Bonne aventure** : Augures 2, Cartomancie 2, Chiromancie 3, Comportementalisme 4, Eloquence 2, Osselets 2

**Érudit** : Histoire 3, Mathématiques 1, Occultisme 3, Philosophie 2, Recherches 3

**Herboriste** : Charlatanisme 3, Composés 3, Cuisiner 5, Diagnostic 4, Flore 3, Poison 2, Premiers secours 4

**Malandrin** : Contact 5, Orientation citadine 1

**Marchand** : Confiseur 4, Cuisinier 5

**Médecin** : Charlatanisme 3, Chirurgie 3, Diagnostic 4, Examiner 3, Premiers secours 4, Vétérinaire 2

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

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

## Madame Yelena



Madame Yelena est une belle dame d'une cinquantaine d'année. Elle a gardé les traits fins et la beauté de sa jeunesse, mais ses cheveux semblent avoir blanchi assez prématurément.

Quoiqu'il en soit, cette beauté étrange rajoute au mystère qui entoure la dame. Manifestement d'origine ussurane d'après son accent, elle arbore des manières qui dénotent un peu par rapport à son activité. En effet, Madame Yelena est une voyante itinérante voyageant seule dans une roulotte de bois tirée par deux chevaux.

Elle ne semble pas très sociable, et n'a finalement de contacts avec les gens que lors des consultations qu'elle donne dans les villes et villages où elle passe.

Les gens savent peu de choses sur elle, et cela lui convient très bien. Elle ne cherche pas à se lier d'amitié avec qui que ce soit, et son apparente froideur aide beaucoup à ce que cela n'arrive pas. Des quelques conversations qu'elle a pu avoir ici ou là, on a pu déduire qu'elle avait parcouru beaucoup de pays, beaucoup de régions, mais elle s'attarde rarement sur son passé.

En définitive, les gens qui la consultent sont contents de ce qu'elle leur prédit et c'est bien là tout ce qui compte. Pourquoi chercher plus loin ?

### Interprétation

Madame Yelena est donc une belle femme malgré son âge et ses longs cheveux blancs. Ses yeux d'un bleu très clair rendent son regard d'autant plus troublant. Elle s'exprime sur un ton toujours très calme, presque à voix basse, ce qui rajoute à l'ambiance de ses consultations dans sa roulotte.

Celle-ci est aménagée pour qu'elle puisse y dormir, mais surtout recevoir ses clients. Une petite table, quelques étagères, toutes recouvertes de vieux livres, mais aussi et surtout d'accessoires « typiques » : jeux de tarot, boule de cristal, bougies, sablier, et crâne humain...

### Secrets de MJ

Madame Yelena a vraiment des talents de voyante et n'est donc pas une charlatane, contrairement à beaucoup de ses confrères. Même si ses propos

sont souvent énigmatiques, ils cachent toujours un fond de vérité.

Son vrai nom est Yelena Chorkina y Kondratenko. Elle est la veuve d'un noble ussuran de la Rurik. Elle n'a jamais pu se remettre du départ de son fils voilà déjà dix ans. Celui-ci, à peine sorti de l'adolescence avait décidé de voir le monde en s'engageant dans la marine. N'ayant plus de nouvelles de lui depuis lors, elle est persuadée qu'il a trouvé la mort en mer.

A la mort de son mari, n'ayant plus de réelle attache familiale, elle décida d'exploiter les dons transmis de mère en fille dans sa famille, et parti sur les routes de Théah dans la roulotte qu'elle acheta alors.

Elle ne sait pas que son fils est en réalité encore vivant, prisonnier de sa forme de chat. Le fait qu'elle se retrouve à Valfosse où il est lui aussi est le fruit du hasard... ou du destin. Elle n'y est que pour quelques jours, donc le MJ est libre d'exploiter cette intrigue secondaire ou non, en la confrontant éventuellement au « Minet » (voir page suivante).

#### Madame Yelena – Homme de main

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

Réputation : 12

Épées de Damoclès : Parent perdu (son fils)

Arcane : Psychologue

Avantages : Accent ussuran (Rurik), Ussuran (L/E), Montagnois (P), Eisenör (P), Téodoran (L/E), Théan (L/E), Affinité animale, Beauté du Diable, Foi, Noble

Bonne aventure : Augures 2, Cartomancie 2, Chiromancie 3, Comportementalisme 2, Eloquence 2

Courtisan : Cancanier 1, Danse 3, Diplomatie 2, Eloquence 2, Etiquette 3, Intrigant 2, Mode 4, Séduction 3

Domestique : Cancanier 1, Conduite d'attelage 2, Discrétion 2, Etiquette 3, Mode 4, Tâches domestiques 2

Érudit : Histoire 3, Mathématiques 1, Occultisme 3, Philosophie 2, Recherches 2, Théologie 3

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

Pugilat : Attaque (pugilat) 2, Claque sur l'oreille 1, Direct 1, Jeu de jambes 2

## Le minet, alias Gregor Chorkina



Fils d'un couple d'aristocrates de la Rurik, Gregor Chorkina a été choyé par sa mère, en réaction aux nombreuses fausses couches qui avaient précédé cette grossesse douloureuse. Etouffé par une mère possessive et tenu éloigné des enfants de son âge, Gregor n'a

jamais eu pour ami dans son enfance que les deux chats de la famille.

C'est à l'âge de treize ans qu'il a découvert son affinité plus que particulière avec ces animaux : le don de Matushka, le Pyeryem, coulait dans ses veines. Il communia bientôt avec l'esprit des chats avec qui il passait énormément de temps.

Confiné au manoir parental durant toute son enfance, Gregor décida de partir voir le monde dès qu'il en eût l'occasion. Ainsi, à l'âge de dix-sept ans, il s'engagea à bord d'un navire marchand où il apprit le métier de marin comme n'importe qui, tout en passant sous silence ses origines nobles. Il acquit les compétences essentielles et même quelques rudiments d'escrime.

Durant toutes ces années passées en mer, il oublia un peu sa famille, et surtout sa communion avec ses amis félins. Jusqu'au jour où, alors que son bateau faisait escale dans le port montaginois de Muguet, il fut affecté au déchargement de la cargaison avec d'autres marins. Alors qu'il était seul dans la cale, un mouvement du navire le déséquilibra et sa tête heurta une poutre. La surprise et l'étourdissement provoquèrent une réaction inattendue chez lui, et il déclencha sa sorcellerie inconsciemment. Une fois transformé en chat, il s'enfuit et alla s'effondrer dans une ruelle du port.

A son réveil, il était un chat, et ne se souvenait plus de sa vie antérieure d'homme. La seule chose étrange, c'est qu'il savait toujours parler, mais uniquement l'ussuran et le théan. Amnésique et oublié de ses collègues marins, il erra longtemps dans les rues. Chassé de leur territoire par les chats du coin, il « prit la route » et erra dans les campagnes... jusqu'à arriver à Valfosse, où il se trouva très bien. A force d'écouter ces gentils humains, il finit par apprendre leur langue... Voilà déjà plusieurs mois qu'il vit à Valfosse, et il est très apprécié par beaucoup de ses habitants qui l'appellent tout simplement, « le minet ».

## Interprétation

Gregor a le poil soyeux et fin. Ses yeux sont d'un vert éclatant. En général, il ne parle pas, car chaque fois qu'il l'a fait devant un humain, celui-ci a pris peur et l'a chassé, pensant qu'il était un suppôt de Légion. Sa voix est pourtant douce et posée.

## Secrets de MJ

Hormis sa véritable identité, Gregor n'a pas vraiment de secret. Sauf qu'en tant que chat, il peut écouter les conversations et être le témoin anonyme des événements en ville. Il en sait ainsi plus que la plupart des gens sur ce qui s'y passe.

### Le minet, alias Gregor Chorkina – Héros

*Les valeurs entre parenthèses correspondent à la forme de chat.*

Gaillardise 3 (1), Dextérité 3 (4), Esprit 2, Détermination 2, Panache 3

**Réputation :** 0 (10)

**Épées de Damoclès :** Amnésique, Véritable identité

**Arcane :** Curieux

**Avantages :** Ussuran (L/E), Montaginois, Théan (L/E), Accent ussuran (Rurik), Affinité animale, Faiseur de miracles (*Brise Sainte, Ecu du fidèle*), Noble, Sens aiguisés

**Sorcellerie Pyeryem (Apprenti) :** Chat 3, Homme 1, Parler 2

**Capacités de chat :** Chute, Grimper, Ouïe fine (+3g0 sur Perception auditive), Pas de prise, Silence, Vision nocturne

**Acrobate :** Acrobatie 4, Amortir une chute 3 (4), Contorsion 3, Equilibre 5, Jeu de jambes 4, Sauter 2 (+3g0)

**Courtisan :** Cancanier 4, Danse 1, Eloquence 2, Etiquette 2, Intrigant 2, Mode 2

**Espion :** Déplacement silencieux 5, Dissimulation 2, Filature 3

**Marin :** Connaissance de la mer 2, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 5, Escalade 2 (+3g0), Gréer 3, Piloter 1, Sauter 2 (+3g0)

**Athlétisme :** Acrobatie 4, Amortir une chute 3 (4), Course de vitesse 3, Escalade 2 (+3g0), Jeu de jambes 4, Sauter 2 (+3g0), Lancer 1

**Escrime :** Attaque (escrime) 2, Parade (escrime) 2

Annexe 2 : Les ennemis

Lucas Parmentier



Lucas est un enfant de la balle. Il a été élevé par des parents qui passaient leur vie sur les routes, allant de ville en ville pour faire des spectacles de rue. Il a donc très jeune appris les rudiments de la vie de bohème, du spectacle, et des acrobaties. Sa mère, fine cuisinière, lui a également enseigné les bases de sa « science ».

Plusieurs familles composaient cette petite troupe, et Lucas a connu sa compagne Eléonore (voir sa fiche page suivante) alors qu'ils n'avaient que dix ans tous les deux. Ils sont tombés amoureux très jeunes et ne se sont plus quittés depuis.

Toutefois, Lucas a suivi un chemin légèrement différent. En effet, à 20 ans, il a été repéré par des membres de la Rilasciare, plus particulièrement de la Ligue des Hommes Libres, impressionnés par son sens du spectacle. Ils lui expliquèrent quelques unes de leurs activités et lui proposèrent de les rejoindre.

Adhérent à leurs idées et à leur volonté de faire changer la société, il accepta d'intégrer la Ligue. Depuis près de quatre ans, il participe donc à des actions d'éclat visant à faire bouger les choses. Assez rapidement, il a poussé sa compagne, Eléonore, à le rejoindre, ce qu'elle a accepté, d'abord par amour, puis par conviction.

Leur dernière idée en date est de s'en prendre aux nobles par l'un des accessoires leur paraissant le plus ridicule : la perruque, symbole ultime de la « société du parasite » et de la cour. Ils décidèrent de profiter des connaissances de Lucas pour fabriquer des produits qu'ils pourraient placer sur des perruques, et ayant des effets à même de ridiculiser en public leurs porteurs. Quel meilleur endroit que Valfosse pour lancer cette action ?

Interprétation

Lucas est quelqu'un de joyeux et de rieur, qui a tendance à tout prendre à la rigolade et à ne jamais se prendre au sérieux. Il faudra vraiment que les événements tournent au drame pour qu'il prenne conscience de ce qui se passe réellement.

Elégant et vif, il peut sembler moqueur, mais il n'est pas vraiment méchant ; c'est simplement sa nature.

Secrets de MJ

Lucas aime s'amuser et son tempérament farceur s'accorde à merveille avec ses activités au sein de la Ligue des Hommes Libres. Il y prend d'autant plus de plaisir qu'il agit en duo avec sa compagne.

Il poussera la plaisanterie jusqu'au bout, mais lorsque les choses tourneront au vinaigre, à savoir que la vie d'Eléonore ou la sienne, ou encore celle de personnes innocentes seront menacées, alors il se rangera du côté du bon sens et fera tout pour que les choses se rétablissent et que personne ne soit blessé ailleurs que dans son amour-propre et sa dignité.

Lucas Parmentier – Vilain

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

Réputation : 8

Épées de Damoclès : Recherché

Arcane : Trompeur

Avantages : Montagnois (L/E), Vodacci (L/E), Accent montagnois (Nord), Appartenance : Rilasciare, Réflexes de combat, Séduisant (5), Sens du spectacle, Volonté indomptable

Ecole d'escrime de Scarron (Apprenti) : Corps à corps (armes improvisées / escrime) 2, Double parade (armes improvisées / escrime) 2, Exploiter les faiblesses 2, Marquer (armes improvisées) 2

Bateleur : Chant 1, Comédie 3, Danse 2, Déguisement 2, Eloquence 3, Equilibriste 3, Prestidigitation 3, Spectacle de rue 2

Herboriste : Composés 3, Cuisiner 3, Diagnostic 2, Flore 3, Poison 2, Premiers secours 2

Malandrin : Connaissance des bas fonds 3, Contact 4, Débrouillardise 2, Orientation citadine 3, Sens des affaires 2

Receleur : Connaissance des bas fonds 3, Contact 4, Evaluation 2, Marchandage 2, Sens des affaires 2

Athlétisme : Acrobatie 4, Amortir une chute 2, Course de vitesse 3, Course d'endurance 2, Escalade 4, Jeu de jambes 3, Lancer 2, Roulé-boulé 2, Sauter 3

Combat de rue : Attaque (combat de rue) 2, Attaque (arme improvisée) 2, Lancer (arme improvisée) 1, Parade (arme improvisée) 2

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

## Eléonore Bousquet



Tout comme son compagnon Lucas Parmentier, Eléonore a été élevée dans le monde du spectacle itinérant. Elle y a appris à exploiter les qualités de son propre corps, notamment sa souplesse et son adresse.

Amoureuse depuis longtemps de Lucas, elle l'a suivi dans les spectacles qu'ils réalisaient avec leurs familles respectives dans la troupe itinérante dont ils faisaient partie. Lorsqu'il a rejoint la Ligue des Hommes Libres et qu'il lui a proposé de se joindre à eux, elle l'a d'abord fait par amour, mais elle a rapidement été convaincue du bienfondé de leurs objectifs et de leurs actions.

Elle est d'autant plus en accord avec les buts de la Ligue que celle-ci s'oriente plutôt vers des actions qui ne remettent pas en cause l'intégrité des personnes visées et qui ne prônent pas la violence pour faire évoluer la société.

Dans leur dernière action menée à Valfosse, à savoir le coup des perruques piégées, Eléonore participe activement en usant de ses talents pour se fondre dans une foule et passer inaperçue. Elle s'est ainsi introduite dans plusieurs réceptions et soirées données par des aristocrates locaux pour y recueillir des informations, et surtout repérer des nobles pouvant faire de bonnes « cibles » potentielles.

### Interprétation

Jeune femme à la grâce et à la démarche félines, tout dans ses attitudes séduit les hommes. Elle cache pourtant bien son jeu, et sait jouer de son charme pour mener à bien ses actions.

Eléonore est une belle jeune femme cherchant volontairement à paraître un peu timide, mais ne l'étant pas réellement. Elle n'a aucune gêne à jouer de la souplesse de son corps pour des spectacles de rue ou pour s'introduire discrètement dans des lieux un peu plus fermés.

Elle est beaucoup moins expansive que Lucas, et peut paraître parfois ne faire que le suivre, mais elle a en réalité sa volonté propre, et sait faire passer ses idées, voire les imposer « en douceur ».

### Secrets de MJ

Eléonore partage les secrets de son compagnon, et n'en a pas envers lui. Tout comme Lucas, elle se rangera à la raison si les choses tournent mal.

#### Eléonore Bousquet – Vilain

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

**Réputation :** 5

**Épées de Damoclès :** Recherché

**Arcane :** Honorable

**Avantages :** Montagnois (L/E), Accent montagnois (Nord), Appartenance : Rilasciare, Séduisant (10), Sens du spectacle, Sens aiguisés

**Acrobate :** Acrobatie 5, Amortir une chute 2, Contorsion 2, Equilibre 4, Equilibriste 4, Jeu de jambes 3, Jonglerie 2, Roulé-boulé 4, Sauter 5, Spectacle de rue 2

**Bateleur :** Chant 3, Comédie 2, Danse 3, Déguisement 3, Eloquence 1, Equilibriste 4, Spectacle de rue 2

**Courtisan :** Cancanier 2, Danse 3, Eloquence 1, Etiquette 2, Intrigant 2, Jouer 2, Lire sur les lèvres 2, Mode 3, Pique-assiette 3, Séduction 4, Sincérité 2

**Athlétisme :** Acrobatie 5, Amortir une chute 2, Course de vitesse 2, Course d'endurance 1, Escalade 5, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Roulé-boulé 4, Sauter 5

**Couteau :** Attaque (couteau) 4, Parade (couteau) 3, Lancer (couteau) 5

## Gonzague Raphanel de Bertin-Malherbe



Gonzague avait tout pour réussir et être heureux dans la vie. Fils d'une bonne famille de la province de Martise, il était destiné à prendre la succession de son père à la tête de la propriété et de l'exploitation familiales. C'est bien ce qu'il fit à la mort de son père, mais l'année

suivante, la sécheresse empêcha les cultures de produire quoi que ce soit, et les dettes commencèrent à s'accumuler.

Pensant pouvoir compter sur les relations qu'avait acquises son père au cours des années, Gonzague se rendit à la cour pour demander audience au ministre des finances. Profitant d'être à Charousse, il assista à plusieurs réceptions, mais très rapidement, son tempérament arrogant lui attira de nombreuses inimitiés. A tel point qu'un soir, un courtisan très habile déversa sa verve contre lui et le ridiculisa. Certes, Gonzague le provoqua en duel, et y retrouva une part de son honneur, mais tout le monde ne se rappellerait de lui que pour cette fameuse soirée où il fut la risée de la cour.

Dès lors, les portes se fermèrent devant lui, et il ne put obtenir aucune aide. Criblé de dettes, il ne chercha dès lors que l'occasion de se venger de tous les courtisans qui croiseraient sa route. Il est de plus en plus aigri et sa vengeance confine à l'obsession.

### Interprétation

Gonzague n'est pas très grand, et n'a pas un visage très avenant ; autant dire que la séduction n'est pas son fort. De plus, il est d'un caractère assez nerveux et arrogant : les personnes qu'il rencontre délaissent en général assez rapidement cet homme à la conversation désagréable.

A 35 ans, il en paraît facilement 5 de plus tellement ses traits sont crispés par la colère et la nervosité.

### Secrets de MJ

Voilà quelques mois que Gonzague cherche une occasion de se venger de l'affront qui lui a été fait. Il s'est entraîné à l'escrime, et a engagé un mercenaire vendelar, un as de la gâchette nommé Clemens Dekker (voir page suivante) qu'il a sorti d'une prison miteuse de Muguet.

Or, voici qu'il entend parler de l'affaire de Valfosse et des perruques piégées dont les porteurs furent ridiculisés en public. Quel génie a eu cette folle idée avant lui ? Pourquoi ne pas reprendre cette idée à son compte ?

Le hic, c'est que Gonzague pense être capable de concevoir lui aussi des potions permettant de piéger des perruques... sauf que ses productions se révèlent rapidement être des poisons mortels. Mais après tout, pourquoi ne pas pousser plus loin son action ?

#### Gonzague Raphanel de Bertin-Malherbe – Vilain

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

**Réputation** : -16

**Épées de Damoclès** : Ridiculisé

**Arcane** : Arrogant

**Avantages** : Montagnois (L/E), Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Théan (L/E), Appartenance : Guilde des Spadassins, Dur à cuire, Petit, Petite noblesse

**Ecole d'escrime de Gautier** (Apprenti) : Désarmer (couteau) 3, Double parade (escrime/couteau) 3, Exploiter les faiblesses (Gautier) 2, Lier (couteau) 3

**Criminel** : Déplacement silencieux 2, Filature 2, Parier 3, Tricher 2

**Courtisan** : Cancanier 2, Danse 1, Diplomatie 2, Eloquence 2, Etiquette 2, Intrigant 4, Mode 1, Politique 4, Séduction 1, Sincérité 3

**Érudit** : Droit 2, Histoire 2, Mathématiques 3, Philosophie 1, Recherches 2

**Espion** : Corruption 4, Déguisement 2, Déplacement silencieux 2, Falsification 1, Filature 2, Poison 2, Sincérité 3

**Malandrin** : Contact 3, Orientation citadine 2

**Armes à feu** : Attaque 2 (Tromblon)

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

**Couteau** : Attaque 3, Parade 3, Lancer 2

**Escrime** : Attaque 4, Parade 3

*Gonzague utilise un tromblon : dommages = 5g4 à bout portant, 5g3 à courte portée et 3g2 à longue portée, portée = 20 mètres, malus de portée = 0/-20, rechargement = 25 actions.*

## Clemens Dekker



Né dans un petit village près de Kirk, Dekker est le fils d'un chasseur qui l'emmenait avec lui lors de ses traques et lui apprenait à manier des armes. Malgré tout, Clemens était plus attiré par la ville, et passer sa vie à chasser des animaux dans la forêt était une perspective peu engageante pour lui. Adolescent, il était déjà capable de véritables prouesses avec un pistolet ou un mousquet dans les mains.

Quand vint le temps de trouver le moyen de gagner sa vie, il décida de quitter ses parents et partit s'installer à Kirk pour tenter sa chance. Au bout de quelques jours, la fortune lui sourit quand il tomba sur un sergent recruteur. Il s'engagea comme volontaire et parti rejoindre les contingents protestataires se battant en Eisen durant la Guerre de la Croix.

Démobilisé après la signature du traité de Weissburg, il décida de passer en Montaigne pour y rechercher un nouvel emploi. Il réussit rapidement à vendre ses talents comme mercenaire et garde du corps. Il lui est même arrivé une ou deux fois d'accepter d'assassiner des gens dont ses employeurs voulaient se venger. Mais ces actes ne restèrent pas sans effets sur sa conscience, et même si cela n'a pas encore gâté la précision de ses tirs, il s'est mis à boire. Il supporte assez bien l'alcool, mais cela provoque parfois des réactions violentes de sa part. Il fut ainsi impliqué dans une bagarre, et il tua par accident un homme dans une taverne. Arrêté et emprisonné, son avenir semblait tout tracé vers la potence.

Une fois de plus, la chance lui sourit puisqu'un aristocrate à la recherche de talents comme les siens entendit parler de son histoire et lui trouva un excellent avocat. Celui-ci trouva visiblement les bons mots lors du procès de Dekker puisqu'il ne fut condamné qu'à une peine légère, la thèse de l'accident ayant été retenue par le tribunal.

Depuis sa libération, Dekker travaille donc pour Gonzague Raphanel de Bertin-Malherbe, son bienfaiteur, envers qui il a une dette qu'il mettra longtemps à solder. Après tout, il lui doit la vie.

## Interprétation

Clemens est quelqu'un d'assez taciturne, silencieux et discret la plupart du temps. Son visage ordinaire, mal rasé, en partie masqué par son chapeau à large bord, passe relativement inaperçu. Son calme lui permet de se concentrer facilement quand il « travaille ». Pourtant, de temps en temps, il a des accès de colère et s'emporte, ce qui lui a déjà causé de gros ennuis.

Dekker est plutôt grand, portant des habits simples et passe-partout, hormis peut-être un long manteau brun lui permettant de dissimuler les pistolets qu'il porte en permanence.

## Secrets de MJ

Clemens Dekker n'a pas réellement de secret, si ce n'est qu'il ne fait pas étalage de son métier, surtout sur le fait qu'il accepte des contrats pour assassiner des gens. Même s'il n'aime pas beaucoup ça, ce type de travail rapporte beaucoup d'argent.

### Clemens Dekker – Vilain

Gaillardise 2, Dextérité 6, Esprit 3, Détermination 2, Panache 3

**Réputation** : -22

**Épées de Damoclès** : Obligation

**Arcane** : -

**Avantages** : Avalonien (L/E), Montagnois (P), Vendelard (L/E), Grand buveur, Œil d'Aigle, Trait légendaire : Dextérité

**Ecole de Raemussen** (Maître) : Coup de pommeau (pistolet) 5, Recharger (armes à feu) 5, Tir d'adresse (pistolet) 5, Exploiter les faiblesses 5

**Chasseur** : Déplacement silencieux 4, Guet-apens 3, Pister 3, Signes de piste 2, Survie 2

**Courtisan** : Danse 2, Eloquence 3, Etiquette 2, Jouer 4, Lire sur les lèvres 1, Mode 2

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

**Armes à feu** : Attaque (armes à feu) 6, Recharger (armes à feu) 5

**Escrime** : Attaque (escrime) 2, Parade (escrime) 3

Dekker utilise un pistolet à répétition (barillet à 7 balles, autres caractéristiques normales, voir *Swashbuckling Adventures*, page 163) et deux pistolets et un mousquet classiques.

*Annexe 3 : Les morts***Les victimes mortes-vivantes**

Le poison concocté par Gonzague Raphanel de Bertin-Malherbe n'a en réalité pas tout à fait causé la mort de ses victimes. En effet, les corps avaient toutes les apparences de la mort : absence de pouls, pas de respiration apparente, aucune réaction aux stimuli extérieurs, etc. Toutefois, après quelques heures le poison a tendance à se dissiper. Malheureusement, des dommages irréversibles sont également causés au cerveau, et le fort ralentissement de flux sanguin, et donc d'oxygénation, combiné à l'humidité ambiante et à la moisissure des tombeaux, les corps des victimes ont connus une décomposition accélérée.

Le résultat en est des personnes semi-conscientes, mais dans un état lamentable et horrible. Elles cherchent à se nourrir, voire à se venger du sort qui leur a été réservé.

Une fois sortis de la tombe, ces morts-vivants rejoignent la ville et s'en prennent à toutes les personnes qui croisent leur chemin.

**Note :** Leur nombre dépend bien entendu du moment où Gonzague Raphanel de Bertin-Malherbe a été arrêté et confronté aux personnages.

**Morts-vivants – Vilains****Points :** 70**ND :** 20**Gaillardise** 3, **Dextérité** 4, **Esprit** 3, **Détermination** 3, **Panache** 2**Attaque :** Griffes (4g3), Griffes (4g3)**Dommages :** Griffes (3g2), Griffes (3g2)**Compétences :** Jeu de jambes 3**Capacités spéciales :** Griffe, Esprit vif, Rapidité

*Ces morts-vivants sont basés sur les caractéristiques des monstres des ruines (Guide du Maître, page 158).*