
Les Secrets de la Septième Mer

Scénario

*Rien que pour
vos cheveux*

Ecrit par Grolf & Vermeil

Août 2012

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

Table des matières

Table des matières.....	2
Style	3
Synopsis.....	3
La véritable histoire.....	3
Les personnages.....	4
Contexte.....	5
Références.....	5
Sources d'inspiration.....	5
Introduction.....	6
Acte I : Sur la piste de la bête.....	7
Acte II : Alliances.....	12
Acte III : Qui chasse qui ?.....	19
Annexes.....	22

Style

Il s'agit au départ d'une petite enquête sur des faits étranges, mais rapidement, les personnages sont confrontés à des individus excentriques, et d'autres dangereux. Toutefois, les tensions et les enjeux se révèlent beaucoup plus grands qu'au premier abord. Des factions rivales se retrouvent sur un terrain restreint, et les personnages risquent d'être pris entre le marteau et l'enclume...

Synopsis

Mélisande est une jeune femme appréciée des habitants de Valfosse. Tous les démêlés qu'elle a eus avec la famille de **Malavois** par le passé ont contribué à la rendre sympathique aux yeux des résidents du lieu et des visiteurs de passage (voir les scénarios « *Perruques & Lotions* » et « *Peignes & Ciseaux* »).

Elle ne vit pourtant que depuis quelques années à Valfosse, et peu de gens savent réellement quelle est son origine et quel est son passé. Elle-même reste très évasive sur le sujet et semble mal à l'aise lorsqu'il s'agit d'en parler, préférant détourner la conversation. En réalité, elle n'en sait pas beaucoup plus que les habitants : il semblerait qu'un choc ait effacé sa mémoire quelques temps avant son arrivée à Valfosse.

Quoiqu'il en soit, de nouveaux événements viennent troubler la paisible vie du village, et apparemment, **Mélisande** redevient le centre des tensions avec l'attaque de sa fabrique de lotions capillaires. Simple vandalisme ou destruction ciblée, en tout cas, quelqu'un ou quelque chose a fait de gros dégâts dans certains bâtiments. Si personne n'a été blessé, c'est parce que les faits se sont déroulés de nuit. Qui sait ce qui aurait pu arriver si cela s'était produit de jour, au plus fort de l'activité du lieu alors occupé par plusieurs dizaines de personnes...

Un élément de son passé viendrait-il de refaire surface ? Qui peut bien lui en vouloir ? Quelles révélations vont donc venir secouer les fondations de sa nouvelle petite vie tranquille et sans ombre ?

La véritable histoire

La mission chez le duc

Mélisande est une jeune femme qui a été recrutée il y a plusieurs années par les Filles de Sophie en Montaigne. Elle était la fille d'un modeste apothicaire de Charousse, et celui-ci avait entrepris de lui enseigner les rudiments de son art dès sa plus tendre enfance. **Mélisande** se montrait en effet assez douée dans ce domaine : elle avait une sorte de sensibilité et d'intuition qui faisait merveille dans la fabrication de tisanes et de médicaments. Elle fut remarquée de certaines clientes régulières de l'échoppe paternelle. De fil en aiguille, les Filles de Sophie gardèrent un œil attentif sur cette prometteuse apprentie durant toute son adolescence. Elles voyaient en elles une recrue potentielle, et lorsque **Mélisande** eût atteint l'âge de dix-sept ans, les Filles commencèrent à envisager son évaluation et sa formation. Elles ne furent pas déçues, et elle se révéla être une élève très douée, et durant les quelques années qui suivirent, elle-même su qu'elle avait trouvé sa voie.

A cette époque, les Filles de Sophie avaient des vues sur les recherches du duc **Auguste Danceny de Rosemonde**, notamment sur l'alchimie et la fabrication de potions modifiant le métabolisme du corps humain. Elles surveillaient aussi étroitement les relations que le duc entretient avec **Alvaro Arciniega**. Elles décidèrent donc de placer **Mélisande** chez le duc comme préceptrice de sa fille, avec pour objectif de déterminer la nature exacte de ses recherches et surtout les résultats qu'il avait pu obtenir.

Petit à petit, durant de longs mois, **Mélisande** parvint à gagner la confiance du duc. Elle fit des rapports réguliers aux Filles et réussit même à voler quelques formules permettant de fabriquer des potions. Certains de ces produits avaient des effets médicaux, voire cosmétiques, amélioraient la pousse des cheveux, ou encore résolvaient certains problèmes de peau.

Un jour toutefois, **Danceny** surprit **Mélisande** dans son laboratoire alors qu'elle n'avait rien à y faire. Il lui fit alors la démonstration de sa toute dernière création : un *élixir de force primale*, transformant celui qui le boit en une créature physiquement très puissante, aux muscles démesurés, mais à l'esprit affaibli et sans aucune conscience du bien et du mal.

D'un geste brutal, il blessât et assommât **Mélisande**, la laissant pour morte. Redevenu lui-même, il se débarrassa du corps en le jetant dans une rivière avec l'aide d'un de ses hommes de main.

La renaissance à Valfosse

Fort heureusement, un fil ténu rattachait encore **Mélisande** à la vie, et après avoir flotté durant plusieurs heures, elle reprit conscience (à noter que les sorcières *Mixtio* sont capables de respirer sous l'eau). Elle fût découverte par des chasseurs alors qu'elle rampait sur la rive, et ramenée dans un village tout proche. Son corps y fût soigné, mais sa mémoire avait disparu et son passé avec elle suite aux coups donnés sur sa tête par le duc. Seul un médaillon en or gravé de son prénom lui permit de se rappeler de celui-ci... enfin, elle a supposé que **Mélisande** était son prénom, mais finalement, elle n'en est pas vraiment certaine...

Une fois remise de ses blessures, **Mélisande** remercia ses sauveurs et prit la route à la recherche de son passé. Grâce à la vente d'une bague de famille assez précieuse qu'elle portait encore, elle obtint un pécule largement suffisant à sa subsistance pour de longs mois.

Elle finit par arriver à Valfosse où elle décida de s'établir. **Mélisande** y rencontra **Sigrid**, surnommée « la sorcière », qui lui loua une tour un peu à l'extérieur de la ville et avec qui elle sympathisa.

Après quelques péripéties tumultueuses avec la famille de **Malavois** (voir les scénarios « *Perruques & Lotions* » et « *Peignes & Ciseaux* »), elle entra en possession d'une fabrique de lotions capillaires. Des réminiscences de sa mission chez le **duc Danceny de Rosemonde** lui permirent d'exceller en la matière grâce au savoir-faire qu'elle avait acquis en espionnant les travaux de celui-ci.

Le présent

La popularité de **Mélisande** et de ses produits devint telle que sa renommée dépassa de loin la région de Valfosse et s'étendit bientôt aux plus grandes villes de Montaigne. C'est ainsi que le duc finit par apprendre que l'espionne qu'il avait abrité chez lui et qu'il pensait avoir tué, n'avait en réalité pas rendu son dernier souffle.

Se rendant compte que **Mélisande** exploite certaines de ses formules pour fabriquer ses lotions, **Auguste Danceny de Rosemonde** décide de se rendre

incognito à Valfosse pour l'espionner, voire pour l'éliminer, définitivement cette fois-ci. Il emmène avec lui **Peizerat**, son homme de main, quelques sbires, et surtout quelques fioles de son *élixir de force primale*...

Qui espionne qui ?

Dans le même temps, les Filles de Sophie retrouvent aussi la trace de leur espionne. Elles envoient donc une de leurs représentantes, **Antoinette de Silguy**, pour reprendre contact avec **Mélisande**. Ce choix n'est pas un hasard puisque c'est à **Antoinette** que **Mélisande** faisait ses rapports durant sa mission chez le duc.

D'autre part, des agents infiltrés de l'Inquisition castillane à la recherche de caches de membres du Collège Invisible parviennent à se mettre sur la piste du duc. En effet, celui-ci, tout à la « joie » d'avoir retrouvé la trace de **Mélisande**, négligea sans doute quelques-unes de ses règles de prudence. **Cristina Ibanez** et son acolyte **Domingo Salazar** arrivent donc eux aussi à Valfosse avec le **duc Danceny** en ligne de mire.

Enfin, les mousquetaires ont repéré le petit manège de l'Inquisition, et **Cristina** et **Domingo** ont eux-mêmes un espion à leurs basques : **Aymeric de Villenoy**. Ce mousquetaire émérite a pour objectif de déterminer les raisons de la présence de ces vaticins en Montaigne, puis le cas échéant, de donner l'alerte pour contrecarrer leurs plans...

Les personnages

Pour participer à cette aventure, il est important que les personnages soient un tant soit peu diplomates tant l'importance des alliances qui peuvent se nouer ici est grande. Il sera également possible d'user de diplomatie pour éviter certains conflits et confrontations. Si ce n'est pas le cas, ils risquent d'avoir à faire à forte partie. Des talents d'enquêteurs et de fins limiers seront également utiles pour mener à bien la première partie du scénario.

Contexte

Le scénario se déroule à Valfosse, petite bourgade déjà employée dans trois 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>),
- [Les morts ne portent pas de perruques](http://www.grolf.fr/epip.php?article358) (<http://www.grolf.fr/epip.php?article358>).

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

Il n'est pas nécessaire d'avoir joué les scénarios précédents pour comprendre celui-ci, mais la connaissance du contexte local par le meneur et par les joueurs permet une mise en situation plus facile, ainsi qu'une empathie plus grande avec les personnages et avec les particularités de la ville.

Références

Outre la consultation des trois précédents scénarios de la série (voir la partie « Contexte » ci-dessus), la lecture de quelques-uns des suppléments officiels du jeu peut se révéler très utile pour élargir la portée de cette aventure :

- Le Collège Invisible
- Les Filles de Sophie
- L'Église des Prophètes
- Montaigne

Sources d'inspiration

L'étrange cas du Docteur Jekyll et de Mister Hyde de Robert Louis Stevenson est une indéniable source d'inspiration pour ce qui concerne l'élixir du duc Danceny de Rosemonde.



Introduction

Valfosse est un village tranquille, où des gens de tous horizons viennent pour la particularité du lieu, à savoir les commerces du secteur capillaire. Les artisans, commerçants et artistes de la discipline y sont en effet plus nombreux que nulle part ailleurs. « *Le village du cheveu* » en a tiré une belle notoriété.

Ces derniers jours toutefois, les habitants attentifs auront pu noter quelques petits événements qui, pris individuellement n'ont pas vraiment de quoi inquiéter, mais qui, mis bout à bout, peuvent relever d'une fâcheuse recrudescence d'actes plus ou moins violents...

La bière coule à flots

« *Le Chat qui pétune* » est une taverne bien agréable pour tout voyageur fourbu et assoiffé. Les amateurs de bière en particulier savent quel trésor doré se cache dans l'arrière-cour de cet établissement de qualité, bien à l'abri de grands fûts de chêne.

Francis Bouillon, le tavernier, est fort embêté, puisque son stock a été pillé il y a une dizaine de jours. Les tonneaux ont été éventrés et vidés. Les visiteurs n'ont pas fait dans le détail, et il ne reste que quelques litrons de bière au fond de certains barils. S'il n'a pas de preuve sur l'identité des coupables, **Francis Bouillon** a tout de même sa petite idée sur la question...



La bête manque d'appétit

C'est une prise inattendue que firent **Alain** et **Roger Bouvier** il y a sept jours de cela. Deux beaux sangliers de près de 130 Kg chacun, dont le corps encore tiède gisait sur un petit chemin forestier. **Alain** et **Roger**, deux frères chasseurs, étaient sortis comme d'habitude d'assez bonne heure alors que l'aube se levait à peine. Quelle ne fut pas leur surprise en apercevant les deux sangliers immobiles au pied d'un grand arbre. Croyant d'abord voir des bêtes endormies, ils s'approchèrent prudemment et finirent bien par se rendre compte de la réalité : les deux sangliers avaient été assommés par des coups sur la tête, des coups si puissants qu'ils leur avaient brisé les os du cou en même temps.

La température des corps et leur état prouvaient que leur mort était très récente, et que les charognards n'avaient pas encore eu le temps de faire leur office. Tant mieux pour les deux chasseurs, mais le fait reste encore inexplicable.

L'ours magnanime

La mésaventure d'un autre fameux chasseur, **Maurice Carvalho**, n'en finit pas d'alimenter les conversations dans les tavernes de Valfosse. Voilà quatre jours que ce fameux pisteur, parti en forêt à la recherche de la bête sauvage qui aurait pu assommer les deux sangliers retrouvés quelques jours plus tôt par les frères **Bouvier**, connut un sort à la fois enviable et peu glorieux.

Les médecins qui l'ont examiné ne sont pas sûrs qu'il ait recouvré tous ses esprits. D'après ce qu'il raconte depuis qu'il a été retrouvé en lisière des bois au nord-ouest de Valfosse, il aurait croisé la route d'un ours gigantesque, sans doute de presque trois mètres de haut. L'animal l'aurait surpris et, dressé sur ses pattes arrière, lui aurait asséné la claque magistrale qui le plongea dans un profond coma durant plusieurs heures. Le grand hématome qu'il porte au cou tendrait à accréditer son récit, mais qui pourrait croire qu'un ours se serait contenté de lui coller une simple gifle sans ensuite se repaître de sa chair ? Au final, il s'en sort avec seulement quelques côtes cassées et un sérieux mal de crâne.

Micmac à la fabrique

Depuis qu'elle a « hérité » de la fabrique de lotions capillaires de la famille de **Malavois**, **Mélysande** l'a faite prospérer et n'a jamais rencontré d'ennui majeur. Mais trois jours plus tôt, dans la nuit, la paisible routine de la **fabrique Phytora** fût brisée.

L'une des portes annexes du bâtiment a été détruite, et une partie de la chaîne de fabrication a été vandalisée. La majorité des caisses destinées à l'expédition des fioles a été saccagée, et le bureau pillé. La violence de l'attaque a dû être terrible, mais fort heureusement, il n'y a pratiquement personne la nuit. Les deux gardiens, terrorisés par les bruits, s'enfuirent rapidement à toute jambe pour donner l'alerte en ville, mais la garde arrivée sur place ensuite ne put que constater les dégâts. La bête sauvage a-t-elle fait une autre victime ?

Acte I : Sur la piste de la bête

*Si les différents événements relatés précédemment ne suscitent pas beaucoup d'inquiétude chez les villageois pour le moment, certains d'entre eux, au premier rang desquels **Mélisande**, se demandent toutefois ce qui se passe et quel danger menace peut-être Valfosse en ce moment même...*

Scène 1 : Chasseurs hors-pistes

Inquiétudes légitimes

Après l'attaque de la fabrique, le guet de Valfosse se rendit sur place pour mener une petite enquête. Si celle-ci conclut à acte isolé perpétré par une bête sauvage, **Mélisande** n'en fût pas rassurée pour autant. Si elle songea à une nouvelle vengeance de la famille de **Malavois** (voir les scénarios « *Perruques & Lotions* » et « *Peignes & Ciseaux* »), elle dut se rendre à l'évidence que cette attaque n'était pas dans leurs manières.

Persuadée que la thèse de l'animal sauvage n'est certainement pas le reflet de la réalité, **Mélisande** décida de faire appel à quelqu'un pour découvrir ce que cachent ces faits...

Recrutement

D'une manière ou d'une autre, **Mélisande** entre en contact avec les personnages pour leur demander leur aide. Bien évidemment, libre au meneur de jeu de décider du lien qui peut s'établir entre les personnages des joueurs et **Mélisande**, mais voici quelques suggestions :

- Si les personnages ont joué les scénarios précédents, ils connaissent déjà **Mélisande** et sont peut-être devenus ses amis. Dans ce cas, elle fera tout naturellement appel à eux.
- Si les personnages sont des mercenaires ou des enquêteurs privés, **Mélisande** aura pu entendre parler d'eux et cherchera à les recruter pour mener cette enquête.
- Les personnages sont peut-être tout simplement de passage par hasard à Valfosse. Ils entendront alors parler des derniers événements à l'occasion de conversations dans une taverne ou une auberge. Si la curiosité ne suffit pas à les faire entrer dans cette histoire, le meneur de jeu aura sans doute tout loisir de

pousser un personnage non-joueur à leur demander leur aide.

- Précédés par leur Réputation, les personnages des joueurs sont repérés par un représentant officiel de la ville, le bourgmestre ou un de ses acolytes. Celui-ci leur demande alors d'aider le guet à retrouver la bête sauvage qui rôde depuis près de deux semaines dans les parages.

La fabrique en vrac

Quelle que soit la manière dont les personnages entrent en scène, ils s'intéresseront sans doute à ce qui s'est déroulé trois jours plus tôt à la fabrique de **Mélisande**. Même si les employés ont fait le ménage et remis en état une partie de ce qui a été détruit, il leur est sans doute encore possible de trouver des indices utiles.

En discutant avec **Mélisande**, les personnages peuvent apprendre ceci :

- Elle n'a reçu aucune menace ces derniers temps, et ne se connaît aucun ennemi qui aurait pu perpétrer le saccage de sa fabrique.
- Certaines personnes, et en particulier le guet, pensent que ces faits sont l'œuvre d'une bête sauvage, probablement un ours, mais elle est convaincue qu'il ne s'agit pas de cela.
- D'aucuns suspectent les fidèles du cirque fraîchement arrivé en ville. Elle sait quelle réputation entoure ce peuple, et même si elle n'y porte guère de crédit, elle sait que de toute façon, de simples voleurs n'auraient pas détruit ainsi sa fabrique, mais aurait juste cherché à voler de l'or ou des objets de valeur.
- Elle ne sait pas qui ou qu'est ce qui a pu faire cela, mais **Mélisande** pense que cette attaque avait un but précis, même si elle n'a pas vraiment d'idée sur ce que pourrait être celui-ci.
- Sur ce qui est arrivé aux chasseurs et au tavernier, elle n'a pas vraiment d'opinion, mais elle pense que ce n'est pas lié avec ce qui s'est passé dans sa fabrique.
- Si elle peut aider les personnages à mener leur enquête à bien, elle le fera et si nécessaire fournira les moyens qui s'imposent. Elle a des contacts et des amitiés avec de nombreuses personnes en ville, et elle peut donc les aider aussi à prendre des contacts à Valfosse.

En interrogeant les ouvriers de la fabrique, les personnages peuvent découvrir les informations suivantes :

- Aucun des ouvriers n'a remarqué quoi que ce soit de suspect autour de la fabrique ces derniers jours. Ils n'ont pas non plus entendu parler de menaces qui auraient pu être exprimées à l'encontre de **Mélisande**.
- Quelques ouvriers pensent qu'une bête maléfique a élu domicile dans les bois qui entourent Valfosse. Ils disent que c'est elle qui a saccagé la fabrique, et qui s'est attaqué à la taverne et aux chasseurs.
- Un des ouvriers les plus vieux a entendu parler dans sa jeunesse de légendes du pays Vesten. Là-bas on raconte que lors de batailles, certains guerriers reçoivent la malédiction du sang et deviennent comme de véritables bêtes enragées qui détruisent et tuent tout sur leur passage. On les appelle des Berserks. Qui sait si l'un d'eux ne se serait pas égaré dans les bois de Valfosse ?
- Certains se méfient des fidhelis qui ont installé leurs caravanes et leur cirque en périphérie de Valfosse. Leur réputation les précède et beaucoup d'ouvriers pensent que ce sont des voleurs et des cambrioleurs. Ils suggèrent aux personnages d'aller faire un tour de ce côté-là, ils y trouveront certainement quelques types assez costauds pour faire d'aussi gros dégâts que ceux qui ont été faits à la fabrique...

En fouillant la fabrique aux endroits ayant été touchés par l'attaque, les personnages peuvent trouver les indices suivants :

- Les débris de l'ancienne porte ont été conservés. Visiblement, le bois a été fendu en de nombreux endroits, mais il n'y a aucune trace d'objet coupant. Ceci n'a été fait ni à la hache, ni avec une lame. Probablement pas non plus par un objet contondant. La porte semble presque avoir été simplement défoncée, mais même cela n'aurait pas fracassé la porte en autant de morceaux.
- Le sol de la fabrique est en majorité de la terre battue. Même si les ouvriers ont fait le ménage, on peut encore remarquer des traces de pas tellement la terre a été enfoncée à ces endroits-

là. La profondeur des traces est d'environ un centimètre. Leur contour est toutefois très imprécis, mais elles ont été faites par un bipède sans doute assez lourd et massif.

- Une grande partie des caisses qui servent à l'expédition des fioles et des bouteilles de lotion ont été détruites, comme foulées au pied par un être enragé, un peu comme s'il y cherchait quelque chose.
- L'attaque est restée très localisée : la porte, l'entrée, à gauche les caisses, et à droite le bureau. Dans celui-ci, tout était sens dessus dessous d'après **Mélisande**. Elle indique que le bureau ne contient que les registres des commandes, des factures et des expéditions. Il n'y a jamais d'argent ni rien de précieux. C'est seulement la partie administrative de la fabrique.

Ce qu'il s'est réellement passé...

Le duc **Auguste Danceny de Rosemonde** est arrivé en ville il y a presque deux semaines. Il a pris ses quartiers dans une auberge située en périphérie de Valfosse, et a pris son temps pour faire du repérage dans les environs.

Malheureusement pour lui, son addiction pour son élixir le pousse à en boire de temps à autre, même s'il n'en a pas réellement besoin. Quand il se « transforme » en bête enragée, il essaie tant bien que mal de fuir dans un lieu isolé, de peur de se faire repérer ou attaquer.

Trois jours plus tôt, il vint rôder un soir près de la fabrique pour essayer d'y observer **Mélisande** et son activité. Il eût alors l'idée de s'introduire à l'intérieur du bâtiment une fois qu'il fut déserté. Incapable de crocheter la serrure, il utilisa le seul moyen à sa disposition : la bête réveillée en lui par l'élixir... Mais ladite bête, incapable de discernement, ne put que tout défoncer sur son passage. Impossible au final d'examiner les formules utilisées par **Mélisande** et de déterminer si elle lui a volé quelques-unes de ses propres créations.

Mais ce n'est certainement que partie remise...

Scène 2 : Visite à la taverne

La taverne du « *Chat qui pétune* » sera sans doute la deuxième étape de l'enquête des personnages. **Francis Bouillon**, le tenancier de l'établissement, est un homme affable d'une quarantaine d'année. Montagnois pure souche, il aime recevoir et discuter avec ses clients. Il prendra le temps qu'il faudra pour parler de sa mésaventure à qui voudra bien l'écouter, et il se répandra tellement en détails que les personnages en seront sans doute plus saoulés que s'ils engloutissent des litrons de vin.

Voici ce qu'ils pourront apprendre auprès du sieur **Bouillon** :

- Dix jours plus tôt durant la nuit, il fût réveillé par de grands bruits provenant de la cour arrière de son établissement. Quand il y parvint, après avoir enfilé une robe de chambre, dévalé les escaliers, déverrouillé la porte et être sorti à l'extérieur, il n'eut que le temps d'apercevoir une ombre s'enfuyant dans la nuit. Pour lui, c'était un homme grand et costaud.
- Seuls les tonneaux de bière ont été vandalisés, et beaucoup de breuvage a été simplement déversé au sol.
- Il est déjà arrivé qu'on lui vole quelques bouteilles dans sa cave, mais c'est la première fois qu'on saccage son stock. Il ne tarira d'ailleurs pas de reproches envers le guet qui n'a jamais cueilli les voleurs qui avaient « pillé » ses meilleurs crus.
- **Francis Bouillon** a aperçu un grand bonhomme dans le cirque fidheli qui pourrait ressembler à son agresseur, mais il ne peut en être certain.
- L'aimable tavernier partira volontiers sur d'autres sujets de discussion, pour parler de tout et de rien, à maudire les vauriens et le peu de morale des gens d'aujourd'hui, etc.



Ce qu'il s'est réellement passé...

Lors de l'une de ses dernières ballades suite à l'ingestion d'une dose de son *élixir de force primale*, le duc **Danceny de Rosemonde** fut pris d'une soif inextinguible. Porté par l'odeur de bière fraîche, il s'introduisit de nuit dans la cour arrière du « *Chat qui pétune* ». Il s'attaqua alors aux tonneaux de bière, et en défonça plusieurs avant de pouvoir en ouvrir un sans que son contenu ne se déverse à ses pieds. Il étancha sa soif en éclusant quelques litres de bonne bière, et pris la poudre d'escampette avant que **Francis Bouillon** ne puisse arriver dans la cour après avoir été alerté par le bruit... Sous le couvert de la nuit, le duc, ou plutôt « la Bête » parvient à se fondre dans l'obscurité sans que le tavernier ne puisse en distinguer plus que la silhouette...

Scène 3 : L'avis des chasseurs

Valfosse est un petit village, et tous les chasseurs du coin se connaissent. Ils aiment à se retrouver régulièrement autour d'une bonne chopine à la taverne de la « *Grenouille agile* ». En s'y rendant en fin de journée, nul doute que les personnages pourront y croiser **Alain** et **Roger Bouvier**, et peut-être même le convalescent **Maurice Carvalho**.

Les frères Bouvier

Alain et **Roger Bouvier** sont de joyeux lurons, bavards et buveurs impénitents. En voyant leur teint rougeaud et leurs yeux embués, on devine assez bien qu'ils doivent passer plus de temps au comptoir des tavernes qu'à l'affût de gros gibiers dans les bois. Ils sont toutefois très sympathiques, et il ne faudra pas beaucoup les pousser pour qu'ils se mettent à raconter leur aventure, celle-là et plein d'autres encore, pour peu qu'on les écoute un moment et qu'on leur paie un verre ou deux. Attention toutefois, ils paieront leur tournée aussi, et qui sait où cela pourra mener des personnages qui ne tiendraient pas bien l'alcool...

Les frères Bouvier ont une quarantaine d'années, et ont seulement deux ans d'écart, **Alain** étant le plus jeune. Ils sont bruns, un peu bedonnants et de taille moyenne. Voici ce qu'ils racontent :

- Il y a une semaine, ils étaient de sortie à l'aube d'une belle journée. Quelques jours plus tôt, ils

avaient aperçu en forêt un cerf majestueux, sans doute le plus grand cerf jamais vu dans la région. Seuls les deux meilleurs chasseurs du duché pouvaient parvenir à abattre un aussi prestigieux gibier, aussi avaient-ils décidé que leur jour de gloire était arrivé !

- Après plus d'une heure de marche, alors qu'ils faisaient une petite pause pour s'hydrater (...), ils virent deux magnifiques sangliers au pied d'un arbre. 150 Kg au bas mot d'après **Alain**, ce à quoi **Roger** renchérit en disant que le plus gros des deux faisait bien ses deux quintaux !
- Bref, ils se mettent à l'affût et guettent les mouvements des deux bestiaux. Deux, cinq, puis dix minutes s'écoulent : rien, pas une oreille ne remue. Ils finissent par s'approcher et constatent que les deux sangliers sont morts. Et encore tièdes ! En les bougeant, ils s'aperçoivent aussi que leur cou est brisé, mais qu'ils ne portent pas d'autres blessures. C'est comme si on leur avait fracassé le crâne d'un violent coup de poing ! Il faudrait être un colosse pour pouvoir infliger un coup aussi puissant. En tout cas, il n'y a pas un gars dans la région qui serait capable de faire cela, donc c'est certainement un ours ou une autre bête sauvage...
- Ils ont remarqué dans les parages des traces de pas assez lourdes, comme si un bipède très massif avait piétiné les alentours...
- Plus les verres s'enchainent, et plus les deux frères ajoutent force détails dans leur récit, mais plus ils deviennent extravagants et ils tombent dans la surenchère. Ils en viennent également à raconter d'autres parties de chasse tout aussi mémorables... pour eux en tout cas, et sur les qualités du « bon chasseur », qui, tout le monde le sait, se distingue très facilement du « mauvais chasseur »...

Ce qu'il s'est réellement passé...

Les deux sangliers ont eu le malheur de croiser un duc en goguette ayant consommé une petite dose de son élixir. La « Bête » ayant été surprise au détour d'un chemin par les deux bestiaux, réagit brutalement en leur assénant un bon coup sur la tête, ce qui eut pour effet de les endormir pour très longtemps...

Maurice le rescapé

Maurice Carvalho est visiblement très chanceux. Au moins aussi chanceux qu'il est maladroit. Lorsqu'il s'est mis en tête il y a quatre jours de pister la bête sauvage qui rôde dans les parages, personne n'a réellement cru qu'il pourrait y parvenir. Sa maladresse est devenue légendaire à Valfosse, tout autant que sa ténacité.

Ce qu'il s'est réellement passé...

Alexei, l'homme fort du cirque fidheli, était sorti ce jour-là pour ramasser quelques champignons et cueillir des herbes médicinales pour la soigneuse de la troupe. Or il porte souvent une peau d'ours sur le dos pour se tenir chaud. Surpris par **Maurice**, il prit peur quand celui-ci sembla vouloir lui tirer dessus. Il n'eût d'autre choix que celui de l'assommer...

Ce « chasseur » d'une trentaine d'année est doté d'un léger bégaiement, et dès qu'ils l'abordent, les personnages se rendent compte qu'ils ont à faire à un homme plein de bonne volonté. S'ils lui paient un verre, il risque fortement de le renverser au moment de le boire... Il porte un bandage autour du torse, et un autre sur la tête.

Voici ce que **Maurice** pourra leur raconter :

- Son vœu était de débusquer la bête qui s'en prend à Valfosse afin de rétablir le calme en ville.
- Il s'est donc mis en chemin et a marché pendant près de deux heures dans la forêt, sans voir aucune trace de la bête, ni d'ailleurs d'aucun animal sauvage. Les personnages peuvent se douter que sa maladresse ne lui permet pas de se déplacer silencieusement dans les sous-bois.
- Bref, alors qu'il commençait à perdre espoir et qu'il s'apprêtait à rebrousser chemin, il surprit un ours brun gigantesque (au moins 3 mètres de haut !), à n'en pas douter la bête en question.
- Malheureusement pour lui, quand il essaya d'armer son mousquet, l'arme se bloqua et il ne put tirer. L'ours en profita pour le charger et lui asséner une claque magistrale qui l'envoya valser contre un arbre. Le choc fut tel qu'il perdit connaissance.
- Il s'en sort avec quelques côtes cassées, une belle bosse à la tête et un gros hématome au cou.

Scène 4 : Le cirque fidheli

Voici près de deux semaines, la caravane d'un cirque fidheli vint s'installer à l'orée des bois à l'ouest de Valfosse. Cette troupe originaire de la région de Soudal en Ussura voyage principalement dans le sud de l'Eisen, le nord de la Vodacce, ou encore dans l'est de la Montaigne. Exceptionnellement, ils ont poussé leurs pérégrinations jusqu'à Valfosse.



La caravane compte une dizaine de familles pour un total de plus de quarante personnes. Ils gagnent leur vie en se produisant en spectacle dans les villes qu'ils traversent, mais aussi grâce aux talents d'artisans que certains membres de la troupe possèdent. Il y a là un rémouleur, un rebouteux, un charpentier, des maçons, un sculpteur sur bois, des cuisiniers, un maréchal-ferrant, un ferronnier, et encore quelques autres toujours fort utiles.

Leurs spectacles sont composés de différents numéros : danses, chants, musiciens, acrobates et jongleurs, tours de force, dressage de chiens, etc.

Tous les fidhelis de la caravane sont des gens de bonne volonté, les brebis galeuses seraient au mieux réprimandées, au pire chassées de la troupe. Pourtant la réputation des fidhelis est telle que souvent les gens les accueillent avec méfiance. Bien sûr, une fois qu'ils font connaissance avec eux, ils s'aperçoivent que ce sont de bonnes et de gentilles personnes, mais les *a priori* sont difficiles à lever.

Les personnages leur rendant visite pourront eux-mêmes s'en rendre compte. En se promenant parmi les roulottes de bois, ils verront les chevaux, les enfants jouant joyeusement, quelques chiens, les femmes étendant leur linge, et les hommes occupés aux tâches quotidiennes, bref, des gens simples vivant simplement.

Parmi les membres importants de la troupe :

- Le patriarche **Dimitri**, un vieux barbu de plus de soixante ans. Il est bienveillant et diplomate. Il fera tout pour aider les personnages, et se montrera toujours franc et honnête... à quelques détails près.
- **Alexei** est un colosse de plus de deux mètres de haut. Les cheveux bruns et courts, sa carrure est des plus impressionnantes. Pourtant, il cache un cœur d'or et une gentillesse peu commune. Il fait des tours de force sur scène, en pliant des barres de fer ou en brisant de fortes chaînes qui lui emprisonnent le buste. Il s'y connaît un peu en plantes et va souvent cueillir des herbes et des champignons pour la soigneuse **Roxana**. Il porte parfois une peau d'ours sur les épaules, mais ces derniers jours, il évite de le faire...
- **Venceslas** est dresseur de chien et il a une petite meute d'une dizaine de spécimens canins de différentes races. De taille moyenne, les cheveux roux, sa démarche paraît presque animale et son affinité avec ses animaux semble friser un semblant d'amitié. En réalité, **Venceslas** est un sorcier Pyeryem capable de se transformer en chien, en loup et en souris.
- **Priska** est une diseuse de bonne aventure. Ou du moins c'est ce qu'elle prétend. Cette belle jeune femme d'une trentaine d'années est en effet plus douée pour la prestidigitation que pour la cartomancie. Sur scène, elle fait des numéros de petite magie et de prestidigitation, et après le spectacle, elle donne des consultations dans sa roulotte. Dans l'ambiance sombre et feutrée de son logis et au prix de quelques pincées de poudre aux yeux, elle en profite pour faire les poches de ses clients.

Les fidhelis sont-ils coupables ?

Non, si l'on fait référence au saccage de la fabrique ou de la taverne. Pas plus que de la mort des sangliers. Tout cela a été commis par le duc.

Par contre, **Alexei** a bien assommé **Maurice Carvalho**, et certains des fidhelis ont pu commettre quelques petits larcins, mais rien de plus grave que le vol d'une miche de pain, de quelques piécettes ou d'un poulet.

Acte II : Alliances

Alors que les personnages mènent tranquillement leurs investigations, les autres protagonistes arrivent petit à petit à Valfosse, prennent leurs marques et préparent leur entrée en scène...

Scène 1 : La Bête sort du bois

Après avoir rassemblé un certain nombre d'indices, de pistes et de présomptions, les personnages pensent certainement que la Bête se cache dans les bois ou en ville. Forts de cette conviction, ils tenteront sans doute à leur tour de la débusquer, soit en la pistant, soit en mettant en place une surveillance des alentours.

Que ce soit le cas, ou qu'ils perdent leur temps à retourner chaque motte de terre de la région, ils ne seront pas déçus d'avoir fait le déplacement.

Attaque éclair

Dans la soirée, alors que la nuit est tombée, si les personnages sont de sortie, qu'ils tentent un guet-apens ou qu'ils patrouillent quelque part, ils auront la surprise de tomber nez-à-nez avec la Bête, à savoir le duc venant d'ingérer une bonne dose de son élixir.

Elixir de force primale

Cette potion transforme celui qui l'ingurgite en un colosse d'une force prodigieuse. Elle fait toutefois perdre toute conscience humaine et tout sens moral. Les mouvements sont également gênés par les muscles disproportionnés.

- +5 en **Gaillardise** (maximum 7)
- +4 en **Détermination** (maximum 7)
- **Esprit** et **Panache** réduits à 1
- **Compétences** : Attaque (Pugilat) +3, Direct +3 (rang maximum 6 après bonus)
- **Avantages temporaires** : Grand, Dur à cuire, Résistance à la douleur.
- **Niveau de Peur** : +1
- **Durée** : 4 heures

Il passe immédiatement à l'attaque à mains nues et cherche à frapper tour à tour ceux qui se placent face à lui. Bien entendu, sous sa forme bestiale, il est méconnaissable tant son visage, ses traits et son corps sont déformés. Il est torse et pieds nus et son pantalon est en partie déchiré.

Conseil : Bien évidemment, il ne s'agit là que d'une mise en bouche et le duc ne doit pas mourir cette fois-ci. Il faut faire peur aux personnages, frapper un grand coup, puis prendre la fuite pour mieux revenir plus tard. Le but est d'infliger une ou deux blessures graves à plusieurs personnages, juste histoire de les affaiblir.

Une aide bienvenue

Alors qu'ils se rendent compte qu'ils risquent d'avoir du mal à vaincre cet adversaire enragé et très résistant, deux spadassins en armes, un homme et une femme, s'interposent et font face au duc. Il s'agit des deux inquisiteurs, **Cristina Ibanez** et **Domingo Salazar** (voir leurs fiches en annexe). Ils assènent quelques coups de rapière à la Bête. Le duc, voyant qu'il a face à lui de nouveaux ennemis dangereux, prend la fuite et part dans la forêt. Avec la nuit et la densité des bois, il est illusoire de penser pouvoir poursuivre la Bête...

De nouveaux amis ?

Après avoir repris leurs esprits, les personnages prennent conscience qu'ils viennent de faire face à la Bête dont tout le monde parle, et qu'il ne va pas être facile de la vaincre. Aussi, ces deux nouveaux arrivants représentent à priori des alliés bienvenus.

Cristina et **Domingo** se présentent sous leurs vrais noms, mais bien évidemment, évitent de dire qui ils sont réellement. Ils prétendent être de passage et en route pour Charousse pour y louer leurs services comme gardes du corps. Ils sont intervenus dans la bagarre après avoir entendu les bruits du combat et avoir vu les personnages en difficulté face à une Bête sauvage et monstrueuse.

Les deux castillans sont plutôt enclins à fraterniser avec les personnages si ceux-ci sont aussi dans de bonnes dispositions. Ils leur demandent s'ils savent ce qu'est cette Bête et proposent leur aide. Ils indiquent l'auberge où ils logent : « **Chez Gaétan** ».

Liaisons dangereuses

Les deux inquisiteurs sont en principe des ennemis des personnages. Leur intervention n'est pas préméditée car ils ne savent pas que la Bête est le duc qu'ils recherchent. Cette aide impromptue pourrait changer la donne au niveau des alliances...

Scène 2 : Grabuge matinal

Après avoir quitté **Cristina** et **Domingo**, les personnages rentreront à leur auberge pour y passer la nuit et s'y refaire une santé. A leur réveil, ils reçoivent des mains de l'aubergiste un message de **Mélisande** leur donnant rendez-vous à la première heure à la taverne du « **Sémillant coiffeur** ».

Retrouvailles bouleuses

Alors qu'ils sont en train de s'attabler avec **Mélisande** qui les attendait déjà sur place depuis quelques minutes, les personnages sont les témoins d'une petite altercation de courte durée mais occasionnant de grands éclats de voix.

Un grand homme brun d'une trentaine d'année, de belle prestance se tient debout près d'une table où est attablé un autre homme, aux cheveux et à la barbe d'un blond très clair, visiblement agacé d'être dérangé alors qu'il est tranquillement en train de manger (il s'agit respectivement d'**Aymeric de Villenoy**, le mousquetaire, et de **Peizerat**, le garde du corps du **duc de Rosemonde**. Voir leurs fiches en annexe). Voici le dialogue qui s'ensuit :

Villenoy: Tiens, Peizerat ! Quelle mauvaise brise a porté vos pas jusqu'ici ?

Peizerat: Alors le mal que vous m'avez fait ne vous a pas suffi ? Il vous faut à nouveau venir troubler la tranquillité de mon repas.

Villenoy: Vous savez bien que je n'étais pas de ceux qui s'en prenaient à vous, mais ce que vous avez fait est impardonnable !

Peizerat: C'est bien peu par rapport à ce que j'ai subi, et j'ai depuis payé assez chèrement le prix de ma faute ! Foutez-moi la paix !

Villenoy: Mesurez vos paroles, et tenez-vous tranquille si vous ne voulez pas que j'en fasse une affaire personnelle !

Peizerat (se levant brusquement et faisant tomber sa chaise): Toujours autant de morgue et de suffisance ! Je pourrais bien vous faire avaler votre orgueil.

Villenoy (mettant la main sur la garde de sa rapière): Ah parce que vous croyez être de taille ?

L'aubergiste (s'étant rapproché): Allons, allons messieurs ! Calmez-vous, je vous en prie !

Villenoy (reculant d'un pas): Ce n'est que partie remise Peizerat !

Sur ce, **Aymeric de Villenoy** tourne les talons et sort. **Peizerat**, lui, se rassoit et se remet à manger. Aucun des deux n'acceptera d'être dérangé, toujours sous le coup de l'altercation... **Mélisande** n'avait jamais vu ni l'un ni l'autre auparavant.

Une vieille rancœur

Aymeric est toujours mousquetaire, et **Peizerat** a été révoqué de l'ordre pour une faute grave. Toutefois, **Peizerat** avait subi de nombreuses moqueries et humiliations. Voir leurs fiches respectives en annexe.

Une cliente un peu trop curieuse

Si **Mélisande** a donné rendez-vous aux personnages, c'est pour leur parler d'un fait qui lui a été rapporté par un de ses amis : **Jean-Christophe Fortiche**, l'un des perruquiers les plus réputés de Valfosse (voir sa fiche en annexe). Il lui a raconté avoir reçu dans sa boutique la matinée précédente une jeune femme, d'une trentaine d'année tout au plus, rousse aux yeux clairs. Elle a dit s'appeler **Aimée de Nobleval**, mais il n'avait jamais entendu ce nom auparavant. Elle voulait se faire confectionner une ou deux perruques, mais rapidement la conversation a dérivé vers **Mélisande**. **Mademoiselle de Nobleval** lui a demandé s'il la connaissait bien, si elle était depuis longtemps à Valfosse, quelles étaient ses activités, et à quoi elle ressemblait. De prime abord, **Fortiche** répondit sincèrement à ces questions, mais petit à petit, il trouva suspect qu'une étrangère s'intéresse d'aussi près à **Mélisande**.

Il se fit ensuite plus évasif dans ses réponses. Après le départ de sa cliente, il décida de faire prévenir **Mélisande**. Celle-ci n'aurait pas forcément trouvé cela suspect en temps normal, mais au vu des derniers événements, elle se méfie des personnes qui s'intéressent à elle d'un peu trop près...

Qui est-ce ?

La jeune femme qui a posé tant de questions sur **Mélisande** à **M. Fortiche**, c'est **Antoinette de Silguy**, la Fille de Sophie qui était proche d'elle avant sa disparition (voir sa fiche en annexe). Elle cherche à confirmer le fait que **Mélisande** est bien la Fille qui a disparu quelques années plus tôt de chez le duc...

Scène 3 : L'ami du beau monde

Pour avoir de plus amples détails sur la mystérieuse cliente, les personnages voudront sans doute rendre une petite visite à **M. Fortiche**, le fameux perruquier. Qu'ils soient accompagnés de **Mélisande** ou qu'ils se recommandent d'elle, ils seront accueillis à bras ouverts.

Jean-Christophe Fortiche est l'un des perruquiers les plus célèbres de Valfosse, et beaucoup de clients fortunés s'adressent à lui quand ils ont des achats à faire dans ce domaine. Aussi, il voit énormément de monde et entretient des contacts et des relations avec beaucoup de gens hauts placés. C'est donc la bonne personne pour entrer en contact avec quelqu'un à Valfosse ou ailleurs. S'en faire un ami, c'est avoir un bon atout dans sa manche... (Voir sa fiche en annexe).

Interrogé sur sa mystérieuse cliente, il la décrira comme quelqu'un d'agréable et de charmant, bien que semblant cacher des choses. Elle a dit s'appeler **Aimée de Nobleval**, mais c'est un nom inconnu de **M. Fortiche**. Il n'a jamais entendu parler de cette famille, et n'avait jamais vu cette jeune femme à Valfosse auparavant. Elle est de taille moyenne, avec de longs cheveux roux et des yeux d'un bleu clair assez troublant.

Mademoiselle de Nobleval a donc posé beaucoup de questions au sujet de **Mélisande**. Elle semblait la connaître de réputation, et elle voulait en savoir plus, notamment si elle était à Valfosse depuis longtemps, ou encore si elle avait de bonnes relations avec les habitants. Elle en a également demandé une description physique ou quelles étaient ses activités.

Jean-Christophe Fortiche a petit à petit commencé à avoir des doutes, et a fini par suspecter de mauvaises intentions de la part de cette mystérieuse jeune femme. Il a abrégé la conversation et a détourné les questions qui lui étaient posées. La cliente finit par quitter sa boutique.

D'après lui, c'est quelqu'un qui est depuis peu à Valfosse et qui n'y est sans doute jamais venu auparavant. Il ne sait pas si elle a de mauvaises intentions à l'égard de **Mélisande**, mais sa curiosité n'est certainement pas innocente. Si les personnages le souhaitent, **Fortiche** pourra tenter de se renseigner auprès de ses contacts pour en savoir plus sur elle... Affaire à suivre...

Scène 4 : Une bien sympathique sorcière

Si les personnages ont interrogé les ouvriers de la fabrique de **Mélisande**, ils auront pu relever que certains d'entre eux évoquent la légende des guerriers berserks de la tradition vesten. D'autre part, s'ils ont besoin de soins, **Mélisande** pourra leur recommander une petite visite chez son amie **Sigrid la Sorcière** (voir sa fiche en annexe).

Quoiqu'il en soit, quand les personnages se rendent à la petite chaumière de celle-ci, un peu en dehors du village, ils sont reçus très cordialement par cette vieille femme finalement très sympathique et bien loin de ce que son surnom peut laisser supposer.



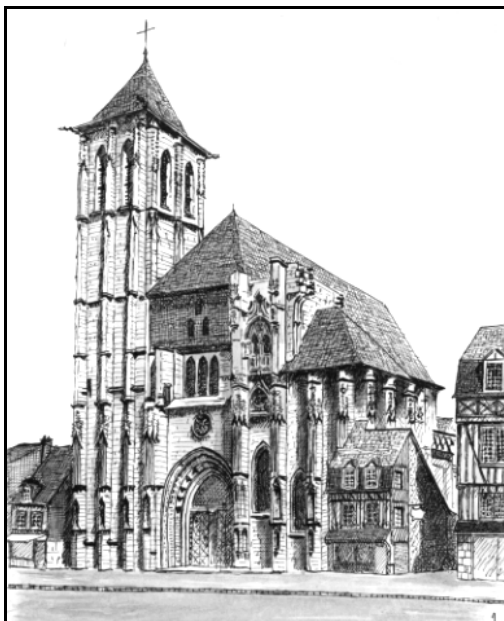
Sigrid pourra raconter qu'elle connaît effectivement **Mélisande** depuis quelques années, et qu'elle a toujours eu de très bonnes relations avec elle. Elle précise que depuis ses derniers démêlés avec la famille de **Malavois** (voir les scénarios précédents), elle pensait que **Mélisande** serait enfin tranquille, et qu'elle pourrait couler des jours paisibles en faisant tourner son affaire de lotions capillaires. Elle ne voit donc pas qui pourrait lui en vouloir à nouveau. Cela dit, **Mélisande** a toujours été très évasive au sujet de son passé, et **Sigrid** n'a aucune idée sur le fait qu'elle ait pu avoir maille à partir avec d'autres gens dangereux avant son arrivée à Valfosse. Qui sait ?

Au sujet de la légende des guerriers berserks, elle indique que c'est une réalité, mais que ces choses sont rares et habituellement plutôt rencontrées sur les champs de bataille ou lors d'affrontements rituels dans les tribus de l'archipel. Il est donc plutôt improbable de croiser un guerrier berserk, même dans les sous-bois les plus profonds des forêts montagnoises...

Enfin, si **Sigrid** remarque que certains des personnages sont blessés, elle pourra leur proposer de les examiner et de les soigner s'ils le souhaitent. Elle pourra remplir cet office à différentes reprises si les personnages sont blessés dans d'autres combats avant la fin de leur séjour à Valfosse...

Scène 5 : Le Père et la Fille

Alors qu'ils repassent par le centre de Valfosse, les personnages sont à nouveau témoins d'une scène quelque peu cocasse. Elle attire toutefois leur attention puisqu'elle met notamment en scène la fameuse cliente du perruquier qui s'était montrée un peu trop curieuse au sujet de **Mélisande**, à savoir **Mademoiselle Aimée de Nobleval**. Ils peuvent aisément la reconnaître d'après la description qui leur en avait été faite : une belle jeune femme rousse, aux yeux clairs, bien habillée et mystérieuse.



Tout cela se déroule sur le parvis de l'église de Valfosse. Le prêtre vaticin de la paroisse, le **Père Anselme** semble faire des messes basses avec ladite demoiselle. Celle-ci paraît tenter de convaincre le prêtre de quelque chose, mais il semble réticent. Si les personnages s'approchent, les deux individus se taisent ou se mettent à l'écart. S'ils restent à distance, ils n'entendront pas la conversation, mais pourront toujours tenter de lire sur les lèvres des deux débatteurs (Jet d'Esprit + Lire sur les lèvres contre un ND de 20).

La discussion prend fin à ce moment-là, mais la dernière phrase lâchée par **Mlle de Nobleval** semble être à peu près la suivante : « *Mon Père, je vous assure que mon seul souhait est d'assurer le bien et la sauvegarde de Mélisande, mais si cet homme s'en prend à nouveau à elle, allez savoir ce qui pourrait advenir cette fois-ci...* ». Suite à cela, le prêtre acquiesce d'un signe de la tête et entre à nouveau dans l'église. La demoiselle s'éloigne sur la place.

S'adresser au Père...

Après sa discussion avec **Aimée de Nobleval** (alias **Antoinette de Silguy**), le **Père Anselme** rentre à l'intérieur de l'église (voir leurs fiches en annexe). Il vaque à ses occupations comme à l'ordinaire, mais reste disponible si les personnages l'abordent.

Ses réactions dépendront en partie de la manière dont ils entament la conversation. Ils auront tout de suite une discussion plus franche s'ils se présentent comme des amis ou des proches de **Mélisande**. Le prêtre connaît un peu la jeune femme, et il l'estime comme une bonne citoyenne de Valfosse, aussi la protégera-t'il comme toutes les ouailles de sa paroisse. Si les personnages cherchent à l'entourlouper de façon peu subtile, il risque fort de s'en rendre compte et de se fermer.

Si la discussion tourne dans un sens favorable, le **Père Anselme** expliquera avoir reçu la visite d'une jeune femme disant s'appeler **Aimée de Nobleval**, et prétendant être une ancienne amie de **Mélisande**. Elle dit l'avoir connue alors qu'elle vivait à Charousse, mais qu'un événement malheureux avait entraîné sa disparition. D'après elle, un homme s'en était pris à **Mélisande** et avait cherché à la faire disparaître. C'est sans doute à la suite de cette histoire que **Mélisande** est venue s'installer à Valfosse. **Aimée** pense que l'homme en question pourrait avoir retrouvé sa trace, et organisé le saccage de la fabrique. Elle a requis l'aide du prêtre pour jouer les intermédiaires avec **Mélisande**, car depuis l'attaque nocturne, elle est sous bonne protection (dit-elle) et il est difficile de l'approcher... Il a répondu qu'il verrait ce qu'il pourrait faire.

Anselme ne connaît pas **Mlle de Nobleval**, et le mystère qu'elle entretient le rend méfiant, mais en même temps, il ne voudrait pas manquer l'occasion de venir en aide à **Mélisande**, surtout si elle est réellement menacée. **Aimée** ne lui a pas révélé le nom de l'homme qui lui voudrait du mal.

Si les personnages lui inspirent réellement confiance, le **Père** ira jusqu'à leur confier autre chose : un des aubergistes de la ville, **Armand** (de l'établissement « **Chez Gaétan** »), lui a indiqué accueillir chez lui deux individus, un homme et une femme, qui lui paraissent un peu louches. Il s'agit de deux spadassins dont il soupçonne l'origine castillane, même s'ils ont peu d'accent. Les deux loustics semblent fureter et poser beaucoup de questions. Ils ont dit être de

passage, mais ils s'intéressent trop à ce qui se déroule ici pour être tout à fait là par hasard...

Encore des curieux ?

Les deux clients d'**Armand** sont en réalité les deux inquisiteurs déjà rencontrés par les personnages. Ils sont à la recherche du duc **Danceny de Rosemonde**...

...plutôt qu'à ses...

Antoinette/Aimée n'est pas bien difficile à suivre. Sous ses apparences de belle élégante, elle ne détonne pas vraiment parmi les aristocrates et les bourgeois qui fréquentent les salons et les boutiques spécialisées de Valfosse. Aussi ne cherche-t-elle pas forcément à savoir si elle est suivie ou à se montrer particulièrement discrète.

En la prenant en filature quelques temps, les personnages pourront constater que si au premier abord elle semble flâner et observer les boutiques, elle regarde surtout les gens qu'elle croise, se retournant parfois sur un noble un peu âgé. On pourrait presque croire qu'elle cherche quelqu'un... Si la filature persiste, elle ira manger dans une taverne ou rentrera finalement à son auberge.

Pour démêler la situation, le plus simple sera de l'aborder et de discuter avec elle. Là encore, la suite va dépendre des manières des personnages. Jouer franc-jeu est la meilleure solution, même si **Antoinette** ne leur rendra pas forcément la pareille (il faudra réussir un jet d'opposition d'Esprit + Comportementalisme contre Esprit + Sincérité de sa part pour sentir qu'elle ne dit pas toute la vérité).



Elle jouera d'abord un petit jeu de séduction, en s'adressant de préférence au plus beau ou au plus charmeur des personnages. Elle tentera par-là de savoir ce que cherchent réellement les personnages... et elle peut se montrer très persuasive au vu de ses atouts personnels...

Si elle ne se sent pas en confiance, **Antoinette** se bornera à dire qu'elle a connu **Mélisande** il y a quelques années, sans entrer dans les détails, et qu'elle a entendu parler à nouveau d'elle en venant à

Valfosse. Elle a simplement souhaité revoir une ancienne amie perdue de vue.

Si par contre les personnages sont francs et jouent cartes sur table, alors elle donnera une version plus « complète » des faits, à savoir :

- Non, elle ne s'appelle pas **Aimée de Nobleval**, mais **Antoinette de Silguy**. Elle a préféré cacher son identité pour ne pas que l'homme qui recherche **Mélisande** n'ait vent de sa propre présence.
- Elle a vraiment connu **Mélisande** il y a plusieurs années à Charousse. Elle y menait elle-même une brillante carrière de courtisane (une Jenny de luxe, œuvrant uniquement auprès de riches aristocrates ou de grands bourgeois). **Mélisande** quant à elle, était à l'époque la fille d'un apothicaire chez qui **Antoinette** venait parfois se servir en potions visant à éliminer quelques petits « désagréments » liés à sa profession... Au fil du temps, les deux femmes ayant peu d'années d'écart ont sympathisé et sont devenues des amies.
- **Mélisande** lui aurait alors parlé à l'époque d'un client de son père, un aristocrate qu'elle n'aimait pas beaucoup et dont elle se méfiait. Il avait semble-t-il tendance à s'énerver facilement et à se montrer très exigeant malgré le bon travail de son père. D'après **Antoinette**, il s'agirait du duc **Auguste Danceny de Rosemonde** (un jet d'Esprit + Histoire contre un ND de 15 permet d'en savoir un peu plus sur lui. Voir sa fiche en annexe ou dans le supplément sur le Collège Invisible).
- Un jour, l'apothicaire fut le théâtre d'une agression. **Mélisande** disparût et son père avait reçu un coup sur la tête qui lui fût fatal. Il mourût trois jours plus tard sans avoir repris connaissance. Il y eût bien quelques témoins, mais aucun n'accepta de parler, prétendant ne pas avoir reconnu l'agresseur. Après avoir toutefois mené une petite enquête, **Antoinette** en est arrivée à la certitude de la culpabilité du duc **Danceny de Rosemonde**. D'après elle, c'est un alchimiste capable de fabriquer des potions, mais elle ne sait pas ce dont il est capable.

Si tout cela est vrai, pourquoi ne pas aller voir directement **Mélisande** ?

Scène 6 : Discussion de Filles

Effectivement, si tout est si limpide, et si une menace pèse vraiment sur son amie, pourquoi **Antoinette** n'est-elle pas allée voir directement **Mélisande** après avoir retrouvé sa trace ?

Son hypothèse est simple : **Mélisande** paraît tout à fait libre et épanouie (d'après ce que leur en ont dit tout ceux avec qui elle en a discuté), aussi, si elle avait souhaité renouer avec son passé, elle aurait pu le faire depuis longtemps. Si elle ne l'a pas fait, c'est qu'elle doit probablement avoir ses raisons. Mais lesquelles ?

Toutefois, la situation ayant évolué et la menace étant réelle (est-ce le duc qui a commandité l'attaque de la fabrique ? la Bête est-elle à son service ?), il est urgent d'agir, et donc de voir **Mélisande**.

L'appel à une amie

Accompagnés d'**Antoinette de Silguy**, les personnages peuvent donc dès à présent rendre visite à **Mélisande** pour essayer de tirer tout cela au clair. Lorsque la jeune femme les reçoit (chez elle ou à la fabrique), elle semble immédiatement troublée à la vue d'**Antoinette**, mais sans toutefois la reconnaître apparemment. Interrogée à ce sujet, elle avoue se rappeler vaguement de ce visage, mais sans pouvoir y mettre un nom.

Même après qu'**Antoinette** se soit présentée et rappelé quelques-uns de leurs souvenirs communs, **Mélisande** persiste à rester quasiment sans voix. Elle finira par avouer qu'elle ne souvient plus de son passé, en tout cas avant son arrivée à Valfosse. Elle se rappelle à peu près de l'épisode de son sauvetage, mais rien avant ça. Quand **Antoinette** lui parle du duc **Danceney de Rosemonde**, le nom évoque une fois de plus des réminiscences, mais rien de plus.

Les personnages ne peuvent malheureusement pas faire grand-chose, sinon assister impuissants à l'aveu d'amnésie de **Mélisande**. En tout cas, une certaine complicité naturelle semble revenir petit à petit entre les deux femmes.

Protection rapprochée

Le point sur lequel tout le monde devrait tomber d'accord, c'est le fait qu'une protection particulière doit être mise en place pour éviter que le duc ne s'en prenne à **Mélisande**, à ses biens ou à ses amis.

Là, les personnages sont libres de proposer des solutions et de les mettre en place, au besoin avec l'aide d'autres personnes. Tous les habitants de Valfosse avec lesquels les personnages ont discuté et qui sont des amis de **Mélisande** peuvent participer si nécessaire : **Sigrid la Sorcière**, **Jean-Christophe Fortiche**, le **Père Anselme**, **Antoinette de Silguy**, et **Mélisande** elle-même. Toutes les idées et toutes les initiatives sont bonnes à prendre, et le meneur de jeu devrait laisser le champ libre aux joueurs pour faire état de leurs stratégies.

Sortie des limbes

Fidèle à ses manières et à la discrétion de son ordre, **Antoinette** attendra que les personnages détournent leur attention pour agir. Elle s'approche alors de **Mélisande** et lui prend la main. Elle lui montre la marque qu'elle porte à l'annulaire, une sorte de tatouage autour du doigt.

Antoinette chuchote quelques mots et **Mélisande** semble subitement rêveuse, absorbée, comme si ses pensées étaient à mille lieues de là. Elle porte alors un regard profond à **Antoinette**, comme pour dire : « oui, ça y est, je me souviens de tout. » Elle lui sourit.

La Marque

(reproduit du supplément Les Filles de Sophie, page 33)

Une fois l'enfant initié, il reçoit un petit tatouage, semblable à une bande enroulée autour de l'annulaire gauche – le doigt auquel on passe la bague de mariage. Après cela, le membre porte généralement un anneau pour dissimuler la marque. Elle sert tout simplement à identifier les autres enfants de la lignée et tous ceux qui sont loyaux envers les desseins de la société.

Scène 7 : En mission pour le Roi

Pendant ce temps-là à Valfosse, **Aymeric de Villenoy**, mousquetaire du roi incognito, poursuit sa mission de traque des inquisiteurs castillans. Il a des soupçons et sait qu'ils logent probablement dans une auberge de la ville, mais sans avoir pu identifier une piste tangible. Le fait d'avoir croisé **Peizerat** l'a un peu déstabilisé puisque cela risque fortement de compromettre sa couverture.

Très discrètement, il a tout de même un peu observé les personnages et suivi de loin leurs pérégrinations de ces dernières heures. Apparemment, les gens les apprécient et leur font confiance pour résoudre les problèmes actuels de la ville (*Note au meneur de jeu : sous réserve bien sûr que vos joueurs n'aient pas saccagé la moitié des échoppes de ce paisible village de province...*). **Aymeric** sait donc qu'il doit pouvoir s'adresser à eux en toute confiance. De plus, si les personnages ont un tant soit peu de bonne Réputation, le mousquetaire sera d'autant plus enclin à aller vers eux.

Tous pour une

Aymeric de Villenoy demande avant tout aux personnages de prêter le serment de garder pour eux ce qu'il va leur révéler. Voici ce qu'il explique :

- Lui, **Aymeric de Villenoy**, est mousquetaire du roi, en mission secrète à Valfosse (voir sa fiche en annexe).
- Celle-ci est simple : les services de renseignement du roi ont eu vent de la présence de deux inquisiteurs castillans sur le territoire montagnois. A priori, il s'agit d'un homme et d'une femme. L'homme serait plus âgé que la femme qui semblerait relativement jeune (*les personnages peuvent-ils alors penser qu'il s'agit d'Antoinette ? Normalement non puisqu'ils ont déjà rencontré les deux individus en question*). La raison de leur intrusion est inconnue, mais **Aymeric** doit tout faire pour les trouver, et les chasser ou mieux, les éliminer.
- Si les personnages ont un quelconque renseignement utile, **Aymeric** leur sait gré de le lui confier pour le bien de sa mission (*Pour rappel, les personnages savent où logent les inquisiteurs : « Chez Gaétan ». Ils le savent par les castillans eux-mêmes, et peut-être par le Père Anselme également. Libre à eux d'en parler*).

- **Aymeric** ne sait rien à propos de la Bête, mais en tant que mousquetaire, il se doit de participer à toute action visant à rétablir l'ordre. Il aidera donc les personnages en ce sens.
- Le mousquetaire connaît le duc **Danceny de Rosemonde** de réputation. Il explique qu'il passe pour un vieil homme acariâtre et renfermé. On raconte qu'il serait alchimiste, mais que sa pratique l'aurait entraîné loin sur la consommation de composés et de drogues diverses. S'il cherchait à résoudre des problèmes de santé, il n'a peut-être pas choisi le bon chemin. En tout cas, d'après lui, le duc n'est pas apprécié de grand monde à la cour.
- Une action pour protéger **Mélisande** ? Une jeune femme en détresse ? Il y court, il y vole !

L'homme de main

Si les personnages ont été témoins de l'altercation qui a eu lieu entre **Aymeric** et **Peizerat**, ils lui demanderont peut-être qui était le spadassin en question.

Peizerat, ou plutôt Armand Philippe de Maugeineaux, comte de Peizerat, est l'héritier d'une famille qui a perdu tous ses titres. Il a voulu devenir mousquetaire, mais son comportement l'a conduit à être chassé du corps d'élite. Bagarres, libertinage, et finalement assassinat, de la mauvaise graine, rien de plus. Il a sûrement loué son épée et son bras à un homme sans plus de foi ni de loi que lui. (*Tiens, tiens, et si c'était le duc ?*)



Acte III : Qui chasse qui ?

Après avoir mené leur petite enquête et rencontré tour à tour les différents protagonistes de cette affaire, les personnages ont peut-être formé des alliances, nourri des inimitiés, ou se sont forgés des avis sur les uns et les autres. La confrontation finale approche, et chacun va devoir faire des choix et prendre parti...



Scène 1 : La curée

Après avoir repéré les lieux et fait quelques tentatives vaines, le duc **Auguste Danceny de Rosemonde** décide d'en finir une fois pour toutes. Perturbé par la consommation de son élixir, il est sous tension et veut précipiter les choses. Son attaque n'est donc peut-être pas aussi bien planifiée qu'il ne l'aurait fallu...

Quand on arrive en ville

Même si les personnages ont mis en place une protection ou une surveillance spécifique, **Mélisande** doit se rendre en ville et demande aux personnages de l'escorter jusqu'à la grande place de Valfosse pour le marché du matin. Autant dire que la place en question est noire de monde.

Parmi les éléments du décor et de l'environnement exploitables par les personnages durant le combat, voici ce que l'on peut trouver sur la place (n'hésitez pas à en rajouter ou à favoriser les initiatives des joueurs en terme d'acrobaties ou de manœuvres spectaculaires, on est là pour ça que Diable !):

- La place est assez grande, et les bâtiments alentour sont munis de fenêtres, de balcons, de portes cochères, parfois de parvis et d'escaliers de quelques marches. Il y a là l'église, l'hôtel de ville, des auberges et des tavernes, des boutiques. De grandes enseignes (avec leurs mats) pendent aux façades.
- La foule est assez dense par endroits, les gens peuvent servir d'obstacle, de bouclier, et l'on

pourrait presque marcher sur leurs épaules ou leurs têtes... à moins qu'ils ne s'écartent...

- C'est jour de marché, et comme il se doit, il y a beaucoup d'étals. On peut monter et courir dessus, mais ils sont bien sûr couverts de victuailles et de marchandises, donc d'autant de projectiles potentiels : poissons, viandes, poulets vivants, chèvres, œufs, fromages, tourtes, fruits (pommes, melons, poires, etc.), légumes (poireaux, courges, tomates, etc.), paniers, coffrets, bouteilles, cruches, outils, vêtements, et bien d'autres choses, toutes plus variées les unes que les autres.
- Vers le centre de la place se trouve une grande fontaine, avec un pilier central, quatre jets d'eau, et un grand bassin (d'une profondeur de 40 cm).
- Quelques réverbères sont disséminés tout autour de la place.

Les phases qui suivent dépendent des alliances forgées par les personnages. Ils sont donc peut-être déjà accompagnés de personnes mentionnées ici comme intervenant au fur et à mesure de la confrontation. Il faudra donc passer ou réarranger certaines parties en fonction de cela...

Primo, le duc déploie ses pions

Suivant les événements précédents, la composition du groupe qui se rend en ville pour accompagner **Mélisande** peut varier. Toutefois, deux éléments pourraient venir agrémenter la mise en scène et changer le déroulement de la confrontation à venir :

- Si **Aymeric de Villenoy** est devenu un allié des personnages, il expliquera souhaiter contacter le guet pour rassembler une petite troupe et retrouver les inquisiteurs. Il est donc absent quand le groupe arrive en ville.
- De même, les inquisiteurs seront eux-aussi absents, vu qu'ils ne sont probablement plus en odeur de sainteté auprès des personnages, surtout si **Aymeric** les a ralliés.

Le groupe sera donc probablement composé de **Mélisande**, d'**Antoinette de Silguy**, et des personnages. **Mélisande** souhaite simplement continuer à vivre normalement, et à acheter sur le marché quelques ingrédients pour ses lotions.

Après seulement quelques minutes sur le marché parmi les étals, un groupe de spadassins se rapproche d'un air menaçant. Il y a là le duc **Danceny de Rosemonde** (sous forme humaine normale), ainsi que **Peizerat**, son garde du corps, et plusieurs bandes de brutes (à doser suivant la force des personnages).

Les brutes du duc – Brutes
Niveau de menace : 3
ND : 20
Initiative : 3g3
Attaque : [nb]g3
Dommages : 6 (rapière)

En tête de sa cohorte, le duc interpelle **Mélisande** :

« *Voleuse ! Fripouille ! Canaille ! Escroc ! Tu m'as volé mes secrets et maintenant tu te pavanés avec la fortune que tu as si malhonnêtement amassée !* »

Mélisande semble confuse et se récrie. Elle répond qu'elle ne connaît pas cet homme, et qu'elle est innocente de ce dont il l'accuse.

« *Ainsi donc tu vas maintenant me rendre justice de ce que tu me dois ! Emparez-vous d'elle !!!* »

Là-dessus, le duc et ses sbires tirent leur rapière et s'avancent pour engager le combat. Charge aux personnages et à **Antoinette** de protéger **Mélisande**. Si les personnages ne sont pas suffisamment attentifs, un ennemi pourrait parvenir à prendre **Mélisande** en otage, et par exemple, lui mettre une lame sous la gorge...

Secundo, la Bête est là !

Dès que les personnages semblent prendre l'avantage (le duc reçoit une Blessure Grave, une bande de brutes entière est éliminée, etc.), le duc sort une fiole de son élixir et s'écrie : « *Très bien, maintenant vous allez mesurer toute l'étendue de mon pouvoir !* »

Sur ce, il ingurgite ostensiblement le contenu de sa fiole. Il est immédiatement pris de convulsions et semble souffrir le martyr. Ses muscles se mettent à gonfler de façon spectaculaire, et après s'être plié en deux, il déploie à nouveau son corps qui paraît avoir pris 30 centimètres de hauteur en plus. Tout cela est accompagné de force cris et grognements.

La foule est alors prise de panique, les femmes crient, et tout le monde essaie de quitter la place, bousculant tout sur son passage, personnes et étals. C'est un vrai moment de confusion, les

personnages sont eux-aussi bousculés, ce qui ne facilite pas la clarté du combat. Il y a encore une fois une occasion pour un ennemi de s'illustrer en capturant **Mélisande**.

Regonflés par la supériorité manifeste du duc (de la Bête), **Peizerat** et ses acolytes se regroupent et repartent à l'assaut de plus belle ! Peut-être même qu'une ou deux nouvelles bandes de brutes peuvent arriver en renfort...

Tertio, pour Theus !

Cristina Ibanez et **Domingo Salazar** choisissent ce moment-là pour intervenir. A contre-courant de la foule, ils arrivent sur la place et viennent se placer aux côtés des personnages pour lutter contre la Bête. Les personnages doivent réagir : soit accepter cette alliance de circonstance, soit prendre position et commencer à combattre les inquisiteurs et le parti du duc en même temps...

Les inquisiteurs, eux, ont visiblement choisi leur ennemi : c'est le duc, et uniquement lui pour le moment.

Quarto, la Bête s'échappe !

La Bête est très résistante, mais ses acolytes le sont beaucoup moins. Avec l'aide des inquisiteurs, ceux-ci devraient être défaits assez rapidement. Se voyant alors isolée et encerclée, la Bête cherchera à se dégager de ce mauvais pas et à prendre la poudre d'escampette. Pour cela, elle pourra se jeter dans la foule restante et semer la confusion, ou encore attraper des étals pour les jeter sur les personnages. Au vu de sa taille et de sa force, elle pourrait aussi se lancer vers un balcon en l'agrippant, puis escalader un bâtiment jusqu'à ses toits. La fuite de toit en toit pourrait ainsi occasionner une belle scène de poursuite à travers la ville...

Important

Le duc **Auguste Danceny de Rosemonde** est un personnage officiel relativement important dans le jeu, de par ses relations et son historique. Il représente donc un fort potentiel en lui-même, par exemple pour en faire un ennemi récurrent pour les personnages. Bien évidemment, la fuite de la Bête n'est pas obligatoire, libre au meneur de jeu d'en décider, mais elle fortement conseillée pour permettre d'exploiter ce personnage à l'avenir...

Quinto, tous pour un !

La Bête enfuie, les personnages (avec **Antoinette** et **Mélisande**) se retrouvent donc en compagnie des deux inquisiteurs (et de la foule).

A ce moment-là, **Aymeric de Villenoy** entre sur la place en grande tenue de mousquetaire. Il est accompagné de soldats du guet. Pointant du doigt **Cristina** et **Domingo**, il dit : « Au nom du Roi, je vous arrête ! », et aux soldats : « Saisissez-vous d'eux, et emmenez-les à la prison ! ».

Nul doute que les inquisiteurs ne reprennent leurs armes en main. Plusieurs personnes font quelques pas hors de la foule, se rangent aux côtés des castillans et retirent leurs capes : il s'agit de soldats de l'Inquisition ! Des bandes de brutes, dont le nombre sera à doser en fonction de l'état et de la force des personnages. Le combat s'engage donc entre eux et le guet mené par **Aymeric**.

Que vont faire les personnages ? Plaider un cessez-le-feu ? Prendre part au combat ? De quel côté ?

Les soldats de l'Inquisition – Brutes (bandes de 8)
Niveau de menace : 3
ND : 20
Initiative : 3g3
Attaque : [nb]g3
Domages : 6 (rapière), 15 (mousquet)
Compétences : Course de vitesse 1, Déguisement 2

Les soldats du guet – Brutes
Niveau de menace : 2
ND : 15
Initiative : 2g2
Attaque : [nb]g2
Domages : 6 (rapière)

Sexto, ultime renfort ?

Dernier renversement de situation, quelques hommes du cirque fidheli (une douzaine d'individus) viennent à la rescousse pour chasser les derniers inquisiteurs restants, et au besoin maîtriser **Cristina** et **Domingo**. Ils sont notamment menés par **Alexei**, le colosse, et **Venceslas**, le dresseur de chien (sorcier de son état), éventuellement avec quelques-uns de ses canidés.

De grands hurrahs seront poussés par la foule une fois la victoire acquise. Les gens viendront entourer le groupe pour les féliciter et les porter en triomphe à travers la grande place...

Scène 2 : Tout est bien qui finit bien ?

Après avoir chassé la Bête et l'Inquisition, les personnages sont devenus de vrais héros de Valfosse (s'ils ne l'étaient pas déjà). Autant dire que leur Réputation vient de grimper en flèche, au moins en ville et dans les environs. La rétribution en termes de points de Réputation est laissée à la discrétion du meneur de jeu. Le bourgmestre et les autorités locales ont décidé d'organiser une grande fête avec un banquet sur la grande place, avec toute la population en l'honneur des personnages.

Ils ont l'après-midi pour se soigner, se reposer, reprendre des forces, et éventuellement faire des emplettes de vêtements ou autres éléments pouvant les rendre présentables.

De grandes tables et force victuailles sont rapatriées sur la place centrale et des centaines de personnes se rassemblent pour fêter le retour de la tranquillité proverbiale de Valfosse.

A noter que les fidheli sont conviés à la fête et participent très activement à son animation, par exemple avec de la musique, des danses, ou de petits spectacles.

Le **Père Anselme** pourra bénir les personnages, le bourgmestre les remerciera très officiellement, et ils seront les héros de la fête.

Côté cœur, on pourra observer un rapprochement entre **Mélisande** et **Aymeric de Villenoy**. Visiblement, ces deux-là se plaisent, et ils vont discuter une partie de la soirée... Qui sait ce que leur réserve l'avenir ? **Antoinette de Silguy** est une très belle femme, et peut-être qu'un des personnages des joueurs pourra être séduit... Mais ceci est une autre histoire...

~~~~~ FIN ~~~~~



## Annexes

## Annexe 1 : Les habitants de Valfosse

## Mélisande



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

Mélisande 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 par 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 Mélisande 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, Mélisande s'est pleinement consacrée à faire prospérer cette affaire devenue sienne, et 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.

Albéric de Malavois, le frère d'Henri, tenta de profiter d'un concours international d'artistes capillaires organisé par Mélisande pour se venger d'elle, mais sa tentative échoua (voir le scénario *Peignes & Ciseaux*).

## Interprétation

Mélisande est une très belle jeune femme blonde aux yeux bleus. Ce qui frappe d'emblée chez elle, ce sont ses cheveux : elle porte un volumineux chignon sur la tête et ses cheveux retombent encore malgré cela jusqu'à ses genoux. Qui sait quelle longueur ils

peuvent atteindre ? En dehors, de cela, son teint pâle et ses yeux bleus lui donnent un aspect froid finalement trompeur.

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

## Secrets de MJ

Mélisande 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. Les enseignements de son père, apothicaire modeste de Charousse, sont imprégnés dans sa mémoire, et influencent sans doute inconsciemment ses travaux et ses intuitions.

## Mélisande – Héros

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

**Réputation** : 36

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

**Arcane** : Rassurant

**Avantages** : Accent montagnois (ouest), Appartenance : Filles de Sophie, Linguiste : Montagnois (L/E), Avalonien (L/E), Vendelar (L/E), Castillan (L/E), Théan (L/E), Beauté du Diable, Séduisante (10)

**Sorcellerie Mixtio** (Adeptes) : Fausse potion 4, Hydromancie 4, Potion (Elixir de chance) 4, Potion (Philtre d'invisibilité) 2, Potion (Vapeur d'oubli) 4

**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 colère le mari de Sigrîd, et aiguïsèrent sa soif de vengeance. Il entraîna ses deux autres fils dans une vendetta destructrice qui décima toute la famille.

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

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

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

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

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 a reconnaissance 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 aiguisés

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

## Jean-Christophe Fortiche



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

Voilà des années qu'il a repris et fait prospérer le commerce créé

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

Au fil du temps, Monsieur Fortiche est devenu une personnalité importante de Valfosse. Lui aussi a été séduit par le caractère simple et amical de Mélisande, et le temps a tissé des liens d'amitié entre eux. Ils ont collaboré pour l'organisation d'un concours international de coiffure, et s'entraident de temps à autre pour leurs commerces respectifs.

Les perruquiers sont nombreux à Valfosse, mais Jean-Christophe Fortiche est certainement celui qui jouit du plus grand prestige et de la meilleure réputation.

## Interprétation

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

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

## Secrets de MJ

Monsieur Fortiche lui-même n'a pas de secret, mais il reçoit tellement de monde dans son salon qu'il entend toute la journée des courtisans et des dames discuter et cancaner ; il entend forcément

des choses plus ou moins intéressantes et plus ou moins secrètes. Tous les derniers potins sont évoqués en sa présence, voire même des secrets importants : Monsieur Fortiche est tellement serviable et discret que l'on ne fait plus forcément attention à lui. S'il livrait un jour tout ce qu'il sait sur telle ou telle personne, il pourrait causer de gros dégâts pour de nombreux membres haut-placés de la cour...

## Jean-Christophe Fortiche – Héros

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

Réputation : 24

Épées de Damoclès : –

Arcane : Amical

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

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

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

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

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

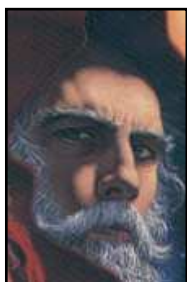
Athlétisme : Escalade 2, Jeu de jambes 2, Course de vitesse 2, Lancer 2

Armes à feu : Attaque (armes à feu) 2

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



## Père Anselme



On pourrait croire que la vie du père Anselme dans la paroisse de Valfosse est reposante et des plus tranquilles. Mais c'est bien mal connaître ce prêtre à la foi sincère et tournée vers les autres, notamment les faibles et les nécessiteux. Autant dire qu'avec tous les aristocrates et les nobles plus préoccupés par leur apparence et leurs relations que par la beauté de leur âme qui viennent à Valfosse, le père Anselme a beaucoup à faire.

Vaticin convaincu formé au séminaire de Charousse, Anselme s'est toutefois toujours montré très tolérant envers les adeptes de religions différentes de la sienne. Durant les premières années ayant suivi sa formation religieuse, il a longtemps servi au contact des pauvres, des réfugiés de guerre, ou encore des orphelins et des enfants maltraités. Il a donc maintes fois eu l'occasion de voir ce que l'Homme est capable de faire le pire comme le meilleur, et la conviction qu'il s'est forgée est que la vie est trop courte pour y rajouter plus de conflit que de raison. La religion, pour lui, doit donc être un facteur de rassemblement, et non de dispute. Peu importe qu'une personne soit de confession protestataire, orthodoxe ou même croissantine, il faut l'aider et la secourir si elle souffre.

Si le père Anselme devait essayer de faire passer un message et un seul auprès des visiteurs fortunés de Valfosse, ce serait de tendre la main pour aider les plus pauvres, et non de les écraser pour la seule raison qu'ils ne sont pas issus de la même classe sociale qu'eux. Il doit toujours y avoir du respect dans le rapport aux autres, si ce n'est de la compréhension et de l'entraide.

Bien évidemment, à Valfosse en particulier, c'est une tâche sans cesse renouvelée qui attend chaque jour le père Anselme. Mais c'est aussi un défi qui le motive chaque matin et qu'il essaie de relever chaque jour que Theus fait.

### Interprétation

Le père Anselme a tout pour inspirer l'apaisement, le calme et le respect, aussi bien par son physique que par son attitude et sa voix. Âgé de plus de cinquante ans, il porte une grande barbe et des cheveux gris. Ses yeux clairs portent un regard

bienveillant sur ses interlocuteurs, quels qu'ils soient.

Il joue parfois le rôle de médiateur lorsque des conflits se présentent en ville, sa parole est toujours écoutée et son jugement respecté. Il pourra venir en aide à toute personne, sous réserve que sa cause lui paraisse juste et sa demande justifiée.

### Secrets de MJ

Le père Anselme n'a pas de secret en lui-même, mais de par son rôle, il est amené à entendre beaucoup de secrets lors des confessions. Il est toutefois lié par la confidentialité de cette pratique, et ne dévoilera jamais ni n'exploitera les propos qu'il pourrait entendre dans le secret de son confessionnal.

Sous ses dehors calmes et bienveillants, il y a tout de même une chose qui peut faire sortir le père Anselme de sa réserve habituelle : l'injustice en général, et en particulier celles qui sont commises au nom de Theus. En ce sens, il est révolté par certains actes perpétrés par l'Inquisition ces dernières années. S'il devait constater de telles choses sur les terres de sa paroisse, qui sait ce qu'il serait capable de faire...

#### Père Anselme – Homme de main

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

**Réputation :** 32

**Epées de Damoclès :** -

**Arcane :** Dévoué

**Avantages :** Accent montagnois (Sud), Foi, Linguiste, Membre du clergé, Ordonné, Polyglotte : Castillan (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E)

**Domestique :** Cancanier 3, Discrétion 3, Etiquette 2, Mode 2, Tâches domestiques 3

**Erudit :** Droit 3, Histoire 3, Mathématiques 1, Occultisme 3, Philosophie 4, Recherches 2, Science de la nature 2, Théologie 5

**Prêtre :** Création littéraire 3, Diplomatie 3, Eloquence 4, Philosophie 4, Théologie 5

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

## Annexe 2 : Les alliés

## Antoinette de Silguy



Née dans une famille de viticulteurs du duché de l'Aury, Antoinette a vécu une enfance solitaire dans la petite noblesse de province. Fille unique, elle a toujours eu peu de compagnie et elle avait souvent l'air un peu rêveur, volontiers la tête dans la lune ou dans les nuages.

La fréquentation d'un collège de jeunes filles fût une révélation pour elle : Antoinette pouvait enfin s'ouvrir au monde et lier des amitiés avec des personnes de son âge. Cela lui ouvrit nombre de nouveaux horizons...

L'un de ses professeurs, une femme cultivée et attentive, était en réalité une Fille de Sophie. Elle repéra rapidement le potentiel énorme que recelait la personnalité peu commune d'Antoinette. Elle entreprit de la suivre et de favoriser son éducation. Convaincue à l'issue de sa formation qu'elle ferait une partie recrue pour les Filles, elle milita auprès de ses consœurs pour son entrée dans la communauté.

Avec les Filles, Antoinette trouva une seconde famille, et elle fit merveille dès les premières missions qu'elle eût à remplir. Elle rencontra de nombreux succès, et quelques années après son arrivée au sein des Filles, ce fût à son tour de chaperonner une nouvelle recrue. Celle-ci s'appelait Mélisande.

Antoinette lui enseigna les rudiments des compétences nécessaires à l'accomplissement de ses missions. Elle l'aida aussi à se préparer en vue de son infiltration dans la maisonnée du duc Auguste Danceny de Rosemonde. C'est Antoinette qui recueillait les rapports de Mélisande, mais elle ne vit pas venir le tragique évènement qui se préparait. Quand sa protégée disparut, ce fut un déchirement et un échec personnel pour elle. Aujourd'hui, avec la réapparition de Mélisande, elle a enfin l'occasion de réparer cette erreur...

## Interprétation

Antoinette de Silguy est une jeune femme très séduisante, et elle le sait. Lorsqu'elle agit au nom des Filles, elle n'hésite pas à user de séduction pour parvenir à ses fins. Elle est très intelligente et a un

sens inné pour saisir ce que ses interlocuteurs « souhaitent » entendre...

Mais attention, Antoinette sait aussi parfaitement se défendre, et des hommes trop pressants s'en mordraient les doigts s'ils ne comprenaient pas les avertissements de la belle. Qui s'y frotte s'y pique !

## Secrets de MJ

Antoinette est amoureuse de Mélisande, elle l'a été dès leur première rencontre, mais elle n'a jamais osé lui déclarer ses sentiments. Le jour où Mélisande a disparu, cela a été un véritable déchirement pour Antoinette. La crainte qu'elle soit morte à l'époque est à la hauteur de l'espoir qu'a fait renaître sa réapparition à Valfosse. Osera-t-elle lui parler enfin ? Comment réagira-t-elle en apprenant qu'elle a perdu la mémoire ?

## Antoinette de Silguy – Héros

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

**Réputation :** 10

**Epées de Damoclès :** Amour perdu

**Arcane :** Mystérieux

**Avantages :** Accent montagnois (Ouest), Appartenance : Beauté du Diable, Filles de Sophie, Entraînement nocturne, Gaucher, Petite noblesse, Polyglotte : Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E), Séduisant (10), Sens aiguisés, Volonté indomptable

**Ecole d'escrime de Necare (Compagnon) :** Corps à corps 4, Dissimulation 5, Exploiter les faiblesses (Necare) 4, Poison 4

**Courtisan :** Cancanier 3, Danse 2, Eloquence 2, Etiquette 3, Lire sur les lèvres 3, Mémoire 4, Mode 3, Séduction 5, Sincérité 5

**Erudit :** Histoire 3, Mathématiques 2, Occultisme 3, Philosophie 2, Recherches 3, Science de la nature 4, Théologie 1

**Espion :** Déguisement 4, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 5, Filature 3, Lire sur les lèvres 1, Poison 4

**Malandrin :** Connaissance des bas-fonds 2, Contact 3, Débrouillardise 3, Orientation citadine 2

**Armes à feu :** Attaque (armes à feu) 4, Recharger 3

**Athlétisme :** Acrobatie 3, Amortir une chute 2, Course de vitesse 3, Escalade 3, Jeu de jambes 4, Lancer 3, Nager 2, Pas de côté 2, Roulé-boulé 2, Sauter 3

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

## Aymeric de Villenoy



Dès sa naissance, Aymeric de Villenoy avait tout pour être heureux, et sa vie promettait d'être belle et réussie. Né dans une famille noble de la région de Tamisy, entouré de parents aimants et attentionnés, ainsi que de deux sœurs, Aymeric fut choyé de par son statut de benjamin de la famille. Théophile, son père, un vétéran des mousquetaires, lui donna très tôt une bonne éducation, lui fit suivre des règles strictes et lui enseigna l'art du combat à la rapière. Sa voie était toute tracée et les talents dont faisait preuve Aymeric ne laissaient aucun doute sur sa capacité de réussite.

Seulement voilà, sa mère portait dans son sang un héritage bien particulier : la sorcellerie Porté. Elle réussit longtemps à garder cela secret, mais les rumeurs et les ragots finirent par le révéler au grand jour. Si la Montaigne pouvait paraître être une terre d'accueil idéale pour un sorcier, surtout après les déclarations de l'Empereur en ce sens, c'était sans compter sur la méchanceté des gens. Isabelle de Villenoy fut sans doute dénoncée auprès de l'Inquisition par quelqu'un de jaloux, peut-être par une personne ayant de la rancœur contre les Villenoy ; toujours est-il qu'elle fut un jour enlevée par des chevaliers inquisiteurs infiltrés dans le sud de la Montaigne. Son mari rallia nombre de personnes pour battre la campagne et retrouver Isabelle, mais malheureusement, il arriva trop tard : elle avait été brûlée sans autre forme de procès, attachée à un arbre dans la forêt sur un bûcher de fortune.

Après la mort de sa mère, Aymeric se promit de réussir et d'intégrer le corps des mousquetaires, non seulement parce que c'était son rêve depuis tout petit, mais aussi parce que cette carrière lui permettrait de lutter contre ses ennemis jurés : les intégristes de l'Eglise et de l'Inquisition.

## Interprétation

Aymeric est un homme très séduisant et son charme naturel fait succomber toutes les femmes. Il est de plus courtois et bien éduqué, ce qui ne manque pas de leur plaire, tout autant que l'air mystérieux et ténébreux que lui donne l'étincelle de tristesse qu'il a au fond des yeux.

En général d'humeur taciturne, Aymeric n'en est pas pour autant inattentif à tout ce qui l'entoure, bien au contraire. S'il reste souvent en retrait, c'est pour observer le monde et les gens autour de lui.

## Secrets de MJ

Aymeric porte une blessure en lui qui ne se refermera sans doute jamais. Il pourrait bien tuer et pourchasser jusqu'au dernier inquisiteur vivant sur Théah, cela ne lui ramènerait pas sa mère pour autant. Non, il le sait parfaitement, mais il a fait le serment que plus aucun innocent n'aurait à subir son sort s'il pouvait faire quoi que ce soit pour l'en empêcher. Quoi que ce soit...

## Aymeric de Villenoy – Héros

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

Réputation : 12

Epées de Damoclès : Vendetta (3)

Arcane : Dévoué

Avantages : Académie militaire, Accent montagnois (Sud), Appartenance : Mousquetaires, Appartenance : Guilde des Spadassins, Noble, Polyglotte : Castillan (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E), Séduisant (10), Sens aiguisés, Volonté indomptable

Ecole d'escrime de Valroux (compagnon) : Double Parade (couteau/escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Valroux) 4, Feinte (escrime) 4, Marquer (escrime) 4

Courtisan : Danse 1, Diplomatie 3, Eloquence 2, Etiquette 2, Jouer 2, Lire sur les lèvres 3, Mémoire 2, Mode 2, Séduction 2, Sincérité 3

Espion : Code secret 2, Déguisement 2, Déplacement silencieux 4, Dissimulation 1, Filature 4, Lire sur les lèvres 3, Mémoire 2, Sincérité 3

Malandrin : Connaissance des bas-fonds 2, Contact 3, Orientation citadine 3

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

Cavalier : Equitation 3, Sauter en selle 2

Couteau : Attaque (couteau) 3, Lancer (couteau) 2, Parade (couteau) 3

Escrime : Attaque (escrime) 4, Parade (escrime) 4

## Annexe 3 : Les ennemis

## Duc Auguste Danceny de Rosemonde

Personnage officiel tiré du supplément *Le Collège Invisible*, page 72 & 112.



Viell homme amer et haineux, le duc de Rosemonde ne parvient pas à se souvenir d'une époque dans sa vie au cours de laquelle il fut véritablement heureux ou satisfait. La richesse de sa famille ne lui apporta pas une enfance remplie de joie. Sa carrière de mousquetaire ne lui apporta pas la gloire. Ses talents Porté ne se développèrent jamais au-delà des capacités d'un apprenti. Seules deux choses permirent de nourrir son intérêt quasi inexistant : la politique et les légendes entourant l'alchimie.

Ses études incessantes de l'alchimie l'empêchèrent de goûter aux joies des fêtes de sa sœur, à l'attention de sa jolie jeune femme ou au bonheur d'élever sa fille. Seule la fugue amoureuse de sa fille au bras d'un petit noble vodacci fit réagir Auguste, et seulement parce qu'un étranger lui avait pris quelque chose qui lui appartenait.

Apprenant la mort de sa fille, il se plongea de plus belle dans ses recherches alchimiques. Celles-ci le conduisirent dans l'entourage d'Alvaro Arciniega. Celui-ci recherchait quelqu'un pour l'aider à financer un projet secret sur les utilisations alchimiques du sang sorcier. Bien qu'Auguste se méfiât d'Arciniega, il fut tout de même intrigué par la possibilité de pouvoir augmenter ses propres pouvoirs Porté peu brillants. Au début, il ne lui donna que quelques maigres fonds. Puis il lui donna des échantillons de son propre sang. Enfin, il se mit à boire les potions d'Arciniega qui devinrent une véritable drogue.

En parallèle, il concocta lui-même quelques potions, mais aucune ne lui apporta le surcroît de pouvoir qu'il espérait acquérir... Jusqu'au jour où il découvrit par hasard la formule d'un élixir de force primale. Celui-ci fit temporairement de lui un être d'une force hors du commun, mais dénué de conscience et de sens moral.

Quand un soir il découvrit une de ses servantes dans son laboratoire privé, il se prit de colère et avala un peu de son élixir. Il laissa Mélisande pour morte, et se débarrassa de son corps. Sa réapparition quelques mois plus tard lui fit

comprendre qu'il devait agir s'il voulait éliminer définitivement cette petite espionne...

## Interprétation

Le duc est un vieil homme aigre qui ne vit pratiquement que pour ses potions alchimiques. Il porte de riches vêtements à la dernière mode montagnaise, mais son visage est toujours strié de rides en raison du froncement perpétuel de ses sourcils et il toise constamment le reste du monde, jouant pour ce faire de son long nez. Il a pris l'habitude de voyager avec un garde du corps et transmet souvent ses désirs à autrui par son intermédiaire. Moins il interagit avec le reste du monde, plus il semble être heureux.

## Secrets de MJ

Le duc est devenu très dépendant de la consommation de ses propres potions alchimiques et de celles d'Arciniega. Son ambition lui fait prendre de gros risques en ce domaine, et certaines potions l'ont conduit par le passé à commettre des actes extrêmement dangereux dont il n'a pas mesuré toutes les conséquences.

## Duc Auguste Danceny de Rosemonde – Vilain

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

Réputation : -40

Épées de Damoclès : Phobie

Arcane : -

Avantages : Alchimiste, Appartenance : Collège Invisible, Bibliothèque de recherche (1 PP), Domestiques, Noble, Polyglotte : Montagnais (L/E), Castillan (L/E), Théan (L/E), Université

Sorcellerie Porté (Apprenti) : Amener 1, Ensanglanter 1, Harmonisation 2, Poche 1

Ecole d'escrime de Valroux (Compagnon) : Double Parade (couteau/escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Valroux) 4, Feinte (escrime) 4, Marquer (escrime) 4

Courtisan : Cancanier 5, Danse 4, Diplomatie 4, Eloquence 3, Etiquette 4, Intrigant 4, Jouer 2, Lire sur les lèvres 2, Mode 4, Politique 5, Sincérité 2

Érudit : Astronomie 3, Droit 2, Histoire 2, Mathématiques 3, Occultisme 4, Philosophie 2, Recherches 3, Sciences de la nature 5

Cavalier : Equitation 4, Sauter en selle 3

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

Escrime : Attaque (escrime) 4, Parade (escrime) 4

**Peizerat**



De son vrai nom Armand Philippe de Maugineaux, comte de Peizerat, ce spadassin est l'héritier unique d'une vieille famille aristocrate de la région de Buc. Encore que parler d'héritage en ce qui le concerne est un peu abusif. En effet, sa mère est morte en lui donnant le jour, et son père, désespéré par cette tragédie, sombra dans l'alcool et le jeu.

En quelques années, le comte avait bientôt dilapidé toute la fortune familiale et dut se résoudre à vendre terres et manoir. Installés depuis lors dans un modeste logis près du port de Buc, Armand et son père vécurent quelques temps de la vente des derniers bijoux de la famille, mais le jeune homme avait soif d'autre chose et d'une revanche sur une vie qu'il n'avait pas méritée.

Dès qu'il fut en âge de quitter son père, il partit vivre à Charousse avec pour objectif d'apprendre le métier des armes. La capitale lui permis de trouver à la fois son rêve et son vice ; le premier étant de faire partie du corps d'élite des mousquetaires du roi ; le second fut de succomber aux charmes des femmes.

Un talent naturel certain pour le maniement des armes lui ouvrit facilement les portes de la garnison des mousquetaires où il commença avec succès à servir le roi. Cela lui attira certaines jalousies, et quelques-uns de ses collègues l'appelaient simplement « Peizerat » pour lui rappeler le souvenir du domaine familial perdu.

Par vengeance, il séduisit la compagne de l'un de ces mousquetaires moqueurs. Lorsque que le cocu s'en aperçu, il défia Armand en duel, mais s'en repenti trop tard quand il reçut une blessure mortelle de celui-ci. Armand ne fut pas condamné pour ce duel pratiqué dans les règles, mais bientôt révoqué et chassé du corps des mousquetaires.

Il n'eût alors plus d'autre choix que de louer son bras et son arme au plus offrant, et c'est le duc Auguste Danceny de Rosemonde qui sut déboursier le meilleur prix pour ce spadassin de talent. Armand commande depuis lors sa petite garde personnelle, et lui sert à la fois de protecteur et d'homme de confiance pour certaines missions délicates.

**Interprétation**

Ses cheveux et sa barbe d'un blond très clair donnent à Armand un physique atypique que l'on remarque tout de suite. Il sait que cette originalité plait aux femmes, et il en joue très souvent pour parvenir à ses fins. Il semble sûr de lui, une assurance renforcée par la confiance que lui porte le duc, et la protection qui peut en résulter.

**Secrets de MJ**

Son éviction du corps de mousquetaires et les moqueries dont il a été victime ont forgé une rancœur qui confine parfois à la haine contre ses anciens confrères. Cette haine est sans doute à la hauteur du rêve que représentait pour lui une carrière chez les mousquetaires. Armand saisira donc chaque occasion de vengeance envers eux.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Peizerat</b> – Vilain</p> <p>Gaillardise 3, Dextérité 4, Esprit 3, Détermination 2, Panache 4</p> <p><b>Réputation</b> : -12</p> <p><b>Epées de Damoclès</b> : Révoqué (3)</p> <p><b>Arcane</b> : Libertin</p> <p><b>Avantages</b> : Académie militaire, Accent montagnois (ouest), Noble, Réflexes de combat, Polyglotte : Montagnois (L/E), Vodacci (P), Volonté indomptable</p> <p><b>Ecole d'escrime de Boucher (compagnon)</b> : Coup puissant (couteau) 4, Double parade (couteau) 4, Exploiter les faiblesses (Boucher) 4, Riposte (couteau) 4</p> <p><b>Criminel</b> : Crochetage 3, Déplacement silencieux 2, Filature 3, Guet-apens 2, Parier 2, Tricher 2</p> <p><b>Garde du corps</b> : Discrétion 3, Filature 3, Guet-apens 2, Intimidation 2, S'interposer 3</p> <p><b>Malandrin</b> : Connaissance des bas-fonds 3, Contact 2, Orientation citadine 2</p> <p><b>Armes à feu</b> : Attaque (armes à feu) 3</p> <p><b>Athlétisme</b> : Amortir une chute 1, Course d'endurance 2, Course de vitesse 2, Escalade 2, Jeu de jambes 4, Lancer 2, Pas de côté 3</p> <p><b>Couteau</b> : Attaque (couteau) 4, Lancer (couteau) 3, Parade (couteau) 4</p> <p><b>Escrime</b> : Attaque (escrime) 4, Parade (escrime) 3</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## Cristina Ibanez



Issue d'une modeste famille de pécheurs de San Juan, Cristina a toujours su qu'elle ne pourrait compter sur personne dans la vie, et qu'elle devrait se battre si elle voulait obtenir quelque chose. La chance croisât tout de même parfois son chemin. Alors qu'elle était encore enfant, un jeune prêtre su déceler en Cristina un grand potentiel et entreprit de lui donner une éducation, de lui apprendre à lire et à écrire, de lui inculquer les enseignements de Theus et de ses prophètes, et de lui apprendre l'importance de la foi, de l'honnêteté, de la droiture et de la probité.

Ces enseignements prirent beaucoup d'importance pour Cristina, et elle se montra être une élève très appliquée. Trop peut-être, car grandit alors en elle la peur de mal faire, de déplaire à ses parents, aux enseignants, ou pire, à Theus. Sa dévotion n'avait plus de limite, et le prêtre qui l'avait prise sous son aile dû plusieurs fois la ramener à la raison.

Devenue adolescente, sa paranoïa était devenue si forte qu'elle ne pouvait concevoir de vivre dans la société civile et que la seule voie possible pour elle était donc d'entrer dans les ordres, pour vivre à l'abri du monde et de ses péchés. Mais, quelques mois seulement après être entrée au couvent de San Juan, Cristina commença à voir le Mal s'insinuer entre les murs du cloître... Une nuit, elle surprit une des sœurs en compagnie d'un homme dans une position sans équivoque. Elle la dénonça dès le lendemain matin, et la pécheresse fut emmenée par l'Inquisition et brûlée en place publique.

Cristina fût alors mise à l'écart par les autres sœurs, puis finalement rejetée par sa communauté. Aucun autre couvent n'accepta de l'accueillir. L'inquisiteur qui avait recueilli son témoignage décida de lui tendre la main et lui proposa d'entrer à son service. Cristina rejoignit donc les rangs de l'Inquisition, et y trouva sans doute l'endroit au monde où elle serait la mieux protégée du péché. Du moins est-ce ce qu'elle pense...

Ses dehors innocents lui permettent de remplir des missions délicates et de s'attirer les bonnes grâces de ses interlocuteurs, alors plus enclins à se confier. Elle est actuellement sur la piste de plusieurs scientifiques clandestins qualifiés d'hérétiques par

l'Église, et notamment le duc Auguste Danceny de Rosemonde. Elle fera tout pour que ces suppôts de Légion aillent brûler en Enfer.

## Interprétation

Beauté froide et captivante, Cristina a appris à user de séduction pour parvenir à ses fins. Elle sait que c'est pour extirper le Mal et que ce n'est donc pas un péché. Elle oscille entre méfiance et séduction, mais la pitié lui est inconnue; elle n'a en effet aucune indulgence pour les pécheurs. Ils doivent être punis coûte que coûte.

## Secrets de MJ

Cristina « sait » que tous les gens sont contre elle, mais c'est parce que leur âme est pervertie par Légion. Elle n'a d'autre choix que de les dénoncer...

## Cristina Ibanez – Vilain

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

Réputation : - 12

Épées de Damoclès : Informateur de l'Inquisition (3)

Arcane : Paranoïaque

Avantages : Accent castillan (Torres), Appartenance : Inquisition, Beauté du Diable, Education castillane, Foi, Juste Courroux, Linguiste, Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E), Sens aiguisés

École d'escrime de Gallegos (Compagnon) : Exploiter les faiblesses (Gallegos) 4, Feinte (Escrime) 4, Marquer (Escrime) 4, Riposte (Escrime) 5

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

Erudit : Histoire 3, Mathématiques 2, Occultisme 4, Philosophie 3, Recherches 2, Théologie 3

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

Missionnaire : Comportementalisme 4, Diplomatie 3, Eloquence 3, Philosophie 3, Survie 2, Théologie 3

Athlétisme : Course de vitesse 3, Escalade 1, Jeu de jambes 4, Lancer 2, Sauter 2

Cape : Parade (cape) 3, Enchevêtrement 2

Cavaller : Dressage 2, Equitation 3, Sauter en selle 1

Escrime : Attaque (escrime) 4, Parade (escrime) 4

## Domingo Salazar



Domingo est avant tout un soldat de Theus, mais c'est aussi une forte tête, depuis toujours, et cela lui a souvent joué des tours.

Enfant turbulent, il a été placé au séminaire par ses parents dans l'espoir, non seulement de lui donner une bonne éducation, mais

aussi et surtout de canaliser son énergie. Si le premier objectif a été moyennement rempli, le second l'a été pleinement : Domingo rencontra la Foi, mais aussi une vocation.

Domingo Salazar, issu d'une famille modeste, avait trouvé un engagement à sa mesure ; lui, l'enfant turbulent de Barcino, serait le bras armé de l'Eglise, et ce fut tout naturellement que l'Inquisition ouvrit ses bras à un aussi fervent défenseur de la Foi, prêt à se dévouer pour cette cause, quel que soit le prix à payer. Il gravit très vite les échelons, même si ses supérieurs constatèrent parfois des débordements : un prisonnier torturé un peu trop vivement, des bagarres avec ses soldats ou même avec ses supérieurs...

Domingo fit merveille lorsqu'il combattit en Eisen vers la fin de la Guerre de la Croix. Ce fut une évidence, pour sa hiérarchie, qu'il devait être du nombre des officiers commandant le détachement de l'Inquisition qui s'infiltra en Montaigne pour capturer Léon-Alexandre XIV, et qui conduisit à l'héroïque résistance de Montègue aux portes du palais impérial. Mais Domingo n'arriva pas jusqu'à Charousse : quelques lieues après son entrée en Montaigne, sa section rencontra une forte opposition dans un village. Furieux d'être entravé dans sa mission sacrée, il finit par ordonner le massacre des villageois, y compris des femmes, des vieillards et des enfants. Certains de ses soldats furent même soupçonnés de viols, sur lesquels Domingo aurait fermé les yeux.

C'est ce qui provoqua la chute de l'inquisiteur. Par égard pour ses états de service, il ne fut que rétrogradé et non révoqué, mais le coup fut rude. Il fait profil bas depuis lors, et sert sous les ordres d'une femme, peut-être moins expérimentée, mais plus posée et plus « sage ». Jusqu'à quand courbera-t-il le dos ?

## Interprétation

A première vue, on pourrait croire que Domingo agit d'abord et réfléchit ensuite, mais c'est un peu plus fin que cela. Il peut en effet paraître impulsif, et il l'est souvent, mais c'est toujours dans l'objectif de prendre ses adversaires de vitesse, ou de dissuader quiconque d'agir contre lui. De nature autoritaire, il a toujours beaucoup de mal à faire des concessions ou à revenir sur une opinion déjà établie.

Le visage buriné, la carrure impressionnante, le regard sévère, tout chez Domingo impose le respect et la prudence. Nul doute que ce n'est pas un homme que l'on voudrait énerver ou se mettre à dos...

## Secrets de MJ

Le secret de Domingo n'en est pas un : tout le monde sait qu'il rêve de prendre sa revanche et de retrouver sa gloire d'antan. Il saisira la première occasion qui se présentera pour cela.

## Domingo Salazar – Vilain

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

Réputation : -18

Épées de Damoclès : Probation (3)

Arcane : Impulsif

Avantages : Accent castillan (Torres), Appartenance : Inquisition, Dur à cuire, Foi, Polyglotte : Castillan (L/E), Eisenör (P), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Réflexes de combat

Ecole d'escrime de Lucani (compagnon) : Corps à corps 5, Coup de pommeau 4, Coup puissant 4, Exploiter les faiblesses (Lucani) 4

Erudit : Histoire 2, Mathématiques 2, Occultisme 2, Philosophie 1, Recherches 1, Théologie 2

Espion : Corruption 3, Déplacement silencieux 2, Falsification 2, Filature 4, Interrogatoire 4, Mémoire 3, Sincérité 2

Malandrin : Connaissance des bas-fonds 2, Contact 3, Débrouillardise 3, Orientation citadine 3

Missionnaire : Comportementalisme 2, Diplomatie 2, Eloquence 3, Philosophie 1, Survie 3, Théologie 2

Armes lourdes : Attaque (armes lourdes) 4, Parade (armes lourdes) 4

Athlétisme : Course d'endurance 2, Course de vitesse 3, Escalade 2, Jeu de jambes 3, Lancer 2, Soulever 3

Commandement : Commander 4, Corruption 3, Galvaniser 3, Guet-apens 2, Stratégie 2, Tactique 3

Pugilat : Attaque (pugilat) 4, Direct 4, Jeu de jambes 3, Uppercut 2