



Mousquetaires de l'Ombre

Le jeu de Cape et d'E.T.



Nouvelle-France



Phenix

Après les artefacts et autres gadgets en tous genres de « Kiou », ce deuxième supplément pour Mousquetaires de l'Ombre vous propose de traverser les mers pour gagner la Nouvelle France. Comme si la poursuite des Galériens n'était déjà pas assez ardue, voilà qu'elle se corse : colons amers, indiens belliqueux et ours ou lynx affamés ne vont que compliquer la tâche de nos Mousquetaires.

Ce nouveau supplément reste fidèle à l'esprit qui a présidé à l'écriture du jeu : mélange de nouvelles d'ambiance, de background, d'aides de jeu, mais aussi et surtout d'AVENTURES. Moins de six mois après la sortie de Mousquetaires de l'Ombre, Phenix vous propose déjà pas moins de onze scénarios officiels !

Bonne traque, et que le Grand Manitou soit avec vous ! Gni !

L'équipage de Mousquetaires de l'Ombre

Direction éditoriale : Sylvain Plagne, Mathieu « M » Cuenin

Auteurs de ce supplément : Jean-Marc « Xain-Phax » Dumartin, Mario Heimburger, - , Anton « Dragomir » Bessarab

Illustrateurs : Benjamin « Meow » Schwarz, Gwen Houarno

Mise en page : Alexandre « Plantaxl » Labeille

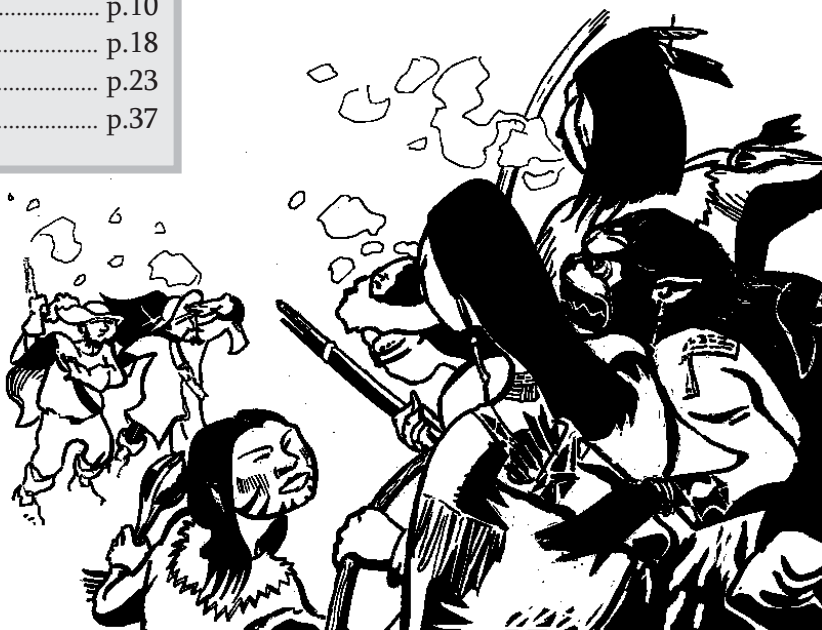
Relectures : Sylvain Plagne, Jean-Marc Dumartin, Matthieu Cuenin

Remerciements : Vari, Xaramis, Samuel de Champlain, les playtesteurs de Chavenay (Guillaume « Essentia » Gourvil, Nicolas Duez, Jérémy Sokol, Clément Met)

Nous tenons à remercier Philippe de Broca pour Le Bossu, mais pas Emmanuelle Béart pour les Trois Mousqueraires.

SOMMAIRE :

- Nouvelle France p.4
- Le Coin de l'aventure p.6
- Le pays où, quand « il mouille »,
il fait pas trop « frette »... p.10
- Règles de navigation p.18
- Crise d'adolescence p.23
- De l'Or et du Cyan p.37



Fin Août 1655.

*Navire commercial « Petit Paséidon »
Faisant route de Dieppe à Québec.*

Mon cher Oncle,

Je vous salue avec respect et vous prie par avance de bien vouloir pardonner à ma main cette écriture chahoupée.

Comme vous le savez, je me trouve à bord du « Petit Paséidon » et, Dieu qu'il m'est difficile d'écrire en mer. Cela fait neuf jours que nous avons quitté le port de Dieppe et le mal de mer ne me laisse de répit qu'aujourd'hui. Mes années passées au séminaire du collège de Poitiers n'ont en rien préparé mon corps à cette épreuve et mon esprit est loin d'être assez fort pour commander à ces maux.

Le capitaine Duprat nous assure que nous pouvons compter sur une journée de répit avant que le mauvais temps ne revienne. Aussi j'en profite pour ce courrier que je ne pourrais de toutes façons poster qu'arrivé à Québec.

Le « Petit Paséidon » semble un bon navire, comme en témoignent les marchandises chargées en confiance avant l'appareillage. Mais le fait de n'être que neuf passagers reste parfois pesant.

Il est difficile d'échanger avec les marins aguerris de l'équipage qui ne nous considèrent pas. Si fait, mon voyage se déroule en compagnie de huit futurs colons de la Nouvelle France. Trois frères, les Karmenec, qui s'en vont ouvrir et exploiter de nouvelles terres, Hélène et Philippe-Henri Châtaigne, un couple de maîtres d'école qui vont enseigner à Trois-Rivières. Il y a aussi le père Verguier, un curé catholique avec qui, vous vous en doutez bien, j'évite de débattre de théologie et Alvin van Hojdonck, un pelletier flamand qui voyage pour affaires. Le dernier passager à faire la traversée avec moi se nomme Louis Bergerac, un curieux personnage qui ne quitte jamais son lourd manteau à capuchon et qui parle très peu.

La vie à bord est rythmée par les manœuvres et les repas. Rien à disposition pour tromper l'ennui. Les Karmenec, eux, travaillent avec les marins pour payer leur traversée. Le capitaine Duprat nous a prévenu ce matin que la traversée durerait au minimum encore trois semaines.

Voilà, mon oncle, toutes mes pensées vont vers vous et ma très chère tante.

Sincèrement votre,

Emmanuel de Fortin.

Nouvelle France

TEMPS LOCAL 17 MARS 1657
RAPPORT DU MAJOR AZKABBAR
À L'ATTENTION DE LA CHANCELLERIE GALACTIQUE
ARCHIVÉ EN ATTENTE DE MOYENS D'ÉMISSION
ADDITIF N°1

Reprise du rapport initié il y a quelques semaines. Nous sommes toujours immobilisés sur ce monde que ses occupants appellent « Terre ». Notre arrangement avec les autorités locales commence à porter ses fruits. Les cellules du Galérion commencent à accueillir les évadés repris. Un certain nombre est malheureusement mort. Récemment, les hommes du Roi local, les fameux Mousquetaires de l'Ombre, ont été contraints d'abattre un Esmak intraitable. Le complice de ce Galérien, un Esmak également, est actuellement en fuite. Il semble qu'il était prêt à changer de continent et nous devons envisager qu'il ne soit pas le seul.

Pour la première fois depuis que notre association est active, le Roi de France et son ministre, le cardinal Mazarin, vont mettre sur pieds une expédition dans ce qu'ils appellent la Nouvelle France. Une contrée située par delà les mers à des milliers de kilomètres. Dans ce monde à la technologie balbutiante, une telle entreprise n'est pas une mince affaire. C'est dans ces territoires que se serait réfugié Fanis, l'Esmak en fuite.

Les autorités locales sont venues pour nous demander un appui logistique que, théoriquement, je ne puis leur accorder. Je vais donc tenter ici de recenser les informations sur la Nouvelle France apportées par Mazarin pour pouvoir en dernier lieu décider de l'aide à leur apporter. Et tout d'abord, de quoi parle-t-on en évoquant la Nouvelle France...

LA NOUVELLE FRANCE

Vers l'ouest, par la mer, entre la France et l'Orient, se trouve un continent connu depuis un peu plus de cent cinquante ans. Les contrées nord de ce continent et surtout ses mers, qui sont si riches en poissons sont, comme

la route qui y mène, déjà bien connues des marins et en particuliers des pêcheurs bretons. Vingt à soixante jours de mer pour pêcher la morue [UNE ESPÈCE DE POISSON LOCALE TRÈS RÉPANDUE] au sud de ce qu'ils nomment dès lors « Terre Neuve ».

Suivant la route de ces travailleurs de la mer, Jacques Cartier [UN MARIN FRANÇAIS DE LA VILLE DE SAINT MALO] est chargé par le Roi d'alors, François Premier, de faire le voyage vers ces Terres Neuves pour y découvrir îles, pays et surtout or et richesses qui doivent s'y trouver. Cela se passait le 19 mars 1534. Après vingt jours de mer, Cartier navigue sur les eaux du golfe du Saint Laurent. Il met cap au sud et c'est dans la baie des cha-leurs qu'il rencontre ses premiers autochtones, les Micmacs. Les échanges sont amicaux. Cartier atteint peu après la Baie de Gaspé. Il y rencontre près de deux cents Iroquois venus pêcher depuis Stadaconé. Les relations amicales et confiantes se dégradent lorsque Cartier prend possession du territoire au nom du Roi. Il ment alors aux Iroquois et à Donnacona leur chef. [ÉTRANGE CETTE PROPENSION À PRENDRE LES ÊTRES MOINS ÉVOLUÉS POUR DES IMBÉCILES] Cartier revient en France en emmenant deux des fils du chef Iroquois.

Les archives présentées par Mazarin mentionnent que Cartier est reparti en mai 1535. Après cette fois ci cinquante jours de voyage, l'explorateur quitte le golfe et entre dans la baie du Saint Laurent. On y découvre le fleuve et Cartier le remonte jusqu'à Stadaconé puis Trois Rivières et enfin Hochelaga. L'hiver et le scorbut piègent l'expédition. Un quart des français meurent. Cartier revient vers la France en mai 1536 après avoir enlevé une dizaine d'Iroquois dont le chef. À cette époque, une timide empreinte française marque Terre Neuve, l'Acadie et la vallée du Saint Laurent. À partir de 1543, plus aucun français ne vit en Nouvelle France, ils sont tous morts ou rapatriés.

[JE NE VOIS PAS L'INTÉRÊT DE COLONISER UN TERRITOIRE SI LOIN ET SI VASTE POUR L'ABANDONNER SI PEU DE TEMPS APRÈS...] ...



[BON, VOYONS LA SUITE MAIS J'AI PEUR QUE NOUS N'EN SOYONS PAS ENCORE À FANIS...]

C'est Henri IV [roi d'alors et grand père du souverain actuel] qui relance les expéditions en accordant à Samuel de Champlain mission d'explorer la Nouvelle France, les voies fluviales et de désigner un site pour implanter un comptoir de traite. Champlain effectuera douze séjours en Nouvelle France entre 1603 et 1635.

Entre 1604 et 1607, Pierre du Gua de Monts, lieutenant général de l'Acadie, s'engage à installer soixante colons par an en Acadie. L'Éphémère « Port-Royal » est né. De son côté, Champlain poursuit ses explorations. En 1608 il rebaptise la « capitale » iroquoise Québec, fait construire son habitation et s'y installe. En 1611, il crée la « place royale » sur l'archipel d'Hochelaga, où est construite après 1642 la ville de Montréal.

Champlain soutient les Hurons, Algonquins et Montagnais contre les Iroquois. Les Iroquois sont depuis longtemps les adversaires des français dans toute la vallée du Saint Laurent et jusque au lac Ontario. Champlain découvre le lac Huron en août 1615, c'est sa dernière exploration. Il se consacre ensuite à la création d'une colonie française en peuplant Québec. À sa mort en 1635, seulement 150 français peuplent la Nouvelle France.

C'est Étienne Brûlé qui poursuit les explorations. Il est également interprète auprès des autochtones. On lui attribue la découverte du lac Michigan (ainsi qu'à Nicollet).

[IL VA TOUS ME LES ÉNUMÉRER ! RESTE À SAVOIR QUAND NOUS EN ARRIVERONS À L'ESSENTIEL...]
- Mais poursuivez mon-sieur de Mazarin...

Les possessions du roi en Nouvelle France ne cessent de s'étendre. Il nous faut citer Jean Nicollet. Il repousse les frontières de la Nouvelle France vers l'ouest et le nord ouest en découvrant le lac Michigan et le lac Supérieur (enfin, nous tenons cela des seules archives Jésuites...). Nicollet est aussi pour beaucoup dans les bonnes relations de la colonie avec les tribus autochtones. Il amène la paix entre les Algonquins et les Iroquois, il vit même huit ou neuf ans avec une tribu Nipissingue du la Huron. C'est également grâce à Nicollet, que dès après la prise de la colonie par les anglais en juillet 1629, les Hurons refusent de commercer avec les anglais pour rester fidèles aux français. Nicollet obtient une

concession à Trois Rivières et meurt noyé en 1642 devant Québec.

Quitte à parler des Jésuites, [OUI, ÇA POUR PARLER, ON PARLE...], parlons de Jean de Quen. Un missionnaire Jésuite délégué en Nouvelle France. Il enseigne à Québec, Sillery et Trois Rivières. Il évangélise différentes tribus, en particulier les Montagnais. C'est en œuvrant pour le collège Jésuite qu'il se fait le découvreur d'une grande partie du nord et du nord-ouest du Canada.

Jean de Quen, qui a cinquante quatre ans, est actuellement le supérieur des missions jésuites de la Nouvelle France. Il travaille à la mission de Sillery et apporte son soutien aux colons disséminés sur la côte de Beauré.

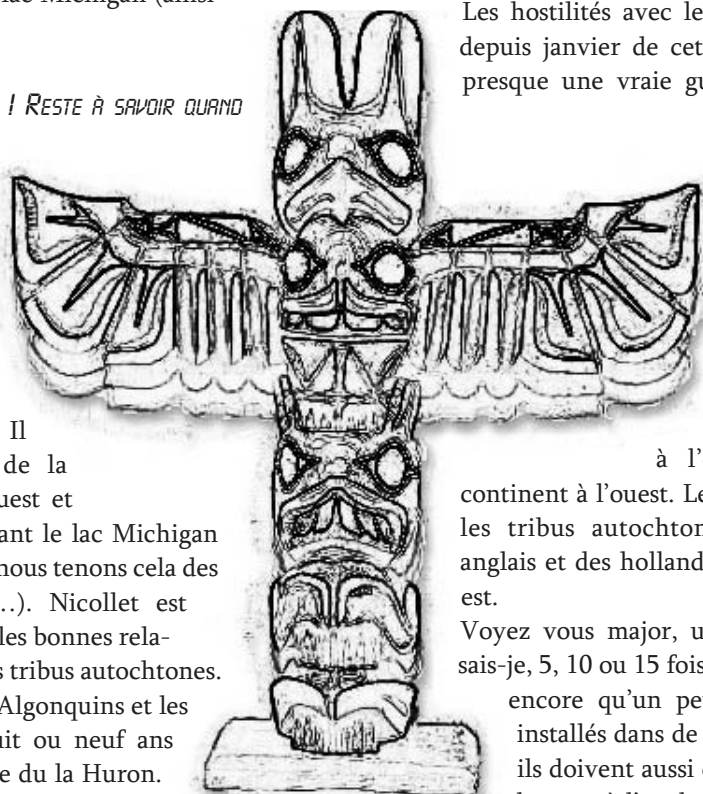
À ce jour, les colons continuent à s'installer en Nouvelle France, à défricher de nouvelles terres, de nouvelles richesses. Les explorations se poursuivent aussi, sous la houlette de Médard Chouart des Groseilliers. Au service des Jésuites de 1641 à 1646 [ENCORE EUX. DÉCIDÉMENT ILS REPRÉSENTENT UN RÉEL POUVOIR EN NOUVELLE FRANCE], c'est lui qui découvre l'extraordinaire potentiel des pelleteries de la baie d'Hudson. C'est un aventurier animé par l'instinct du commerce. Il parle Huron, Algonquin, Iroquois et vit à Trois Rivières depuis 1653, période à laquelle les Iroquois ont lancé de meurtrières attaques contre nos colons.

Les hostilités avec les Iroquois sont rouvertes depuis janvier de cette année. C'est cette fois presque une vraie guerre. À se demander si, malgré notre traité d'alliance, ils ne sont pas manipulés par les anglais.

La Nouvelle France couvre un territoire immense. De Terre Neuve jusqu'au sud des grands lacs, de l'Acadie à l'est jusqu'au milieu du continent à l'ouest. Les colons français côtoient les tribus autochtones mais aussi quelques anglais et des hollandais qui ont investi la côte est.

Voyez vous major, un territoire qui fait, que sais-je, 5, 10 ou 15 fois la France et nous n'avons encore qu'un peu plus de 2 000 colons, installés dans de rares bourgades. Bien sûr, ils doivent aussi être nombreux à sillonner le pays, à l'explorer encore...

Mais je crains fort que l'Esmak, ou tout Galérien qui arriverait à trouver un embarquement, ne puisse que trop facilement disparaître dans ces immensités...



LE COIN DE L'AVENTURE

(quelques conseils aux meneurs de jeu pour rendre la Nouvelle France vivante).

Cet article présente diverses facettes de l'Amérique du Nord à l'époque de Mousquetaires de l'Ombre. Reste au MJ la lourde tâche d'animer ce décor. Voici quelques suggestions pour l'y aider.

Les saisons

Le Canada ce n'est pas forcément la neige et le froid. En fait il y a principalement deux saisons : l'hiver, et là effectivement les Mousquetaires devront être très bien équipés s'ils veulent résister aux températures parfois extrême, surtout s'ils s'éloignent des villes. Et l'été, qui est parfois plus chaud encore qu'en Europe. En été ne pas hésiter à embêter vos Mousquetaires avec les moustiques, surtout lorsqu'ils sont à proximité de lacs. Les saisons intermédiaires sont relativement courtes.

La densité de population

Là il faudra tricher un peu. Même en comptant les quelques milliers de colons et les amérindiens, la densité de population reste extrêmement faible. La Nouvelle France est un « désert » de forêts et de lacs. Des Mousquetaires qui s'enfoncent dans les terres risqueraient de faire statistiquement peu de rencontres, il ne faudra donc pas hésiter à forcer un peu le destin. Voici des exemples de rencontres possibles :

- Un campement jésuite, avec cinq pères qui essaient tant bien que mal de s'insérer dans la vie d'une tribu d'indiens. Ils parlent des bribes d'indien et essaient petit à petit d'enseigner des rudiments de vie européenne (et catholique) aux indigènes. Certains d'entre eux sont blessés (traces d'une attaque récente d'une tribu indienne ennemie).

- Un groupe de hollandais ou d'anglais, des militaires déserteurs (ou éclaireurs) venus tenter leur chance plus au nord, chez les français. Leurs intentions peuvent varier (soit ils attaquent immédiatement des représentants de la cour de France, soit ils peuvent monnayer leurs services, comme de véritables mercenaires).

- Un campement indien ou des indiens en train de chasser, avec un peu de chances, une tribu huronne. Au pire, des iroquois.

- Les coureurs des bois : un trappeur français qui a décidé de quitter les sentiers battus et d'aller à l'aventure. Solidement armé, il connaît très bien la région et ses dangers. Il a le vocabulaire indien suffisant pour converser avec eux, et connaît très bien leurs coutumes, ainsi que les différentes familles de la communauté

amérindienne. Les coureurs des bois sont bien souvent mal perçus des colons, car ils représentent une catégorie de personnes tentant leur chance individuellement, au lieu de participer à l'effort général de colonisation, en renforçant les positions actuelles. L'exemple typique de coureur des bois est le français Medard Chouart des Groseillers. Dans le scénario « Cyan & Or », on peut en rencontrer, notamment le (fictif) Martin des Framboisiers.

- Des animaux : l'exemple typique sera la rencontre avec un ours brun (déplacement terrestre), ou encore un rorqual (navigation sur le Saint Laurent).

La faune

À propos des animaux justement, voilà quelques exemples d'espèces que les Mousquetaires peuvent rencontrer ou chasser :

- Bœuf musqué : rencontre très peu probable, il vit dans les régions très froides du nord.
- Bison : cette créature qui peut distinguer les odeurs jusqu'à trois kilomètres est très répandue.
- Carcajou : même si elle appartient à la famille des belettes, cette créature étonnante ressemble en fait à un petit ours d'une vingtaine de kilos. Elle est très agile et ses griffes longues et recourbées sont semi-rétractiles (ce qui veut dire qu'un Mousquetaire pourrait bien les découvrir au dernier moment...).
- Cougar : ces champions du camouflage ont peu de chance d'être surpris par des Mousquetaires.
- Lemmings : ces petits rongeurs peuvent être utilisés pour faire plus couleur locale, dans le cas où des Mousquetaires passeraient la nuit dans une grange.
- Lynx du Canada : ce félin est assez rare car il vit dans les régions les plus septentrionales du Canada.
- Orignal : un cervidé comme le caribou, mais beaucoup plus imposant (de 600 à 800 kg parfois).
- Wapiti, qui ressemble beaucoup au Cerf de Virginie.

D'autres espèces très répandues : lièvre, marmotte, caribou, castor, coyote, renard, loup, porc-épic, rat musqué, raton laveur, etc.

Caractéristiques du Bison

Corps 9 Santé 18

Charger 1d16 Piétiner 1d12

Caractéristiques du Carcajou

Corps 4 Santé 8

Mordre&Griffer 1d12

Caractéristiques du Lynx du Canada

Corps 10 Santé 20

Mordre &Griffer 1d16



Caractéristiques Ours brun (Grizzli)

Corps 10 - Santé 20

Encaissement 1d10

Charger & Griffier 1d16 - Gymnastique 1d12

Attaque en général en chargeant d'abord (1d16 sur une cible !), puis au contact tente de griffer (1d8 chaque)...

Les indiens

Sous la dénomination pas encore utilisée « d'amérindiens », les Mousquetaires pourront rencontrer des réalités très différentes. Cela peut aller des indiens les plus « francisés » (des hurons convertis au catholicisme, parlant des rudiments de français, et qui se sont réfugiés à Québec), aux plus sauvages (des Iroquois armés d'arquebuses hollandaises, et qui n'hésiteront pas attaquer tout groupe de colons ou de mousquetaires français...). Entre ces deux extrêmes, il y a les tribus indiennes qui craignent le contact avec les colons (par peur des maladies souvent), les indiens qui ont connu un début d'évangélisation et de francisation avant de quitter un groupe de jésuites, etc. Globalement, les Mousquetaires seront surpris de rencontrer des indiens plus éduqués, plus au fait des coutumes européennes, et surtout mieux armés qu'ils ne l'auraient imaginé.

La nation la plus représentée est celle des Iroquois (et de leurs différentes familles : Mohawk surtout, mais aussi Oneidas, Onondagas, Cayugas et Senecas). Les tribus huronnes ont quant à elles tellement souffert des attaques iroquoises d'une part, et des maladies introduites par les colons d'autre part, qu'elle est quasiment anéantie.

La relation entre les européens et les indiens a très rapidement tourné autour du commerce de fourrure, les indiens étant très impressionnés de ce qu'ils pouvaient obtenir des colons en échange de quelques peaux de bêtes... avant de le regretter.

Chaque grand colonisateur (France, Hollande, Angleterre principalement) essaie de nouer des relations avec « sa » tribu amie. Pour les colons français, il s'agit de la Huronie en général (et des ses différentes familles, Montagnais, Algonquins, et Hurons). L'histoire des relations entre colons et indiens peut se résumer à ceci : les colons font le commerce de fourrure avec une tribu, mais ont besoin pour cela de passer par des intermédiaires inévitables, une autre tribu, qui se place entre les deux et gère les relations. Les puissances colonisatrices vont régulièrement essayer de raccourcir la chaîne entre les négociants et les pourvoyeurs de fourrure, ce qui ne se fera pas sans de vives tensions et conflits.

Les colons de Nouvelle France vont initialement s'allier aux Montagnais, qui serviront d'intermédiaires avec les

Algonquins. Ces derniers fournissent également des fourrures aux Hollandais, par l'intermédiaire d'une autre tribu, iroquoise celle là : les Mohawks. La nation iroquoise est en effet une confédération de cinq tribus (Mohawk, Oneidas, Onondagas, Cayugas, et Senecas, cités plus haut). Cette alliance avec les hollandais explique que les Mohawks vont rapidement disposer de fusils ou d'arquebuses hollandais. Les français quant à eux ont longtemps hésité à armer leurs alliés hurons, et ne le font qu'avec parcimonie, en équipant uniquement les indiens qui auront accepté de se convertir au christianisme avec l'aide des jésuites. Ceci va d'ailleurs accentuer les divisions au sein de la nation huronne : il y a les convertis et les « traditionalistes » (qui reprochent notamment aux colons, jésuites en tête, d'avoir apporté de nouvelles maladies particulièrement redoutables).

Petit à petit, les Mohawks se sentent pousser des ailes et vont remonter vers le nord, en lançant carrément des offensives contre les Algonquins d'abord, et les Hurons ensuite. Ceci finira d'ailleurs de décimer la Huronie : au début des années 1650, environ 300 survivants hurons (ou « ouendats », comme ils s'appellent eux-mêmes) viendront se réfugier auprès des français de Québec, sous la houlette des jésuites. Les quelques autres hurons essaient de survivre tant bien que mal, en évitant de tomber sur des guerriers iroquois. Ces derniers restent en guerre ouverte avec les français.

Caractéristiques typiques

Guerrier Mohawk équipé d'une arquebuse hollandaise

Corps 6 Esprit 6 Santé 12

Dé d'encaissement 1d8

Bagarre/Tomahawk 1d12 Vigilance 1d12

Tir/Jet 1d8 Art de la Guerre 1d8 Vigilance 1d10

Chasseur Oneidas

Corps 7 Esprit 5 Santé 14

Dé d'encaissement 1d8

Bagarre 1d12 Vigilance 1d12

Tir/Jet 1d12 Art de la Guerre 1d6 Vigilance 1d12

Les langues autochtones

Il existe évidemment de très nombreuses langues et dialectes ; néanmoins, pour les besoins du jeu, nous retiendrons principalement l'existence de deux grandes familles linguistiques : la famille des iroquois et la famille des algonquins (Huronie en général).

Concrètement, en termes de jeu, on crée donc deux nouveaux dialectes (iroquois et algonquin), considérées comme « exotiques » (coût d'achat 2 points, page 11 du livre de règles).



Les colons

La Nouvelle France compte encore peu de villes, et de toutes façons les européens sont très peu nombreux (2500 environ). En dehors des villes, on pourra principalement rencontrer des trappeurs ou coureurs des bois qui tentent leur chance seuls, ou encore des campements jésuites qui essaient d'évangéliser des rescapés hurons, voire iroquois (mais dans ce dernier cas c'est particulièrement suicidaire). Dans les villes, on trouvera divers corps de métiers, avec des colons de la première heure comme de nouveaux arrivants.

Des colons particuliers : les « robes noires »

C'est sous cette dénomination que les indiens évoquent les religieux français. Il y a principalement deux ordres religieux présents en Nouvelle France : les Récollets, les premiers à s'être installés avec Champlain dès 1615, et ensuite les jésuites (dès 1625). Contrairement aux autres colons, ils ont plus pour objectif d'évangéliser les indiens que d'explorer ces nouvelles contrées. Pour autant, ils sont l'une des meilleures sources d'information écrite sur la Nouvelle France, à la fois à propos des indiens, mais aussi de la géographie et de la connaissance de la région en général.

Ces connaissances sont en particulier relatées dans une série d'écrits jésuites dénommés les « Relations », qui compilent les récits des missionnaires. Du côté des

Recollets, l'ouvrage de référence reste le récit de Gabriel Sagard, *Le Grand Voyage du pays des Hurons*.

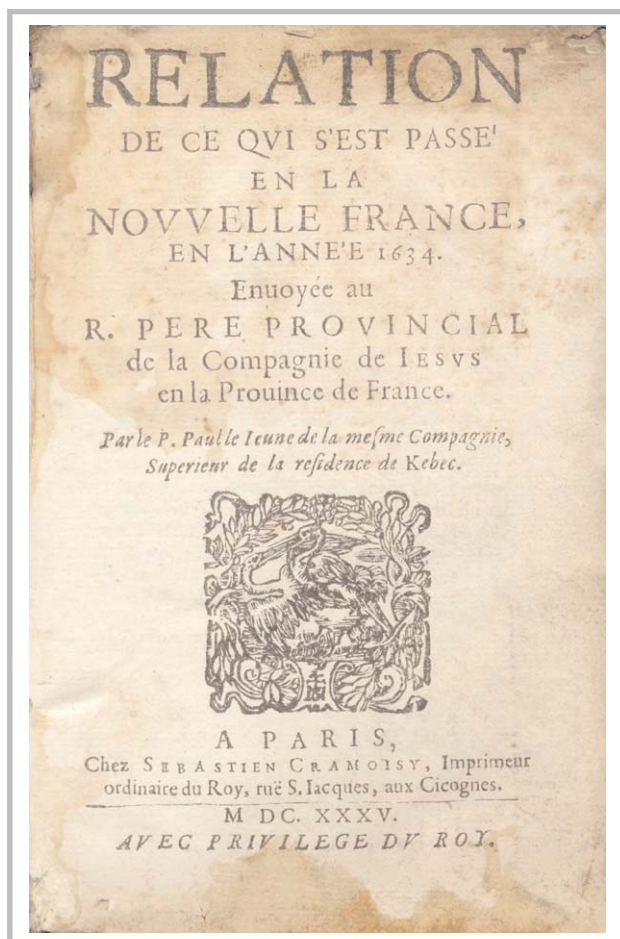
Des colons organisés : les « compagnies »

Le système des Compagnies est une solution idéale pour développer des colonies sans toucher aux finances du Royaume : on confie à des associations ou compagnies privées des monopoles (dans le cas de la Nouvelle France, un monopole sur le commerce des fourrures), dans le cadre de ce qu'on appellerait aujourd'hui un partenariat privé public. En échange de ce monopole, donné pour une durée déterminée, la Compagnie s'engage à développer et à peupler la colonie. Concrètement, cette dernière délègue ses pouvoirs exécutifs à un gouverneur, chargé de veiller à la bonne marche et à la bonne administration de la colonie.

En Nouvelle France, différentes Compagnies se sont succédées :

- la Compagnie des Marchands ;
- la Compagnie du Canada ;
- la Compagnie de Caen ;
- la Compagnie des Cent Associés ;
- la Compagnie de Rouen ;
- la Communauté des Habitants de Nouvelle France.

Au moment où se déroulent les aventures des Mousquetaires, la Communauté des habitants est au bord de la faillite et en 1656 des réformes ont ramené la communauté des Cent Associés aux affaires. Les Cent Associés en question sont cent marchands et aristocrates français déterminés à développer la Nouvelle France (sans nécessairement y mettre les pieds...). Les Cent Associés avaient déjà été aux responsabilités de la colonie, puisqu'ils durent céder leur monopole il y a douze ans, en 1645, à la Communauté des Habitants de la Nouvelle France. C'était d'ailleurs la première fois que les colons eux-mêmes essayaient de prendre leur destin en main, à la place de marchands ou bourgeois restés sagement en France). Cette situation doit être palpable dans les rues et tavernes des villes de la Nouvelle France : qui ne se plaint pas de la main-mise sur les commerce des « Cent », qui ont d'une certaine façon montré leur incompétence dans le passé...



Les Seigneurs de Nouvelle France

Pour développer la colonie, les Compagnies ont besoin de bonnes volontés, de main d'œuvre, et surtout d'immigrants. Pour convaincre différents corps de métier (chirurgiens et autres médecins, militaires, communautés religieuses, etc.) les Compagnies ont commencé à accorder des Seigneuries. Il s'agit de territoires modestes, en général une bande de terre rectangulaire donnant sur un cours d'eau comme le Saint-Laurent. La Seigneurie ne donne pas de titre de noblesse, et inversement nul besoin d'être noble pour accéder à une Seigneurie en Nouvelle France. Les Mousquetaires rencontreront inévitablement de tels « Seigneurs » de la Nouvelle France, et si eux-mêmes rendent des services importants à la Compagnie, cette dernière pourrait bien les récompenser par un domaine à leur nom...

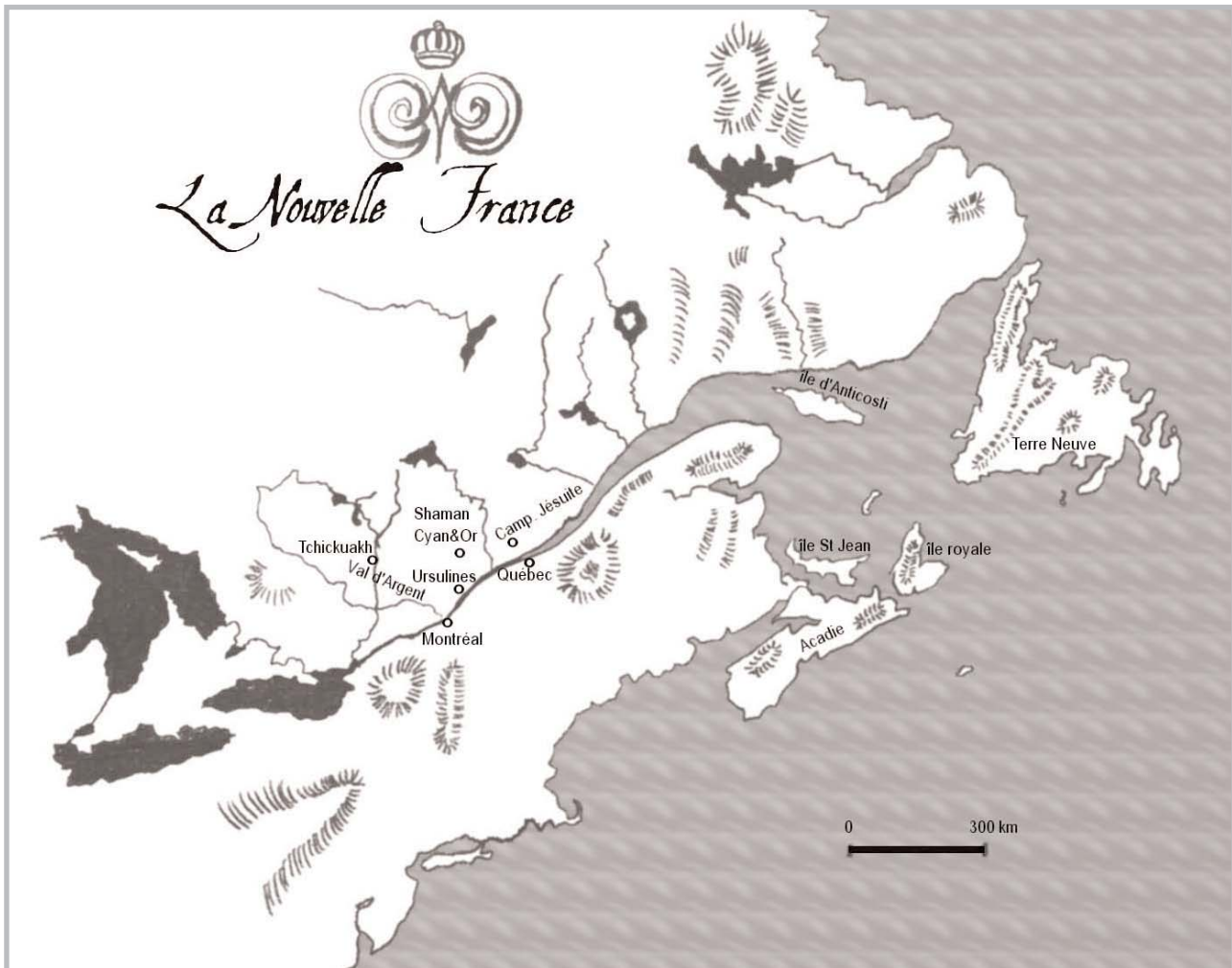


Le nerf de la guerre : la fourrure

Si les terres du Canada ont d'abord attiré les pêcheurs à la Morue, c'est clairement pour le négoce des fourrures de Castor que la colonie française perdure au XVII^e siècle. Le chapeau de fourrure est en effet très à la mode en Europe, où les castors ont quasiment disparu. Deux sortes de fourrures sont négociées en Nouvelle France :

- le castor gras (ou castor de robe)
- le castor sec (ou castor parcheminé), que seuls les Russes savent travailler en Europe (ce qui rend leur confection plus chère).

La raison pour laquelle les Compagnies tiennent tellement à ce que le commerce donne lieu à un monopole est la question du transport. Les trajets de Nouvelle France vers l'Europe représentent en effet une bonne partie du prix de vente des fourrures sur le vieux Continent, et toute situation non monopolistique risquerait de menacer les marges et donc la rentabilité d'un tel commerce.



Le pays où, quand « il mouille », il fait pas trop « frette »...

« Bien le bonjour Mousquetaires ! Je suis André-Camille de Montcreux, comte de Listrac. Nous ne nous connaissons pas mais avant tout, hum, y a t il un certain Agénor parmi vous ? Non ? Bien, bien, nous allons donc pouvoir passer une journée studieuse comme elle était prévue. Enfin, si j'en crois les dires de mon ami le sieur de Prêchac.

Il n'y à rien à boire ici ? Je vais devoir tant parler...

Vous allez bientôt vous embarquer pour un périlleux voyage, enfin, certains d'entre vous, vers des terres qui vous sont inconnues, un climat rude qui vous est étranger et des peuplades dont les coutumes vous déroutent. Ne croyez pas que sous prétexte de poser un pied en « Nouvelle France », vous allez vous retrouver de l'autre côté de l'océan à fouler la même terre qu'ici.

C'est pour vous éviter quelques problèmes liés à votre ignorance que nous sommes réunis ici. J'ai été chargé de mission auprès de Monsieur Jean de Lauzon lorsqu'il était gouverneur en poste de la Nouvelle France. J'ai passé six ans là-bas et j'ai pour charge de vous informer des rudiments à connaître.

Qui peut me dire où trouver à boire ? Il est encore tôt et j'ai déjà la gorge toute sèche...

Par quoi allons-nous commencer ? Hein ? Bien, par le début. Vous allez embarquer pour une longue et dangereuse traversée. Combien durera-t-elle ? Personne ne peut s'avancer à donner un chiffre. Certaines se sont déroulées en moins d'un mois alors que d'autres ont mis plus de cent jours ! Enfin, pour vous donner une idée, comptez une bonne quarantaine de jours. Et c'est sans compter avec les dangers potentiels de la mer, les ennemis du royaume et tutti quanti...

Selon toutes probabilités, votre premier contact avec la terre de Nouvelle France se fera sur les quais de la ville de Québec, dans le port du Cul-de-Sac. Alors laissez moi vous présenter cette ville.

QUÉBEC

Vous ne le savez sûrement pas, mais cette ville est l'endroit où fut érigée la première colonie du Royaume. Les premiers forts et les premiers champs furent dressés ou tracés sur son sol.

C'est un lieu où s'élevait autrefois une agglomération Iroquoienne, heu, une tribu autochtone, de près de deux mille âmes. Hé oui, nous autres « colons » en sommes encore loin ! Mais cela ne fait que près de cinquante ans que nous construisons et peuplons régulièrement Québec.

Et puis c'est aussi un lieu de tristesse, où sont mort des dizaines de colons, victimes du scorbut ou des guerres avec les Iroquois.

La ville est maintenant en plein essor. Les comptoirs et maisons de pelletiers assurent la prospérité et le commerce n'a jamais été aussi florissant. Vous y trouverez d'ailleurs des gens de toutes origines, ou presque.

Il y a actuellement un peu moins de cinq cents personnes qui vivent dans la ville de Québec et près de 1 200 dans l'arrière-pays. La ville basse concentre tout ce qui est activités commerciales.

Personne ne pourrait donc aller chercher quelque chose à boire ? Cela devient intolérable...

Où en étais-je ? Ah oui. Bien que la ville ne soit pas encore très peuplée, vous pourrez néanmoins trouver, dans la ville haute, un hôpital fondé par les Augustines, deux écoles, l'une administrée par les Ursulines, l'autre par les Jésuites. Ces mêmes Jésuites ont d'ailleurs aussi une mission à une lieue de la ville, sur le fleuve. Là, cela fait près de vingt ans qu'ils « instruisent » les Algonquiens à la foi catholique. Oui, la plupart des ordres d'importance sont déjà présents en Nouvelle France, depuis l'arrivée des Récollets en 1615, Québec est même devenue le point de ralliement des missionnaires. Nous y avons même une église, Notre-Dame-de-la-Paix, sur le promontoire, non loin du château Saint-Louis où se trouvent la résidence des gouverneurs et le centre de l'administration.

Mais vous verrez, en ville il fait bon vivre, pour peu que vous supportiez le climat ! Là-bas, le plus souvent on ne boit pas pour se désaltérer mais pour ce réchauffer ! Hi, hi, hi ! Heum, excusez-moi... Bref, la vie est néanmoins assez rustique et vous ne trouverez de disponible que des équipements de trappeurs ou de pelletier, ainsi que de l'artisanat local. Et ne restez pas sur le port en dehors des périodes de mouvements des navires, l'alcool et le désœuvrement peuvent faire du vilain.

En Algonquien, Kebek signifie : « là où c'est bouché », « là où le fleuve rétrécit ». Le majestueux fleuve Saint Laurent, à cet endroit, mesure moins d'un kilomètre de large. De plus, la pointe où s'élève Québec est dotée d'un havre naturel et d'un promontoire rocheux, le Cap Diamant, idéal pour l'observation et le contrôle du trafic sur le fleuve. Sur ce promontoire est également construit un fort armé de canons. Il prend la relève de l'ancien fort construit par Champlain en 1608. La « ville haute » se développe ainsi, quoi que moins rapidement que la ville basse qui regroupe les comptoirs, les magasins, les entrepôts, les compagnies de traite pour les fourrures et autres produits.

Entre la ville et l'arrière pays, les environs de Québec sont divisés en seigneuries de superficies variables (Beauport, St-Ignace, Sillery, Saint-Gabriel, Gaudarville, De Maure, Notre-Dame-des-Anges, etc.).

On peut remarquer que malgré l'insécurité (attaques et massacres Iroquoiens), la majorité des colons préfèrent la campagne à la ville. La campagne leur assurant la possession d'une terre pour subsister et de constituer un héritage.

Personne n'est donc allé quérir à boire ? Que cela devient pénible... Enfin, où en étions nous ? Ha oui, Québec. Mais toutefois, m'est avis que nos chers Galériens ne vont pas attendre gentiment que l'on vienne les chercher en ville. Les possibilités sont tellement nombreuses pour eux de disparaître... Ce continent est presque vierge et les endroits discrets où s'établir, pour peu que l'on ne soit pas cossard, ne manquent pas. Et puis il existe nombre de missions, comptoirs ou tout simplement habitations de trappeurs isolées.

Mais il y a aussi deux autres agglomérations sur cette rive du Saint-Laurent, et dans la région, qui méritent votre attention : les villes de Montréal et Trois-Rivières.

MONTREAL

Messieurs les Mousquetaires, vous trouverez là une toute jeune cité dont l'origine ne remonte qu'à une quinzaine d'années. Située sur le Saint-Laurent, à un peu plus de soixante lieues de Québec en remontant le

fleuve, le cas de cette bourgade est en fait assez curieux. Me croirez-vous mais en fait, l'île de Montréal appartient à la Société de Notre-Dame, un organisme pieux qui se consacre à l'évangélisation. Mais depuis quelques années, le gouverneur concède des terres à la communauté des habitants pour le développement de la ville. En fait on ne sait pas trop, avec la partie ouest de l'île qui appartient encore à la Compagnie des cents Associés. Et puis outre le fort, il y a déjà à Montréal l'hôpital Saint-Joseph, fondé par Jeanne Mance et administré par des missionnaires Jésuites. Remarquez que le bruit court que les Sulpiciens prendraient le relais cet été. Et puis une école est en projet tout près de l'hôpital. Vous voyez que là encore cette petite cité est appelée à se développer à l'avenir.

Même le commerce repart, comme les échanges avec les Outaouais, heu, des autochtones, ou encore le négoce des fourrures qui reprend après les terribles attaques des Iroquoiens des dernières années.

Mais, Mousquetaires, si vous trouverez bien à Montréal un comptoir, un magasin ou un débit de boisson, remarquez que c'est au comptoir ça, rien n'y est encore comparable avec la ville de Québec. Si les habitants, ils sont entre cent cinquante et deux cents, arrivent à former une communauté, les terres de Montréal sont surtout propriétés de grandes familles comme les Lauzon, les Closse ou les Gadois.

Bon maintenant je n'irai pas plus loin si personne ne va chercher à boire ! Ma gorge râpe comme un morceau de charbon et ma langue menace de provoquer mon étouffement ! Allons !

Ah ! Enfin ! Que le sang de la terre me permette de poursuivre ! Une pure merveille.

Bien. Voyons... Ah oui, il me reste à vous parler de la ville de Trois-Rivières.

TROIS-RIVIERES

C'est une étape de plus sur la remontée du Saint-Laurent, messieurs. À mi-chemin entre Québec et Montréal, au confluent des trois chenaux dessinés par la rivière Fouez (Saint-Maurice), le site de Trois-Rivières était lui aussi jadis occupé par des tribus Algonquines.

Bien qu'un poste y existe depuis 1634 et que les Jésuites y établissent alors la mission de Notre-Dame-de-la-Conception, c'est en 1650 que les premiers colons prirent possession de l'endroit en érigeant une palissade le long du fleuve. Vous pouvez constater que cela est extrêmement récent. Mais la bourgade se développe vers le nord-ouest et elle commence à être importante pour les escales sur la route des fourrures et le commerce en général.

Mais je ne pourrais pas vous dire grand-chose de plus, je ne sais même pas combien d'habitants peuplent la ville, je ne m'y suis jamais rendu. Tout porte à croire que vous trouverez là-bas des trappeurs, négociants en fourrures

La vallée du Saint-Laurent est tellement étendue que l'on ne peut définir un seul type géologique ou climatique.

Mais l'essentiel de cette Nouvelle France est faite de forêt, lacs et rivières, relief plus ou moins marqués qui laissent aussi de grandes surfaces agraires et tout cela avec abondance de gibier et de poissons.

L'on pourrait croire à un petit paradis mais ce climat « continental humide », où il pleut souvent, donne des températures comprises entre -30°C et +35°C.

Le total de neige annuel dépasse 2,50 mètres lors d'un hiver qui est long et rigoureux.

et certainement un magasin.

Messieurs les Mousquetaires, je viens de vous présenter sommairement les premiers lieux que vous visiterez sans doute lors de votre séjour en Nouvelle France.

Mais le développement du territoire est quand même, vous vous en doutez, plus avancé que cela. Nous ne sommes pas encore, loin s'en faut, au niveau atteint par nos tout récents alliés Anglais, qui sont juste, au moins, cent fois plus nombreux que nous mais qui respectent les limites territoriales, tacites, établies sur place. Les Hollandais, aussi, se sont bien enracinés, je vais vous en parler un peu plus tard.

Mais dans l'immédiat... reste-t-il encore de ce délicieux breuvage ? Ha !

Bien, que je vous parle un peu du petit village de La Tuque.

LA TUQUE

Peut-être ce nom sonne-t-il familièrement à vos oreilles, c'est fort possible car en fait il est originaire de notre Périord. Il signifie peu ou prou « le sommet ». Les coureurs des bois ont ainsi nommé La Tuque car c'est le principal repère du coin, visible de plusieurs lieues à la ronde, en aval et en amont sur la rivière Saint-Maurice. Le lieu était déjà fréquenté par une tribu autochtone de plus de cinq cents membres quand arriva le premier missionnaire jésuite dans la région, il y a cinq ou six ans. La Tuque n'est bien sur qu'un petit bourg mais les habitants y vivent en bonne intelligence avec les... les indigènes. Mais vous ne trouverez sur place qu'un poste de traite et une petite dizaine de personnes autour du comptoir. Sachez toutefois qu'il vous faudra compter au moins soixante-dix lieues pour vous y rendre depuis Québec, direction nord-ouest et le terrain est difficile, à moins que vous ne préfériez le bateau...

À vrai dire, messieurs les Mousquetaires, vous trouverez ponctuellement de petites installations, agglomérats de quelques bicoques, un peu partout sur le territoire. La plupart sont des trappeurs mais on y trouve aussi de véritables colons installés, fermiers ou éleveurs, qui

vivent de la vente de ce qu'ils produisent dans ce sol de Nouvelle France. Souvent d'ailleurs, les premières pierres sont posées par les jésuites, l'évangélisation est un stimulant puissant. Comme dans le cas de l'Île Jésus, où dans une moindre mesure du poste d'Ottawa.

ÎLE JÉSUS (LAVAL)

Voilà bien l'exemple, messieurs, d'un village appelé à se développer et qui doit tout de sa création aux missionnaires jésuites. L'île, sur le Saint-Laurent, est située juste à côté de celle de Montréal mais elle ne compte pour l'heure que trois familles. Son développement est bien plus lent que sa voisine car cette île est en fait une seigneurie concédée au jésuites qui en ont pris possession en 1638. Il me semble bien d'ailleurs que c'est l'un des premiers domaines créés par la Compagnie des Cent Associés.

Je vous engage vivement, si vous avez besoin de quoi que se soit dans la région, à vous rendre sur l'île voisine de Montréal.

OTTAWA

Au contraire de l'île Jésus qui est un poste tout près de nos installations d'importance, le poste d'Ottawa se situe loin sur la route des grands lacs. À plus de cent dix lieues de Québec et près de cinquante de Montréal, sur la rivière des Outaouais. C'est assez symbolique voyez-vous, c'est là que le grand Samuel Champlain établit son campement au début du siècle. Aussi y maintient-t-on un poste avec juste un comptoir vendant le strict nécessaire aux trappeurs et assurant la fonction de relais pour les éventuels voyageurs en route pour le lac Huron.

Je ne vois pas ce que vous pourriez y faire mais sachez que vous trouverez là un point de chute s'il n'est, entre-temps, pas rasé par les Iroquois.

Les puristes, amoureux du Canada et autres historiens voudront bien nous pardonner cette légère entorse à l'Histoire, mais nous ne nous voyions pas omettre la future capitale du Canada de ce recueil.

Décidément, ce breuvage est une bénédiction. Messieurs les Mousquetaires, laissez moi donc terminer avant que les effluves de ce vin n'avalissent le vieil homme que je suis.

Nous ne sommes pas les seuls à nous intéresser aux éventuelles richesses que pourraient livrer ces nouveaux territoires, nos amis Anglais et Hollandais ont les mêmes aspirations que nous.

Les Anglais, tiens, parlons-en. Je vous l'ai dit, ils sont considérablement plus nombreux que nous dans ces contrées nouvelles et une de leurs « portes d'entrée » sur le territoire, l'une des plus proche de nos possessions, se trouve être la ville portuaire de Boston.

BOSTON

Rendez-vous compte du dynamisme qu'ont déployé les Anglais pour coloniser cette partie du monde: la fondation de Boston remonte seulement à 1630 et pourtant nous trouvons là une ville comptant plusieurs milliers d'habitants, une ville riche. Cette prospérité est due sans nul doute aux Puritains fondateurs mais aussi et surtout au grand port de commerce de la ville. Savez-vous que c'est un lien privilégié avec l'Angleterre et les Antilles ? Les lignes de navigation sont établies et la rotation des navires régulière. Savez-vous que la ville commence à envoyer par mer du poisson et du sel ? Oui, oui et même des peaux, et même du Rhum ! Enfin, ils commencent. Mais je m'emporte, que voulez-vous, quand je vois que nos propres efforts n'aboutissent encore qu'à un peu plus de 2 000 colons... Tss, tss... Une grande ville où vous pourrez trouver tout et rien, on commence même à y voir s'y édifier des fabriques diverses.

Enfin, si jamais vous êtes amenés à parcourir les rues de Boston, après presque deux cent lieues de voyage, ne vous fiez pas trop à nos récents accords avec l'Angleterre, on a parfois l'impression que les informations de la mère patrie Britannique n'atteignent pas toujours ses colonies...

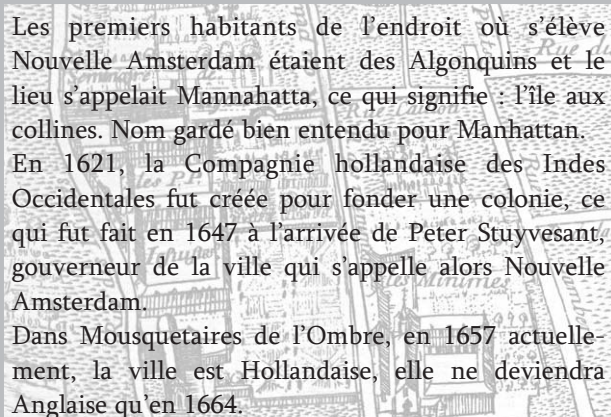
Bon, bon, si je commence à parler de la présence Anglaise, nous sommes encore là demain matin, et d'ici là... il n'y aura plus de vin ! Hi ! Hi ! Hi ! Heu, je vous prie d'excuser mon enthousiasme... Non, je ne peux vous instruire de toutes les villes et villages Anglais. Sachez simplement qu'ils nous encadrent, pour ainsi dire, mis à part là où se trouve la mer ou nos amis Hollandais.

FORT ORANGE (ALBANY)

Oui, nos amis Hollandais qui, eux aussi, ont eu leurs explorateurs. Henry Hudson par exemple. Il vogue, vogue sur une rivière et hop ! Il tombe sur une communauté d'indiens Mohicans bien établie. Et en plus, les Mohicans lui disent qu'ils font du commerce et la traite des fourrures avec des français. Et bien dès 1624 les Hollandais s'y installent et sur ce lieu, stratégique pour la navigation sur la rivière Hudson vers l'Atlantique, ils édifient le village de Fort Orange. Bien entendu, ils reprennent à leur compte le commerce de la fourrure. Je suppose que se trouve là un petit bourg avec tout ce qu'on peut espérer y trouver, mais je n'ai jamais eu l'occasion d'y aller, il y a plus de cent cinquante lieues pour y aller depuis Québec, et je ne peux même rien vous dire sur la population présente.

NOUVELLE AMSTERDAM (NEW YORK)

Bien plus loin encore de Québec, à quelques deux cent quinze lieues vers le sud-est, sur la cote atlantique, se trouve la ville de Nouvelle Amsterdam, lieu privilégié de la colonisation Hollandaise. Je vous en parle car je sais les Mousquetaires imprévisibles et qui sait si vous ne vous y retrouverez pas un jour à devoir y intervenir. Notez tout de même que depuis Québec, cela vous ferait engager un voyage de plus de deux cent dix lieues. Bien que présente depuis longtemps sur place, ce n'est qu'en 1647 que la colonie est fondée. Depuis, son expansion ne s'arrête plus. Pensez ! La cité doit abriter entre 3 000 et 5 000 âmes à ce jour ! Comme Boston pour les Anglais, Nouvelle Amsterdam est surtout un port de commerce et d'échanges.



Les premiers habitants de l'endroit où s'élève Nouvelle Amsterdam étaient des Algonquins et le lieu s'appelait Mannahatta, ce qui signifie : l'île aux collines. Nom gardé bien entendu pour Manhattan. En 1621, la Compagnie hollandaise des Indes Occidentales fut créée pour fonder une colonie, ce qui fut fait en 1647 à l'arrivée de Peter Stuyvesant, gouverneur de la ville qui s'appelle alors Nouvelle Amsterdam. Dans Mousquetaires de l'Ombre, en 1657 actuellement, la ville est Hollandaise, elle ne deviendra Anglaise qu'en 1664.

C'est quand même difficile, vous m'écoutez, vous m'écoutez et voilà que ma gorge devient à nouveau sèche comme tout !

Bien, haaa, cela va aider à ma diction pour ce qu'il me reste à vous faire découvrir. Nous avons vu un peu tout ce qui se trouve d'importance en Nouvelle France, pour ce qui est de l'intérieur, de la vallée du fleuve Saint Laurent et la région au nord des grands lacs ou encore la cote Est avec les Anglais et les Hollandais. Mais il faut que je termine en vous présentant la partie qui se situe entre la rive Est du Saint Laurent et l'océan Atlantique, d'Est en Ouest, et depuis le golfe du Saint Laurent jusqu'à hauteur de Montréal du Nord au Sud, je veux bien entendu parler de l'Acadie.

ACADIE

Je suppose que vous en avez entendu parler... Non ? Remarquez, cela n'aurait rien d'étonnant tant la Couronne a longtemps oublié ce bout de terre. Depuis le début du siècle pourtant, les colons et les soldats tentent de s'implanter en Acadie. Sur l'île Sainte-Croix puis sur la rive Est de la Baie Française où sera fondé Port-Royal, port et fort en même temps. Mais la vie est très difficile en Acadie et les abandons puis reprises des

colonies sur place furent fréquentes, jusqu'aux premières altercations avec les colons Anglais.

Nous ne sommes pas en guerre avec l'Angleterre et pourtant depuis plus de quarante ans, ce ne sont qu'escarmouches et guérillas entre nos colons et les Anglais pour l'appartenance de l'Acadie. Pensez ! Devant l'absurdité de la chose, il y eu même des administrateurs Français pour s'allier sur place aux Anglais ! Incroyable. Et comme si cela ne suffisait pas, cette terre qui ne survit que de misère s'est aussi vue dotée de deux administrateurs, l'un par le roi Louis XIII et l'autre par le cardinal Richelieu. Rendez-vous compte messieurs les Mousquetaires, sur place c'est une véritable guerre ouverte entre français qui se déroule ! Je n'aurais jamais cru vivre quelque chose pareille. Et vous savez quoi ? Ben se sont les Anglais qui vont régler ça. Il y a trois ans, le major Segewick entreprend une expédition contre l'Acadie Française, il arrive avec quatre navires et plus de cinq cents hommes. Résultat ? Ruinée et usée par la querelle franco-française, l'Acadie tombe aux mains des Anglais sans presque aucune résistance. Honte sur nous, messieurs !

Aujourd'hui, la situation est cocasse. L'Acadie est Anglaise et Cromwell vient de nommer Sir Thomas Temple au poste de Gouverneur de ce qu'ils appellent la Nouvelle Écosse. De notre côté, le Cardinal Mazarin vient de nommer Emmanuel LeBorgne de Belle-Isle gouverneur de l'Acadie.

Aussi étrange que cela puisse paraître à la vue de l'étendue du territoire Acadien, il ne se trouvent aujourd'hui qu'environ quatre cent cinquante à cinq cents colons à essayer de survivre, de l'agriculture et de l'élevage principalement et bien entendu de la pêche. La traite des fourrures fonctionne mais reste sous la coupe des différentes factions et de leurs administrations. Il faut rajouter à cela quelques centaines de soldats, mais qui demeurent pour la plupart en cantonnement dans les différents forts. D'autre part, les affrontements et l'administration Anglaise ne poussent pas encore les colons français hors d'Acadie.

La religion est très importante en Acadie, enfin, je veux dire pour les Acadiens bien entendu. Les prêtres et missionnaires y ont une grande influence, du moins jusqu'à la prise de possession par les Anglais. Là, les prêtres catholiques fuient et l'organisation des paroisses disparaît. Que puis-je vous dire messieurs, pour le moment ce sont les Puritains de Cromwell qui tiennent la corde.

Voilà messieurs les Mousquetaires, je ne sais ce que vous aurez retenu de toutes ces informations mais dieu fasse que certaines puissent vous servir le cas échéant.

Allons Messieurs ! Sortons tous et que je sois maudit si, de ce pas, je ne vous offre pas quelques pichets bien remplis ! C'est mortellement assoiffant de parler ainsi une journée d'affilée !

- À la santé de la Nouvelle France Mousquetaires !

- Hourra !

- Ce vin me rappelle un délicieux vin de Porto que je buvais aux cotés du Gouverneur Jean de Lauzon... Ô diantre !

Messieurs ! Messieurs les Mousquetaires ! Dans ma précipitation à vouloir me faire pardonner cette longue journée d'instruction, j'ai complètement omis de vous parler des représentants de la Couronne que vous pourrez rencontrer sur place. J'en suis marri mais il faut absolument remédier à ça... Voyons... Oui, je ferais passer à vos lieutenants un document reprenant le nom de toutes les personnes qui comptent en Nouvelle France. Une soirée de copistes et vous en disposerez tous ! »

ADMINISTRATION

« Z'avez pas le Formulaire M. 205 ? »

Plonger dans l'administration Française de la Nouvelle France en 1657 n'est pas chose aisée. Le Gouverneur, nommé par le Roi, doit quasiment créer et mettre sur pieds son administration en s'appuyant sur les droits seigneuriaux donnés par les différentes compagnies et groupements régissant la Nouvelle France (commerciaux et ecclésiastiques principalement). Cette situation durera jusqu'en 1663, époque où le Roi mettra une réelle structure administrative en place.

Quand on vous dit que l'administration, ce n'est pas toujours simple ! Et cela ne date pas d'aujourd'hui...

Le temps de Mousquetaires de l'Ombre affiche actuellement 1657. Et bien selon que vous utiliserez ce supplément pour jouer lors d'une saison ou d'une autre, vous n'aurez pas le même Gouverneur ! La passation de pouvoirs s'effectuant entre le 12 et le 18 septembre 1657. Et pour la bonne bouche, le gouverneur « titulaire » en 1657 mais qui n'arrivera sur place qu'en 1658.

Gouverneurs de la Nouvelle France

Charles de Lauzon de Charny

Gouverneur intérimaire 09/1656 à 09/1657

Fils du gouverneur précédent : Jean de Lauzon, Personnage grand et imposant, Charles ne doit pas tout à son père. Il est intelligent, travailleur et volontaire. Il n'hésite pas à aller sur le terrain pour régler les affaires importantes.

Louis d'Ailleboust de Coulonge et d'Argentenay

Gouverneur intérimaire 09/1657 à 07/1658

À déjà été gouverneur particulier intérimaire de Montréal et commandant du fort de 1651 à 1653 (en l'absence de Maisonneuve).



N'ayant pas d'enfants, il reporte son affection (et désigne comme héritier du nom et des titres) son neveu Louis, coureur des bois et aventurier assez peu scrupuleux. Néanmoins le jeune Louis œuvre avec son oncle, sa qualité de coureur des bois le désigne souvent comme collaborateur irremplaçable, à la fois guide, interprète, et souvent ambassadeur ou diplomate.

Pierre de Voyer vicomte d'Argenson

Gouverneur 01/1657 à 08/1661

N'arrivera en Nouvelle France qu'en juillet 1658.

Ambitieux et arriviste politique, homme de cérémonie plus que de travail, il n'arrivera pas à passer son mandat autrement que partagé entre la guerre avec les Iroquois et sa lutte intestine avec le conseiller Monseigneur François Laval. Savoir qui doit en premier recevoir le pain béni l'intéresse plus que la situation des colons de Québec.

Il demandera lui-même son rappel en France.

Le Gouverneur de Nouvelle France réside au Château Saint-Louis, où se trouve également le centre de l'administration, sur le promontoire au dessus de Québec. On y trouve également une garnison d'une quarantaine de soldats.

Gouverneur de l'Acadie

Emmanuel Leborgne de Belle Isle

Gouverneur de 1657 à 1670

Avec le Sieur Guibeaup, autre marchand de La Rochelle, Emmanuel Le Borgne de Belle-Isle affrète un navire le 25 mars 1654, le Châteaufort, navire armé en guerre, commandé par Guibeaup. Il arrive en Acadie à la fin de mai 1654. Le Borgne, s'empare de plusieurs établissements et prend possession la même année, de Port-Royal. Il reperdra Port-Royal au profit de Sedgwick, l'Acadie devenant alors Anglaise.

Gouverneur de Montréal

Paul de Chomedey de Maisonneuve

Gouverneur Particulier de Montréal de 1642 à 1669

Montréal est une seigneurie pieuse et le gouverneur est nommé par la société Notre Dame de Montréal.

Il est également, de 1644 à 1663 le Lieutenant général civil et criminel, juge seigneurial et royal.

Maisonneuve réside au fort de Ville-Marie où il dispose d'une garnison d'une centaine d'homme

« Plus riche de courage et de vertu que de terres et d'écus », « Possédant la force sans la dureté, la douceur sans la faiblesse », « Souverainement intelligent, gentil-homme de vertu et de cœur » sont trois phrases qui définissent bien celui qui est considéré comme le vrai fondateur de Montréal.



Raphaël-Lambert Closse

Gouverneur intérimaire 09/1655 à 07/1657

(en l'absence de Maisonneuve)

Closse se vit confier le poste de sergent-major de la petite garnison de Ville-Marie (Montréal). Il servit aussi de notaire seigneurial. Il doit tout cela à son expérience du métier des armes et non à une commission royale.

C'est un homme énergique, qui croit au projet de Maisonneuve et en la petite colonie de Montréal. Il ne renoncera jamais et sera toujours prêt à prendre les armes contre les Iroquois.

Là encore, selon la période où se déroulent vos jeux, l'un ou l'autre officiera en lieu et fonction de Gouverneur.

Lieutenants de Roi et Majors de Montréal

Le Lieutenant de Roi est l'officier commandant d'une place de guerre en l'absence du Gouverneur. Il précède le Major dans la hiérarchie.

Il n'y a actuellement pas de Lieutenant de Roi à Montréal, ce qui explique la prise de l'intérim par Closse.

Raphaël-Lambert Closse

Sergent Major de 1648 à 1665.

Major de fait, sans commission royale.(voir précédemment)

Syndic de Montréal

Marin Janot dit Lachapelle

Syndic de 1656 à 1660

Le Syndic est le représentant des habitants auprès des autorités. Janot est un Maître charpentier venant de France. Dûr au travail, c'est un homme très intelligent, ce qui lui vaudra la confiance de ces concitoyens.

Curé de Montréal

Claude Pijart jusqu'en 09/1657

Il appartient à l'ordre des Jésuites

Gabriel Souart de 09/1657 à 11/1666

Il appartient à l'ordre de Saint Sulpice et vient tout juste d'arriver en Nouvelle France.

Un autre Sulpicien prends en charge la mission (ancienne mission Jésuite), Gabriel de Queylus.



COMPAGNIE DES CENT ASSOCIÉS

(1627 – 1663)

C'est une entreprise commerciale fondée le 29 avril 1627 par le cardinal de Richelieu afin d'assurer la colonisation française en Amérique du nord. Elle regroupait cent actionnaires (officiers du gouvernement, marchands, nobles et membres du clergé) qui fournirent le capital de base. Elle jouissait de très larges pouvoirs et de privilèges élargis.

Elle était propriétaire du territoire français d'Amérique du Nord et y exerçait un monopole sur le commerce de toutes les marchandises, y compris celui des fourrures. La Compagnie était aussi chargée de pourvoir à la colonisation de ce territoire par l'apport de 4 000 colons français catholiques en quinze ans. Les débuts de la compagnie eurent lieu dans des conditions difficiles. Un conflit armé éclata en 1627 entre la France et l'Angleterre pour le contrôle de l'Amérique du Nord et les Anglais saisirent les deux premières expéditions maritimes de la compagnie et s'emparèrent de Québec, son principal poste de traite. Lorsque l'Angleterre remit la Nouvelle-France à la monarchie française, la Compagnie des Cent Associés était largement endettée. Incapable de se renflouer, elle dû céder son monopole de la traite des fourrures à une nouvelle compagnie fondée au Canada, la Compagnie des Habitants. Ses revers financiers et une situation économique précaire la forcera à se dissoudre en 1663.

JEANNE MANCE

Jeanne Mance arriva pour la première fois à Montréal le 17 mai 1642. Dès son arrivée, elle fonda (avec Maisonneuve) la société de Notre-Dame de Montréal. En sa qualité de cofondatrice, elle s'est vue confier toute



la gestion économique et financière de la société. Elle devait y joindre plus tard, les soins aux blessés et aux malades, tant français que « sauvages ».

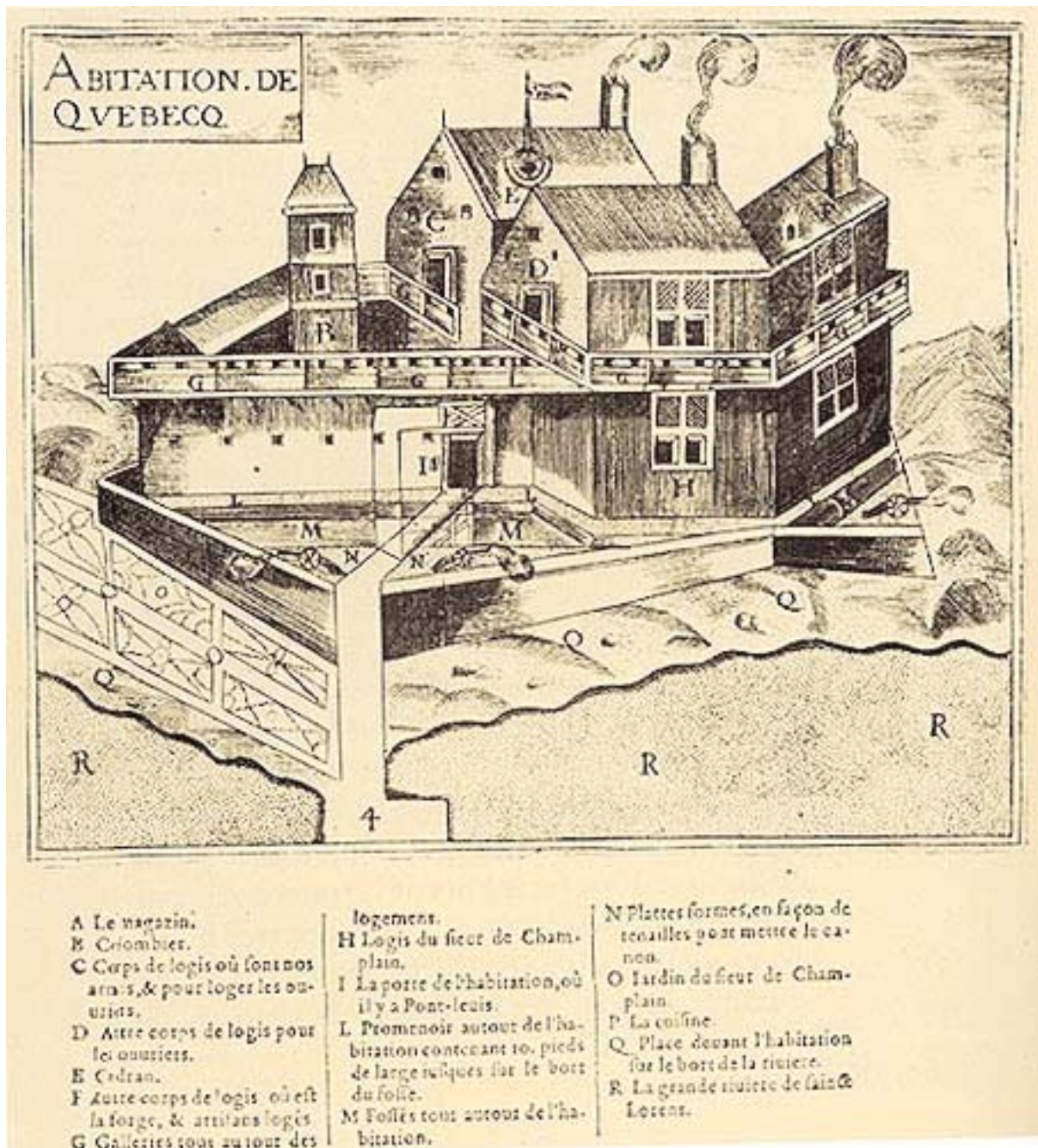
Jeanne Mance restera toute sa vie laïque, elle n'appartient pas à la communauté des hospitalières de Saint-Joseph. Elle mettra sur pied l'hôpital de Ville-Marie (Montréal), le premier Hôtel-Dieu. C'est le 8 octobre 1645 qu'elle pénètre pour la première fois dans l'hôpital. Jeanne Mance en sera la seule administratrice pendant 31 ans.

MARGUERITE BOURGEOYS

Soeur Marguerite Bourgeoys fut la première institutrice que Montréal posséda. Après son long périple sur l'Atlantique, il n'y a pas encore assez d'enfants dans la colonie. Alors, elle doit s'occuper en attendant de trouver une école et des élèves en nombre suffisant. C'est finalement en 1658 que Marguerite Bourgeoys obtient un petit terrain sur lequel se trouve une vieille étable qu'elle transformera en école.



Drapeau de l'Acadie



Règles de navigation

Cet ensemble de règles optionnelles propose d'enrichir le système de navigation proposé dans le livre de base (page 68), afin de permettre de donner plus de relief aux aventures maritimes, et d'égayer les longues traversées comme celle qui emmènera les Mousquetaires vers la Nouvelle France...

1. CARACTÉRISTIQUES D'UN NAVIRE

Un navire est défini par trois indices : la manœuvrabilité, la santé et la puissance.

- La manœuvrabilité : représente le niveau de difficulté à manœuvrer un tel navire. Plus un navire va être gros, plus il nécessitera d'hommes d'équipages pour ses manœuvres qui seront donc plus lentes et fastidieuses.
- La santé : représente à la fois les points de vie du navire mais aussi les points de vie de l'équipage. En effet plus un navire va subir de dégâts, non seulement il sera endommagé dans sa structure mais en plus des hommes d'équipages subissent des pertes.
- La puissance : représente la puissance de feu du navire ainsi que sa puissance armée. En effet, plus un navire va être gros, plus il aura de canons et plus il aura d'hommes.

2. La chasse

La chasse constitue la première phase du combat naval puisqu'il s'agit d'une part de repérer le navire ennemi et d'autre part de le poursuivre afin de se rapprocher de lui pour pouvoir lui infliger une bonne canonnade.

2.1. Repérer le navire.

Rien de plus simple ? Pas tout à fait puisque la visibilité rentre en ligne de compte.

Le capitaine ou l'homme de quart fait un jet d'Esprit + Vigilance de difficulté variable en fonction du climat

ainsi que de la visibilité (qui représente la distance entre les deux navires) :

Météo	Difficulté	Indice de visibilité
Mer calme, plein jour, beau temps	10	17 Mille Nautiques
Mer agitée, aube, crépuscule, temps couvert	13	12 Mille Nautiques
Mer très agitée, pluie, brouillard	15	7 Mille Nautiques
Tempête, brouillard épais, nuit	20	1 Mille Nautique

La visibilité représente la distance maximale à laquelle un navire peut être vu en fonction des données climatiques, elle est exprimée en Mille Nautiques.

2.2. La chasse à proprement parler.

Les deux navires sont séparés d'une distance égale à la visibilité.

Les deux capitaines de navires font un jet d'Esprit du Capitaine + Manœuvrabilité du navire + navigation du capitaine :

- Le capitaine « chassé » obtient un meilleur résultat : il augmente la distance entre son navire et son poursuivant de (la différence des jets) Mille Nautiques.
- Le capitaine « chasseur » obtient un meilleur résultat : il diminue l'indice de distance entre les deux navires de (la différence des jets) Mille Nautiques.

Si la distance devient supérieure à la visibilité, les navires se perdent de vue. Un nouveau jet est effectué : si le poursuivi obtient un meilleur résultat alors il réussit à s'échapper. Dans le cas contraire on revient à une distance égale à la visibilité.

La visibilité peut changer en fonction du climat (une mer très agitée qui devient une tempête, un brouillard épais qui se lève, la nuit...).

Chaque jet représente en fait une demi-heure de



navigation.

Lorsque la distance est inférieure ou égale à 1 Mille Nautique alors la phase suivante peut commencer.

3. LA CANONNADE

Les jets se font avec Esprit du Capitaine + Manœuvrabilité du navire + Navigation du capitaine.

La canonnade doit être divisée entre attaque (main droite) et défense (main gauche).

La différence entre attaque et défense de l'adversaire représente les dégâts qui vont être subi. On doit leur appliquer le facteur de puissance du navire, arrondi à l'inférieur.

Exemple : Un navire A avec une Manœuvrabilité de 5, un Capitaine qui a 8 en Esprit et 1d10 en Navigation face à un navire B avec 6 en Manœuvrabilité, un Capitaine avec 6 en Esprit et 1d12 en Navigation.

A divise son d10 en 1d6 (attaque) et 1d4 (défense) un jet et fait 4 sur son d6 ($5 + 8 + 4 = 17$) et B divise son d12 en 1d6 (attaque) et 1d6 (défense), il obtient 1 sur son jet de défense ($6 + 6 + 1 = 13$).

Si le résultat du jet défense est supérieur ou égal au jet d'attaque, il n'y a pas de dégâts.

La puissance de A étant de x1 alors A fait 4(4x1) de dégâts à B.

3.1 Dommages

Lorsque la Santé du bateau arrive à 0 ou moins, le capitaine fait un jet de Navigation + Manœuvrabilité + Esprit difficulté la valeur absolue du niveau de santé du bateau :

- En cas de réussite, il peut continuer le combat avec un malus égal à ses points négatifs en santé.
- En cas d'échec, le bateau est une épave et ne peut plus combattre mais il ne coule pas. L'équipage se rend.
- En cas d'échec critique, le bateau coule et est définitivement perdu.

Le navire perd également un nombre d'hommes d'équipage égal au double des dégâts subis (la canonnade ayant également pour but de diminuer l'équipage adverse pour faciliter l'abordage).

Quand un navire perd 50 % de son équipage maximum, sa manœuvrabilité est divisée par deux (arrondie à l'inférieur).

Chaque phase de canonnade représente un quart d'heure.

4. L'ABORDAGE ET LA FUITE.

À tout moment, lors de la canonnade, l'un des deux navires peut choisir soit de tenter un abordage du navire adverse soit de rompre le combat.

4.1. L'abordage.

Le navire qui souhaite aborder son adversaire doit réussir un jet en opposition d'Esprit + Navigation + Manœuvrabilité. Il faut que la différence comble la distance qu'il y avait entre les deux navires.

Par exemple, si la distance entre les deux navires au moment du début de l'action était de 2, alors il faut que la réussite du jet soit supérieure ou égale à deux.

Cette réussite représente le fait que le Capitaine du navire qui va aborder a réussi sa manœuvre d'approche et que son équipage a pu lancer les grappins pour aborder.

Une fois ces détails techniques résolus, les deux capitaines font des jets d'oppositions d'Esprit + Art de la guerre.

L'art de la Guerre doit être divisé entre attaque (main droite) et défense (main gauche).

La différence entre attaque et défense de l'adversaire représente les dégâts qui vont être subi. On doit leur appliquer le facteur de puissance du navire, arrondi à l'inférieur.

Lorsqu'un navire arrive à 0, ce qui reste d'équipage se rend, le navire est pris.

Bien entendu, cette règle est proposée à des fins de fluidité de jeu. Si le MJ le souhaite et si le nombre de protagonistes est raisonnable, il peut tout à fait traiter le cas de l'abordage avec les règles traditionnelles de combats (en exigeant quand même un jet de Gymnastique pour les assaillants qui sautent d'un navire à l'autre).

4.2. La fuite

À tout moment (sauf s'il est déjà abordé), un navire peut choisir de tenter de rompre le combat pour s'enfuir. Il faut qu'il réussisse un jet en opposition d'Esprit + Navigation + Manœuvrabilité.

En cas de réussite, il peut s'éloigner de l'autre navire d'une distance égale à la différence entre les deux jets.

En cas d'échec, il ne peut rompre le combat et l'autre navire peut se rapprocher d'une distance égale à la différence entre les deux jets. Si cette distance arrive à 0, un abordage peut être tenté.

5. QUELQUES EXEMPLES DE NAVIRES :

L'équipage maximum représente le nombre maximum de membres d'équipage qui peuvent être embarqués sur un type de navire, tout en prenant en compte la place pour les vivres et une éventuelle cargaison.

Certaines tactiques pirates consistant à se délester des marchandises et des vivres pour les remplacer par des hommes afin d'aborder de plus gros navires, ce chiffre est purement informatif.



Règles de navigation

La chaloupe

Santé : 16
Puissance x0,5 (4 canons : 2 de chaque bord)
Manœuvrabilité : 8
Équipage maximum : 35

Le Galion

Santé : 24
Puissance x1 (8 canons : 4x2)
Manœuvrabilité : 6
Équipage maximum : 60

Le navire marchand

Santé : 20
Puissance x0 (non équipé)
Manœuvrabilité : 7
Équipage maximum : 80

Le sloop

Santé : 32
Puissance x1,5 (24 canons : 12x2)
Manœuvrabilité : 4
Équipage maximum : 100

La frégate

Santé : 40
Puissance x2 (44 canons : 11x2x2*)
Manœuvrabilité : 2
(*2 ponts)
Équipage maximum : 150

Le vaisseau de ligne

Santé : 50
Puissance x3 (66 canons : 11x2x3*)
Manœuvrabilité : 1
(*3 ponts)
Équipage maximum : 250

Grades, appellations et un peu de lexique.

Les Grades :

Marine militaire	Equivalence
Amiral	Général d'Armée
Amiral d'Escadre	Général de corps d'Armée
Vice Amiral	Général de Division
Contre Amiral	Général de Brigade
Capitaine de Vaisseau	Colonel
Capitaine de frégate	Lieutenant-Colonel
Capitaine de Corvette	Commandant
Lieutenant de Vaisseau	Capitaine
Enseigne de Vaisseau (1 ^{re} classe)	Lieutenant
Enseigne de Vaisseau (2 ^e classe)	Sous-Lieutenant
Aspirant	
Maître Principal	
Premier Maître	
Maître	
Seconds Maîtres	
Quartier Maître (1 ^{ère} classe)	
Quartier Maître (2 ^{ème} classe)	

Postes et appellations :

Le Capitaine
Le Second
Le Chirurgien
Le Pilote (il barre le navire)
L'Enseigne ou Lieutenant
Le Quartier Maître (il dirige la manœuvre)
Le Voilier (il répare les voiles)
Le Charpentier
Le Bosco (Maître de manœuvre sur un navire)
Le Chef-Canonier
Le Canonier
Le fusilier marin (uniquement sur les navires de guerre)
Le cuisinier
Le Marin, le gabier, le matelot, le mousse

Petit lexique :

Poupe : arrière d'un navire.
Proue : avant d'un navire.
Bâbord : le côté gauche d'un navire, en se tournant vers la proue.
Tribord : le côté droit d'un navire, en se tournant vers la proue.

DE L'AUTRE COTÉ DU MONDE...

Un petit air de « Master & Commander »

Vous pouvez utiliser ce synopsis dans votre campagne, à un moment où vos Mousquetaires doivent prendre la mer pour n'importe quelle destination (Nouvelle France, Amérique du Sud, Afrique...). Les Mousquetaires auront été informés qu'un navire les attend dans une ville de départ (à définir selon votre campagne), et que le bateau larguera les amarres dès leur arrivée. Il s'agit de « La Donneuse », une frégate nouvellement acquise par le Roi suite à une prise par l'un de ses navires corsaires. Son Capitaine est un jeune noble d'origine bretonne : Le Chevalier Albert de Ker D'Abbas. Surprise ! À leur arrivée dans le port en question, il leur est impossible de localiser leur navire. Ils se rendront donc à la capitainerie afin de s'enquérir de leur navire. Ils y découvriront que le navire est parti il y a quelques heures. Le problème est que ce bateau avait pour ordre de ne partir qu'une fois les Mousquetaires de l'Ombre embarqués. Après une rapide enquête dans les tavernes du port, on leur confirmera que des Mousquetaires ont bien embarqué il y a quelques heures, et que le navire est parti immédiatement après.

Les Mousquetaires de l'Ombre se lanceront certainement à la recherche d'un navire pour se lancer à la poursuite de « La Donneuse ». Il n'y a qu'un seul navire corsaire présent en ce moment dans le port : le sloop « La Mouche Bleue » dont le Capitaine est Charles Sattolas, un vieux loup de mer et son second, Vincent Mortaise. C'est le seul navire qu'ils sont habilités à réquisitionner et qui est suffisamment bien équipé pour espérer reprendre La Donneuse. Car il s'agit bien de reprendre ce navire (qui appartient au Roi) et non de le couler.

Après quelques heures ou jours de poursuite, les Mousquetaires de l'Ombre parviennent enfin à localiser leur bateau. Il s'est arrêté à proximité d'une île (selon la mer ou l'océan concerné, vous pouvez soit vous appuyer sur une île imaginaire, soit sur une île existante, si possible pas trop grande : Madère au maximum). Une partie de l'équipage vient d'être débarqué sur la petite île. Deux choix s'offrent alors aux joueurs : poursuivre La Donneuse ou récupérer les membres abandonnés pour comprendre ce qu'il s'est passé.

Que s'est-il passé ?

Les Mousquetaires de l'Ombre ont été devancés par des agents spéciaux espagnols, qui ont intercepté leurs ordres de mission et qui comptent enquêter à leur place pour obtenir des informations sur le Grand Secret. Ils s'attendaient cependant à trouver à bord du vaisseau des informations ou des indicateurs. Après quelques jours, ils sont à la fois très déçus de ne pas avoir trouvé d'information, mais pire : l'équipage et le capitaine les soupçonnent carrément de ne pas être des Mousquetaires du Roi (bref, ils ont été démasqués). Ça commence à sentir le roussi, lorsque les faux Mousquetaires / vrais agents espagnols parviennent à déclencher un début de mutinerie (ils ont avec eux suffisamment de pistoles – et de pistolets – pour convaincre une bonne moitié de l'équipage). Le bateau s'est arrêté pour débarquer le malheureux capitaine et ses fidèles...

La Donneuse : Frégate.

Capitaine : Chevalier Albert de Ker D'Abbas.
Second : Joseph Trigané.
Santé : 40
Puissance x2 (44 canons : 11x2x2*)
Manœuvrabilité : 2
*2 ponts
Équipage maximum : 150 – Équipage présent : 110

La Mouche Bleue : Sloop.

Capitaine : Charles Sattolas
Second : Vincent Mortaise
Médecin : Ahmed Ibn Kalib.
Santé : 32
Puissance x1,5 (24 canons : 12x2)
Manœuvrabilité : 4
Équipage maximum : 100 – Équipage présent : 70



Mon très cher oncle,

Je reprends la plume aujourd'hui, toujours à bord du « petit Poséidon ».

Depuis la première lettre que je vous ais destinée, notre traversée s'est endeuillée par la perte d'un des frères Karmenec et de deux marins, emportés par une lame un matin de gros temps. Une autre frayeur a habité le navire il y a deux jours. Nous avons croisé, de loin, la route d'un bâtiment espagnol.

Heureusement, rien n'est arrivé.

Verguier, le curé, a été pris d'une crise ou d'un coup de folie. Je ne sais s'il faut attribuer cela à la longueur du voyage ou à son âge, mais il a passé deux jours à prêcher dans le vide et à bénir les quelques cétacés qui croisaient notre route.

Enfin une bonne nouvelle, nous avons, ce matin, passé la pointe sud de Terre Neuve mais il fallait bien l'expérience du capitaine pour s'en rendre compte tant le brouillard se faisait épais. Vous n'imaginez pas, mon oncle, comme il est agréable d'entendre à nouveau les piailllements des oiseaux de mer.

Notre voyage touche à sa fin dans quelques jours.

Déjà près de cinq semaines que Dieppe nous a vu partir.

Les marins sont fatigués et les passagers, moi compris, sont presque à bout de résistance.

La Nouvelle France semble se refuser aux faibles et aux malchanceux.

J'ai finalement sympathisé, si l'on peut dire, avec monsieur Bergerac. Malgré l'étrangeté du personnage ; il a dû subir une grave maladie, le malheureux, si j'en juge par les quelques traits de son visage que j'ai discernés, altérés, et par ses mains si déformées, comme sa voix d'ailleurs.

Il semble vouloir fuir un lourd passé ou en tout cas de mauvais souvenirs et démarrer une nouvelle vie dans ces territoires vierges. Je ne pense pas toutefois qu'il soit dangereux. Asocial certainement, ou incompris. Mais il ne se livre pas et j'ai la plus grande peine à le cerner. Les rares fois où je lui ai parlé de Dieu sont les seules occasions où je l'ai entendu rire franchement. Alors nous échangeons principalement sur la traversée et la Nouvelle France. Ce me semble, il s'est embarqué sans rien en connaître.

Mais il est de constitution extrêmement robuste et réussira certainement, dussé-je l'aider, l'homme m'a touché et le séminaire m'a préparé à cela.

À très bientôt mon oncle, tendres pensées à ma chère tante.

Emmanuel de Fortin.

Crise d'adolescence

Par Mario Heimbürger

Ce scénario est construit comme une boîte à outils. Vous y trouverez une intrigue, des lieux, des personnages, des scènes proposées... bref, tout ce qu'il faut pour animer une partie de jeux de rôles non linéaire. De fait, il est réservé à des meneurs ayant déjà un peu de bouteille et sachant improviser.

Cette enquête peut être résolue de nombreuses façons, et vos joueurs sauront certainement être imprévisibles. Sachez enfin qu'au prix d'un travail de développement d'intrigues secondaires, elle peut fort bien s'étaler tout au long d'une mini-campagne. L'emplacement géographique de ce scénario est laissé à la discrétion du meneur. La date également, mais le faire jouer en hiver sera certainement plus amusant...

LA TOTALE

Fuite et création

Le Galérien Prana fut sur sa planète un biochimiste de génie. Là où tous les Wooththes utilisent des manipulations génétiques pour transformer leur progéniture en fonction des besoins de la société, ce chercheur a développé des techniques d'assemblage et de transformation à posteriori d'une incroyable ingéniosité. Sans entrer dans les détails, il s'agit d'inverser le schéma énergétique des cellules afin de réinsuffler la vie à des matières mortes, le tout en utilisant une énergie chimique venant des cellules elles-mêmes. Ce

procédé a été obtenu au terme d'expériences secrètes et totalement illégales. Ironie du sort, c'est au sommet de sa gloire, alors que le brevet était déjà déposé et que des entreprises lui proposaient un pont d'or, que l'enquête sur ses crimes passés (pillage de tombes, trafic de cadavres) a été achevée. Prana se retrouva sur le Galérion avec nombre d'autres criminels, d'un niveau intellectuel bien inférieur.

D'un naturel peureux et craintif, la vie en captivité fut pour lui un cauchemar. Il est prêt à tout pour ne pas revivre cela. C'est pourquoi il a, immédiatement après sa fuite, amorcé une traversée qui l'amènerait le plus loin possible de ses geôliers. Il débarqua en Nouvelle France il y a quatre mois.

Complètement paranoïaque et génial caméléon social, il parvint à se fondre dans le paysage. Sachant que tôt ou tard, on viendrait le chercher, il entreprit d'utiliser ses connaissances biochimiques pour créer une nouvelle créature (à partir de morceaux d'animaux trouvés chez un trappeur) et à lui donner vie.

Cette créature partiellement intelligente est constituée comme suit : un corps et des bras d'ours, une première tête d'ours intégrée à son abdomen, l'emplacement habituel étant occupé par une tête d'aigle au bec renforcé de bouts de métal, de grandes ailes dans le dos (assemblage de plusieurs ailes d'aigles) et des oreilles de lapin (c'est joli). La créature, nommée Cabara et conçue comme un puissant guerrier, est sensée protéger son maître si jamais celui-ci était rattrapé par le Major et ses hommes.

Les deux êtres s'étant établis dans la Nouvelle France vierge et sauvage, ils n'eurent pas beaucoup à s'inquiéter dans un premier temps.

Apprentissage et prise de conscience

Pendant tout un mois, Prana a appris la vie à sa création. Cette dernière ne disposait pas d'organe pour parler, mais ses trois paires d'oreilles lui permettaient de bien entendre



les leçons de son père. Notamment celle-ci : « Ne t'approche pas des humains » en désignant les villages de la vallée... Et comme de juste, la curiosité fut la plus forte. Cabara s'approcha de nuit des habitations et observa longuement... Le temps passant, l'information arriva jusqu'à son cerveau : « Je ne suis pas comme eux, et mon père non plus ». La révélation fit office de détonateur : bientôt tout s'emballa dans la tête de la pauvre créature. D'où viens-je ? L'univers a-t-il toujours existé ? Et Dieu dans tout ça ? Les questions n'amènèrent que silence et rebuffades de la part de son père. « Ne te mêle pas de ça », « Mais pourquoi t'ais-je donné des cerveaux ? », etc.

Un jour, lors d'une de ses périodes d'observation des humains, l'un d'entre eux le repéra. De ce moment date une rumeur persistante dans la vallée : celle de l'ours ailé. Les chasseurs tentèrent de trouver cette bête bizarre (en tous cas énorme). Certains parvinrent même à la blesser, mais toujours elle parvint à s'enfuir. Cabara en garda un immense ressentiment et dut abandonner ses escapades.

Prana, s'étonnant des blessures de sa créature, retourna dans un village humain pour y laisser traîner ses oreilles. Ce qu'il apprit le mit hors de lui : sa créature s'était fait repérer, ce qui, évidemment, le mettait plus ou moins en danger ! Cabara eut droit à la meilleure engueulade de sa vie... avant de tenir le raisonnement suivant tout en encaissant les coups :

« Mon père m'a créé tel que je suis. La différence avec les humains me rend détestable à leurs yeux. Ils me font mal. Et mon père me fait mal. Je suis plus grand que lui. Je suis plus fort que lui. Tout ça, c'est de sa faute, et lui, ne s'inquiète même pas de moi. ».

Le cri que poussa alors la créature fut entendu dans toute la vallée. Il paralysa un instant Prana qui cessa ses coups. Durant plusieurs secondes, il resta immobile, le poing en l'air. Puis, lentement, sans quitter sa créature des yeux, le poing se baissa. C'est que Prana venait de se rendre compte qu'il était seul, face à une créature des plus puissantes qui semblait être en colère.

Les deux êtres se jaugèrent en silence. Puis décidèrent d'oublier tout ça, et de recommencer sur de nouvelles bases. Le silence se poursuivit jusqu'au soir. Durant la nuit, Prana prit ses quelques affaires et se carapata le plus loin possible.

Fuites diamétrales

Quand Cabara se rendit compte de la fuite de son créateur, il en conçut une noire colère. Ainsi, une fois de plus, son père s'était moqué de lui, le laissant encore une fois seul dans sa situation ! Il n'aurait désormais plus de repos avant de s'être vengé, et dans son esprit limité, la seule forme de vengeance possible était la mort.

Pendant ce temps, Prana a cherché un moyen de se protéger. Étant de forme humanoïde, il a rapidement trouvé refuge auprès de la communauté la plus proche :

des indiens de la tribu Tchickuakh. Ces derniers, nettement plus philosophes que les hommes blancs civilisés, l'ont accueilli, voyant sa détresse. Malgré son déguisement de trappeur, ils ont bien vu que Prana avait quelque chose de spécial. Un signe des dieux ?

Cabara erra quelques temps dans les montagnes, avant d'être à nouveau repéré par un humain. Cette fois, c'était un indien en chasse. Et qui, après une traque (« ours étrange qui marche sur deux pattes ») se retrouve nez à nez avec le monstre... qui est immédiatement identifié comme étant l'incarnation vivante de l'esprit représenté par le totem de la tribu ! L'indien tombe à genoux devant Cabara. Mais ce dernier, reconnaissant le javelot comme une arme blessante le met en charpie. Les autres indiens trouveront le corps et remonteront eux aussi la piste. Et eux aussi se retrouveront à genoux. Le monstre finit quand même par comprendre que quelque chose a changé.

Quelques minutes plus tard, il est adopté par la tribu Onaiondas comme dieu vivant. Cabara, qui apprend décidément très vite, va comprendre qu'il tient là un avantage dans la traque qui l'oppose à son père.

La traque

Prana entendit avec frayeur les rumeurs qui circulaient parmi ses indiens d'accueil : une autre tribu aurait rencontré un vrai dieu totémique... Les indiens de la région vivent à cette époque en paix les uns avec les autres, en une sorte de confédération. Mais après un temps nécessaire pour retrouver son père – temps également consacré à la mise au point d'un moyen de communication gestuel entre les indiens et leur dieu – Cabara a ordonné aux Onaiondas d'attaquer la tribu Tchickuakh et d'exterminer tous les êtres qui s'y trouvent (ne trouvant d'autres terme, les indiens traduisirent « hommes »).

Prana parvint à fuir in extremis, mais l'attaque fut un massacre. Une fois les hommes morts, les attaquants volèrent chevaux et quelques femmes comme c'est la coutume. Les femmes restantes seront annexées par une troisième tribu, opportuniste, mais c'est un détail.

Prana se dit rapidement qu'il ne pourrait plus trouver refuge auprès d'autres indiens. Qu'à cela ne tienne, il y a un village de trappeurs pas loin, village où Prana avait dérobé les parties constituantes de sa créature. Il s'y établit quelques temps, se faisant passer pour un trappeur. Qu'il soit venu sur un cheval ayant appartenu à des indiens a fait surgir quelques rumeurs, mais dans ces villages bourrus, on ne pose jamais longtemps des questions... La plupart sont là parce qu'ils voulaient laisser quelque chose derrière eux, en France.

Mais là encore, Cabara retrouva la trace de son créateur et lança une attaque en règle. Les trappeurs se défendirent et il y eut beaucoup de pertes côté indien. Et une fois de plus, Prana parvint à s'enfuir. Comprenant qu'il lui faudra plus d'hommes pour traquer son père, Cabara

entreprit alors de rassembler d'autres tribus (en fait, ses indiens sont chargés de fédérer des groupes contre les hommes blancs) et envoya des traqueurs indiens parmi les hommes blancs, en espions. Ces traqueurs se faisant passer pour des convertis au christianisme n'eurent aucun mal à se faire accepter des missions, monastères et couvents. Ils continuèrent à voyager discrètement pour retrouver Prana.

Appel à l'aide

Ce dernier a trouvé refuge dans un couvent des Ursulines, près du village de Padoie. Comprenant qu'il ne serait à l'abri nulle part tant que sa créature vivrait, il se résolut à un acte désespéré : qui pourrait l'aider si, ni les indiens ni les hommes blancs ne pouvaient le protéger ? La réponse qui s'imposa fut douloureuse : Prana écrivit une lettre, adressée à « Fontainebleau » et plus particulièrement au Major. La lettre, signée de la main d'un certain frère Aloysius et qui parlait d'un dieu indien mi-ours, mi-aigle n'arrivera toutefois jamais en France : elle sera, espérons-le, interceptée avant par un groupe de Mousquetaires qui commencera sans doute une petite enquête...

Durant tout ce temps, Prana se fait le plus discret possible, et Cabara rassemble ses troupes. Mais les indiens-espions se rapprochent de plus en plus de leur cible

INTRODUCTION

Notre histoire commence comme souvent dans une charmante petite pension située aux environs de Québec. Nous admettrons pour ce scénario que vos personnages Mousquetaires de l'Ombre sont déjà sur place, suite, par exemple, à un autre scénario de ce supplément. Sans doute sont-ils en pleine période de repos dans la petite salle commune du rez-de-chaussée. Il y a, en plus d'eux, une table de villageois (qui sont en train de taper le carton au son d'une guimbarde) et une table de trois personnes qui n'élèvent guère la voix mais parlent continuellement... en anglais !

Entre alors dans la salle un individu visiblement gelé. Il se dirige d'un pas rapide vers la patronne, Jacqueline, en demandant un

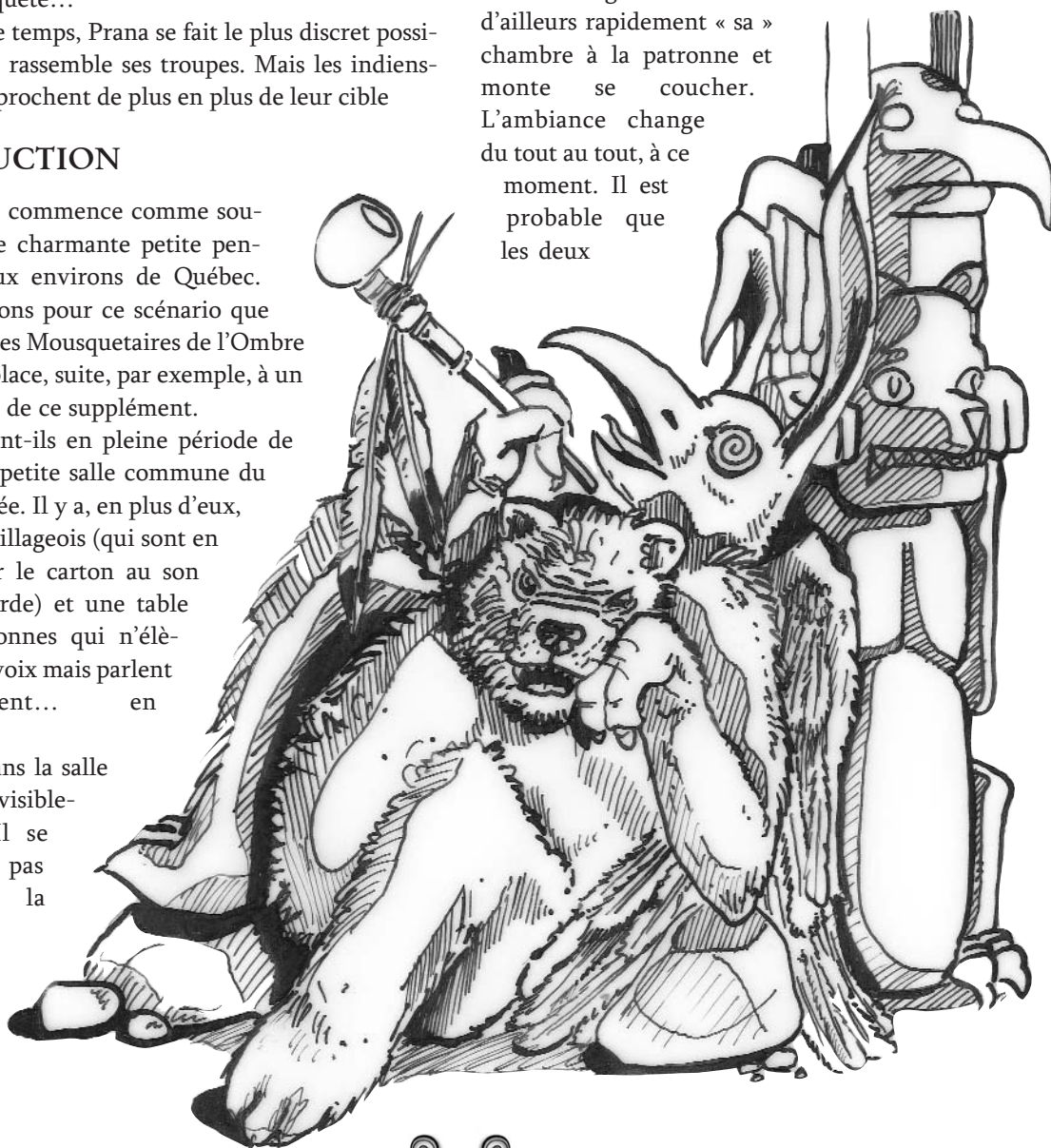
petit remontant. Puis, d'une voix forte il commence à faire la conversation avec celle qu'il connaît visiblement depuis un bon moment.

Improvisez une petite conversation classique et anodine dans laquelle le visiteur se désigne comme un coursier (messenger). Puis, enchaînez sur la nouvelle du jour :

« Les messages, tu sais, ça devient vraiment étrange. Voilà-t-y pas qu'on m'donne un courrier pour Fontainebleau, près-Paris. Si c'était pour le Roi, encore, ça passerait. Mais le « Major » ? Comment tu veux que ça arrive ? ».

Signalez à ce moment aux personnages que l'autre groupe, celui des anglais, a soudainement cessé de parler... avant de reprendre à voix encore plus basse. Bref, développez la parano chez les Mousquetaires. L'autre groupe est en réalité – vous l'aurez compris – constitué de trois Shadowsides en maraude. L'évocation de Fontainebleau les a très intéressé. Évidemment, ils ignorent qui est le « Major », mais deux précautions valent mieux qu'une, ils tenteront désormais de s'emparer du message durant la nuit.

Le messenger demande d'ailleurs rapidement « sa » chambre à la patronne et monte se coucher. L'ambiance change du tout au tout, à ce moment. Il est probable que les deux



groupes se mettent en concurrence.

Si les personnages ne font rien, les Shadowsides agiront à la nuit tombée en pénétrant dans la chambre du messager (à cette époque, les loquets sont faciles à ouvrir), mais ce dernier se réveillera et fera du bruit.

Le déroulement de la nuit dépendra beaucoup des actions des personnages. Iront-ils récupérer eux-mêmes le message avant qu'il ne tombe entre de mauvaises mains ? Échangeront-ils leur chambre avec celle du messager ? Se posteront-ils en surveillance ?

Quoi qu'il arrive, la scène doit déboucher sur les deux conclusions suivantes :

- les Shadowsides doivent parvenir à s'enfuir sans trop de mal (qu'ils aient lu le message ou pas ne change rien) ;
- le message doit tomber entre les mains des personnages.

Voici un exemple de déroulement valable :

Les personnages sont tout d'abord alertés par le cri du messager. Lorsqu'ils arrivent dans le couloir, les trois hommes sortent de la chambre du courrier (assommé pour le coup). L'un d'entre eux tient le papier, tandis que les deux autres vont bloquer le couloir pour lui laisser le temps de lire (deux contre deux est un maximum, vu l'exiguïté). Les défenseurs mettent « tous leurs dés » en parade.

Dès que le Shadowside a lu le message (du moins, en partie), il lance un « Let's go » qui marque la retraite. Les anglais fuient alors en sautant dans la salle commune puis rejoignent leurs chevaux, préparés, dehors. Les personnages n'ont plus qu'à se retourner pour ramasser la missive. Celle-ci n'a pas été complètement ouverte (le bas de la lettre, plié est encore collé par le sceau brisé). Les Shadowsides n'ont donc pas l'information d'origine de la lettre : frère Aloysius, couvent des Ursulines de Padoie.

Le reste de la lettre est assez laconique :

« *Cher monsieur,*

Vous serez sans doute intrigué par la présence chez les indiens de notre région d'une créature étrange qui se fait passer pour leur dieu. Cette chose a le corps d'un ours et la tête d'un aigle... Cela devrait suffire à vous intéresser. »

Quelques notes pour finir de lancer le scénario :

- Si Prana a adressé la lettre au Major, c'est pour que son message soit effectivement suivi d'effet : dans tous les autres cas, le mot aurait sans doute été pris pour un canular.
- Les Shadowsides avaient déjà entendu des rumeurs similaires à celles précisées dans la lettre. Celle-ci ne fait donc que les encourager à fouiller davantage.

- Si les personnages ont des scrupules à lire la lettre adressée au Major, le messager s'en débarrassera auprès d'eux « parce que si elle m'amène ce genre de soucis, ça m'intéresse pas ». De toute façon, un aller-retour en France aurait induit un délai inacceptable... D'autant que maintenant des Anglais sont dans le coin !

Mais les Mousquetaires disposent d'un atout sur leurs concurrents : ils savent où a été écrite la lettre, et il est probable que leur première destination sera le couvent des Ursulines...

Les Shadowsides

Comme nous le verrons plus tard, les personnages sont appelés à revoir ces trois protagonistes tout au long du scénario. Ils pourront même devenir des opposants réguliers en Nouvelle France !

Eyrolde Scynabon, John Garden et Marc Callaway sont des hommes aguerris aux missions d'espionnage et d'investigations. Ils ont été envoyés ici pour s'intéresser aux rumeurs de démons, en particulier chez les indiens. Mais comme il faut faire d'une pierre deux coups, ils sont aussi là pour tenter de déstabiliser les colons Français dans la région.

À tout moment, dans le scénario, vous pouvez rappeler la présence des Anglais, soit en utilisant la méthode éculée mais toujours efficace du « tiens, c'est amusant que vous me posiez la question, trois autres gentilshommes ont fait de même hier », soit en provoquant des rencontres polies entre les deux groupes...

Les Shadowsides

CORPS : 6 ESPRIT : 7 Panache : d10
Santé : 10 Superbe : 14 Encaissement : d8
Bagarre d8, Escrime d12, Filoutage d8,
Gymnastique d12, Tir/Jet d8
Art de la guerre d8, Comédie & Jeux d8,
Savoir-Vivre d10, Humanité et Sciences d8,
Vigilance d10
Autres aptitudes : d6



LE COUVENT DES URSULINES

Le voyage jusqu'au couvent dure quelques jours, en direction de l'ouest. À moins que vous n'ayez envie de décrire les paysages et d'introduire de petites scènes d'actions secondaires, le trajet devrait être tranquille et sans surprises.

Lieux

Le couvent des Ursulines de Padoie est situé à quelques centaines de mètres de la ville du même nom. Fondé il y a cinq ans par Sœur Agathe, il a bénéficié de la ferveur des colons voisins qui ont érigé un très beau bâtiment, très fonctionnel, de deux étages pour abriter la mission. Le bâtiment, auquel il faut ajouter un très beau potager (du moins, au printemps) et des annexes utilitaires pour remiser divers outils est devenu un lieu social très important pour les quelques français qui se sont installés par ici. Les sœurs s'occupent de l'instruction des jeunes filles, mais vont bien plus loin en essayant de civiliser quelques indiens et de les amener vers la foi chrétienne ou en provoquant des rencontres souvent constructives entre les français et les autochtones.

En réalité, le couvent est même une instance politique consultée sur de nombreux problèmes de société, et la réputation des sœurs est au beau fixe. La plupart des villageois (sauf les émigrantes françaises aux mœurs dépravés qui officient en lisière de Padoie) sont prêts à se mettre en quatre pour donner un coup de main aux bonnes sœurs qui acceptent avec grâce tout travail masculin venant de l'extérieur, en particulier quand il palie au manque de bras musclés du couvent...

Le couvent est donc dirigé par sœur Agathe. Le dirigeant de main de maître, elle sera l'interlocutrice principale des personnages. Elle ne délègue presque rien à ses quelques consœurs de peur de tomber dans la paresse et est donc continuellement occupée et épuisée.

Auprès du couvent, outre l'attaque des indiens que nous vous proposons dans les événements possibles du scénario, les personnages peuvent apprendre des choses très intéressantes.

- La lettre est sensée avoir été écrite et envoyée depuis ce couvent par un certain frère Aloysius. Or, il n'y a personne de ce nom ici. Le seul religieux masculin présent est frère Dominique, un jésuite venu d'un monastère proche, officiellement pour

aider à l'instruction religieuse, officieusement pour vérifier que tout est bien conforme aux règles en vigueur dans l'Église.

- Justement, frère Dominique se remet d'un mauvais coup reçu à la tête la veille de l'arrivée des PJs. Bien qu'il ait reçu le coup dans le couloir du premier étage (où se trouvent les logements), il se réveilla au soir, tout nu, dans sa chambre. Il ne se souvient de rien et ne sera d'aucune utilité.
- Plusieurs indiens sont présents dans le couvent. Deux d'entre eux, arrivés récemment, quitteront les lieux dès que l'attaque des indiens sera passée (voir plus loin), sans rien dire.
- Depuis quelques jours déjà, on voyait rôder des indiens dans les parages. Mais de là à se douter qu'il puisse y avoir une attaque... Et pourtant, il y a déjà eu un autre cas : le village de Val d'Argent a été victime d'une attaque de même type il y a deux mois. Sans compter que les indiens sont très actifs en ce moment, et vindicatifs, que ce soit entre eux ou envers les européens.
- Si des questions très précises sont posées au couvent, il y a bien eu un étranger qui est arrivé il y a moins de deux mois et qui a beaucoup aidé les Ursulines. L'homme était un trappeur qui avait subi une lourde blessure au visage et ne parlait que très peu. De temps en temps, il vaquait à ses occupations et quittait le couvent pour quelques jours. Bien évidemment, il est absent, mais il faudra plusieurs jours avant que cette absence ne choque les bonnes sœurs et qu'elles en parlent spontanément.

Sœur Agathe

Sœur Agathe fut une des premières suivantes de Sœur Marie Guyart de Tours, la fondatrice du couvent des Ursulines de Québec. C'est sous l'impulsion de celle qui sera béatifiée par Jean-Paul II en 1980 et deviendra Bienheureuse Marie de l'Incarnation que sœur Agathe entreprend de planter un autre couvent plus loin à l'intérieur des terres.

La religieuse est d'une énergie débordante, même s'il est visible qu'elle s'épuise à la tâche. Sa principale préoccupation est le salut des âmes et l'affaire est assez sérieuse pour qu'elle s'y investisse à fond.

Physiquement, Agathe a vieilli avant l'heure. Elle fait au moins dix ans de plus que ses trente ans, et son visage ascétique s'accorde parfaitement avec son corps squelettique. C'est qu'elle ne trouve même plus le temps de manger !



Les personnages trouveront auprès d'elle une oreille attentive et des réponses précises. Évidemment, si on fait mention de la lettre, elle n'y comprendra rien. Ne sortant guère de son couvent, elle n'a pas appris de légendes indiennes et ne veut pas en entendre parler ! L'attaque des indiens la chagrine sans la démotiver. Elle mentionnera spontanément l'attaque sur le village de trappeurs de Val d'Argent sans expliquer de qui elle tient l'information, à savoir d'un trappeur rescapé (qui n'est autre que Prana).

Enfin, inutile de dire qu'elle ne sera coopérative avec les personnages que si ceux-ci se montrent coopératifs et dignes de confiance. D'ailleurs, elle pourrait bien leur demander un coup de main physique pour réparer les dégâts...

Frère Dominique

Grand, élancé et narquois. Ainsi pourrait-on définir ce jésuite légèrement arrogant et particulièrement sévère. C'est même à cause de son mauvais caractère que lui fut confié la mission de venir assister les Ursulines... pour l'éloigner du montastère Saint-Ignace (voir plus loin pour la description de ce lieu) !

Frère Dominique observe les activités féminines avec un rien de misogynie. En fait, vous avez tout intérêt à le présenter sous un jour tellement énervant que les personnages vont finir par l'ignorer et par se désintéresser de l'agression dont il a été victime.

Il se promenait dans le couloir du premier étage quand il perçut un bruit de pas étouffé (en fait, un bruit de chausses emmitouflées dans des peaux de lapin). Avant qu'il n'ait pu se retourner, il était assommé. Il s'est retrouvé tout nu dans sa chambre... Heureusement qu'il avait une tenue de rechange !

Les indiens traqueurs

Ces deux indiens font partie des plus intelligents de leur tribu. C'est pour ces qualités qu'ils ont été choisis. Leur vrai nom n'a pas d'importance, car non utilisé. De toute façon, une des premières choses que font les religieux après avoir accueilli des indiens est de leur donner un nouveau nom, plus biblique, pour les préparer au baptême.

Au couvent, ils portaient le nom de Marc et Paul. Ils comprennent moyennement le français, mais en tous les cas, se présenteront comme plus bête qu'ils ne sont pour mieux espionner. Leur mission est simple : repérer Prana (et de manière générale toute personne isolée et discrète qui pourrait être lui), prévenir les guetteurs à l'extérieur des installations françaises et faciliter les attaques qui s'ensuivent.

Indiens espions (2)

CORPS : 4 ESPRIT : 5

Santé : 8 Superbe : 10 Encaissement : d6
Bagarre d8, Armes contondantes d8, Filoutage d12, Gymnastique d8, Tir/Jet d8 Comédie & Jeux d10, Vigilance d10

Autres aptitudes : d6

Événement : L'attaque des indiens

Hasard du calendrier, c'est juste lorsque les personnages arrivent en vue du couvent que se déclenche une attaque d'indiens. Les cloches du couvent se mettent soudainement à sonner le tocsin, car depuis la forêt proche, un groupe d'une quarantaine d'indiens est en train de faire route vers le bâtiment principal.

Le village étant situé à quelques centaines de mètres, il faudra du temps aux habitants de Padoie pour intervenir. Les portes du couvent sont rapidement fermées et barricadées, tandis que les premières torches sont envoyées vers le bâtiment et que les flèches se mettent à pleuvoir.

Les personnages auront l'impression que le couvent peut supporter un siège de quelques minutes avant que les renforts n'arrivent. Inutile d'intervenir, donc. Inutile ? Pas tant que ça : à ce moment, les Mousquetaires remarquent qu'un groupe de cinq autres indiens est en train de contourner le couvent, et que visiblement, une des fenêtres est grande ouverte au premier étage. Si personne n'intervient, d'ici quelques secondes, les attaquants seront à l'intérieur. Qui sait ce qui peut alors arriver ?

Les personnages vont sans doute porter secours aux Ursulines. Il leur faudra tenir quatre rounds de combat contre les indiens. Après, les villageois qui accourent seront assez proches pour faire fuir les indiens.

Peu après la bataille, alors que le désordre est encore à son comble, Prana en profitera pour filer.

Indiens assaillants (5)

CORPS : 5 ESPRIT : 3

Santé : 10 Superbe : 6 Encaissement : d6
Bagarre d8, Armes contondantes d8, Gymnastique d10, Tir/Jet d10

Art de la guerre d8, Vigilance d8

Autres aptitudes : d6

À partir de cet événement, les personnages auront à mener une enquête qui peut aller dans deux sens : vers le passé (en remontant la piste des indiens et en cherchant à comprendre leurs motivations) ou vers l'avenir (en enquêtant sur l'agression de frère Dominique). Cette dernière piste, toutefois, risque d'être un cul-de-sac tant que les personnages n'auront pas compris ce qu'ils cherchent exactement.

VAL D'ARGENT, VILLAGE DE TRAPPEURS

Sœur Agathe sera probablement la première à parler aux personnages de ce village de trappeurs qui fut agressé par les indiens (et ce sont bien les mêmes, comme une enquête le confirmera).

Lieux

Le village de Val d'Argent a été fondé par un groupe de trappeurs au fond d'une vallée, dans une région de collines basses. Son nom vient de la couleur vivace de la rivière qui le traverse. C'est ce même cours d'eau qui, plus en amont, traverse aussi le camp indien des Tchickuakh.

Les maisons qui constituent le village sont rustiques, faites de rondins grossièrement assemblés. C'est majoritairement un village d'hommes, même si certains trappeurs sont allés chercher une femme plus loin et l'ont ramenée avec eux. Cela les motive tout doucement à améliorer l'état du village, colmatant les trous des maisons, damant le sol pour limiter la boue, etc.

Il n'y a aucune rue digne de ce nom, évidemment, et les maisons sont dispersées de manière aléatoire, au bon vouloir de leur constructeur. Deux poteaux peints, disposés de part et d'autre de la rivière, délimitent la zone au-delà de laquelle les villageois sont autorisés à salir l'eau (pour tanner les peaux ou nettoyer le linge). La zone en amont est en effet réservée à la pêche.

L'organisation sociale est assez lâche et se déroule à la dure : il n'y a pas de véritable chef, et assez peu de conflits pour qu'une autorité soit nécessaire. La plupart du temps, en cas de souci, ce sont les fondateurs et/ou les plus forts qui s'associent pour décider des suites...

Un des trappeurs, le dénommé Philippe Aston, joue toutefois un rôle un peu spécial. Sa cabane est un peu à l'écart, et deux chevaux sont attachés à des arbres, à l'arrière. C'est lui qui a hébergé pour un temps Prana (sous le nom d'Aloïs) durant sa fuite. Le premier cheval est celui du fuyard, le second a pu être récupéré par le trappeur après le sac du camp indien.

Quand les personnages arriveront sur les lieux, les villageois seront en train de réparer de gros dégâts. Plusieurs cabanes ont été brûlées et sont reconstruites un peu plus loin, et quelques tombes fraîches ont été creusées (peu profondes, car la terre est gelée). Cela s'est déroulé il y a déjà deux mois : un petit groupe d'indiens a pénétré par surprise dans le village et avant que les trappeurs n'aient pu réagir (beaucoup étaient en vadrouille), ils ont semé la mort et le feu dans le village avant de s'enfuir.

Aston et Prana n'étaient pas dans le village à ce moment. Avec leurs deux chevaux, ils étaient en chasse. Mais à leur retour, les villageois ont immédiatement fait le rapprochement entre les chevaux indiens et l'attaque. Il s'en suivit une forte dispute qui fit comprendre à Prana qu'il ne pouvait plus rester ici. Philippe Aston, quand à lui, refusa de quitter sa cabane (d'ailleurs épargnée par la dévastation) et vit depuis en porte-à-faux avec le reste du village.

Philippe Aston, le trappeur taciturne

Aston est le prototype du trappeur taciturne. Ayant fui la France en raison d'un différend juridique avec un juge sur le montant de ses impôts, ce fermier qui avait perdu sa femme décida de tout plaquer pour aller commencer une nouvelle vie.

À plus de quarante ans, Aston s'est rapidement acclimaté à la Nouvelle France. Costaud, emmitoufflé des pieds au menton dans des peaux et des tissus chauds, il porte une barbe drue et des cheveux longs et sales. Il exprime ses sentiments par grognements, et ses idées par phrases très courtes. Il ne sera pas simple de le faire parler car tout étranger est le malvenu. Tout étranger ? Pas exactement.

Il y a deux mois, alors qu'il se promenait dans la région, Aston est tombé nez à nez avec un autre trappeur qui tenait derrière lui un cheval. Ses vêtements couvraient encore plus de peau que chez Philippe, et les deux hommes se regardèrent en silence un long moment. Quelque chose émut alors l'ancien fermier. Sans doute le visage de l'étranger visiblement marqué par un accident ancien. Ou alors sa façon de garder le silence sans bouger. Et pour la première fois depuis longtemps, le trappeur engagea une conversation.

L'étranger dit s'appeler Aloïs. Il parla de sa rencontre avec des indiens, de sa fuite lors d'une bataille opposant



deux tribus et demanda où il pourrait se reposer avant de repartir. Aston lui proposa de loger chez lui, le temps qu'il fabrique sa propre cabane. En échange, Aloïs l'informa d'un bon plan, d'une possible récupération d'effets auprès des indiens, sur le champ de bataille. Évidemment, c'était aussi une façon pour Prana de savoir si les indiens avaient survécus.

Les deux hommes vécurent ensemble un moment, jusqu'à l'attaque récente des indiens. Aloïs s'est alors enfui sans demander son reste, et Philippe ne lui en veut pas du tout. Aloïs lui a même laissé le deuxième cheval.

Philippe Aston

CORPS : 4 ESPRIT : 3
Santé : 8 Superbe : 8 Encaissement : d6
Bagarre d8, Escrime d8, Filoutage d8,
Gymnastique d10, Tir/Jet d10
Vigilance d8
Autres aptitudes : d6

La rumeur de l'ours géant

C'est en fouinant dans le village et en demandant des nouvelles que les Mousquetaires entendront peut-être parler de la légende de l'ours ailé géant. Cet ours serait apparu dans la région voici quelques mois (environ six). Plusieurs chasseurs ont vu sa silhouette. Certains se sont même enhardis à le viser avec un arc ou un javelot et les plus fiers prétendent même l'avoir blessé... mais jamais assez pour l'empêcher de s'enfuir.

On n'en entend plus parler depuis quatre mois : un cri énorme a retenti dans la vallée à ce moment, faisant rancir le beurre et rendant cassantes les peaux (« oui monsieur ! »). Et depuis, plus rien. Mais on appréhende toujours de monter vers l'ancien village indien : on se demande encore, parfois, si ce n'est pas cet ours qui les a tous tués. En tous cas, seul Aston en sait plus, et ceux qui disent cela le disent toujours avec acrimonie.

Événement : Bagarre chez les trappeurs

Alors que les personnages sont en train de parler avec Aston, ils perçoivent une rumeur venant de l'extérieur de sa cabane... en fait, la plupart des autres villageois se sont rassemblés autour de la maison d'un air menaçant. Il ne faudra pas beaucoup de temps avant qu'ils ne jettent toutes sortes de choses (pierres, restes d'animaux, bâtons) vers la cabane. Comme l'assemblage de rondins est loin d'être parfait, certains des projectiles passent à l'intérieur et peuvent toucher les personnages.

La raison de cette vindicte est simple : après avoir attiré les indiens, voilà que Philippe Aston attire aussi d'autres types d'étrangers. Pour un village isolé, ça fait beaucoup. Même beaucoup trop : cette fois c'est sûr, Aston doit quitter Val d'Argent. Que ce dernier soit d'accord ou non n'a plus d'importance. Or, le trappeur va juste-

ment faire de la résistance.

Les personnages interviendront-ils ? C'est possible. Sans doute tenteront-ils de calmer le jeu en discutant. Un « représentant » unanimement accepté avance alors vers eux. Il s'agit de Jacques Davoine, sans doute le plus bête mais aussi le plus imposant des excités.

Il y aura certainement, au début, une joute orale, pour tenter de défaire sa superbe détermination... et là, les personnages vont avoir des surprises. Car ici, loin de la civilisation, les règles du jeu sont différentes : l'éducation des Mousquetaires ne sera tout simplement pas comprise et leurs tirades sombrent dans le néant. En terme de jeu, c'est une immunité pour Jacques ! L'inverse, par contre, va se produire : Davoine lancera quelques insultes bien vulgaires et sans aucun esprit, mais qui feront mouche et produiront l'hilarité... Comment les Mousquetaires vont-ils réagir ?

Il y a plusieurs façons de mettre fin à l'incident : soit un Mousquetaire se sent assez fort pour lutter seul contre Jacques Davoine et le bat ainsi sur son propre terrain.

Soit tout se termine en bagarre généralisée dans un chaos total. Dans ce dernier cas, soyons honnête, les Mousquetaires auront vraisemblablement le dessous. C'est donc le visage tuméfié qu'ils seront amenés à fuir du village... et loin de toute autorité, aucune représaille n'est envisageable.

Quand à Aston, il accepte finalement de quitter le village. Il ira s'installer tout seul, à quelques distances avec ses deux chevaux. Plus tard, il ira en vendre un dans une ville, mais en attendant, il risque de rester isolé un moment.

Jacques Davoine

CORPS : 6 ESPRIT : 2
Santé : 12 Superbe : N/A Encaissement : d8
Bagarre d12, Escrime d8, Gymnastique d12, Tir/Jet d8
Autres aptitudes : d6

Trappeurs de base

CORPS : 4 ESPRIT : 2
Santé : 8 Superbe : 4 Encaissement : d6
Bagarre d8, Gymnastique d8 Vigilance d8
Autres aptitudes : d4

LE CAMP INDIEN TCHICKUAKH

C'est de la bouche de Philippe Aston ou des autres trappeurs que les personnages entendront parler de la tribu anéantie. Remonter la piste des indiens guerriers les mènera dans cette direction.

Lieux

Le camp de la tribu Tchickuakh n'existe plus à proprement parler. Les vestiges du campement sont situés dans

des collines basses, à proximité d'une rivière. Il y avait là plusieurs tentes constituées d'un amas de peaux d'animaux dont il ne reste aujourd'hui que les armatures et les peaux trop abîmées.

Tout ce qui a de la valeur (réserves de nourriture, chevaux, femmes, autres animaux, armes) a été dérobé, d'abord par les indiens attaquants de la tribu Onaiondas, puis par différents opportunistes.

Les trappeurs du village de Val d'Argent vivaient en bonne intelligence avec cette tribu en particulier. Les échanges commerciaux (limités en quantité, toutefois) n'étaient pas rares, et une vraie communication avait commencé à se former entre les hommes blancs et les indiens. C'est d'ailleurs l'un des trappeurs, Philippe Aston qui a constaté que le camp avait été détruit. Il en a profité lui aussi pour se servir de ce qui restait, notamment d'un cheval qui s'était enfui lors de l'attaque et qu'il a retrouvé un peu plus loin.

Il ne reste que peu d'indices sur place, mais les éléments suivants peuvent être découverts :

- Il reste sur place la carcasse d'un cheval mort. Si les attaquants ont enlevé les meilleures parties pour reconstituer leurs réserves (on est en plein hiver et la nourriture est rare), les suivants sont arrivés trop tard pour que la viande soit encore consommable. On a donc devant les yeux un cheval « type » possédé par la tribu.
- Les traces (notamment celles protégées par la chute de peaux ou d'autres objets) indiquent que les attaquants sont venus de l'ouest (direction du campement indien de Onaiondas) et que depuis l'attaque, des groupes de visiteurs sont venus de l'est (village de trappeurs) et du nord (autres tribus opportunistes).

Il y a des traces de passage d'un ours autour du camp. Un ours sur quatre pattes, mais ne le précisez que si les personnages le demandent expressément. Ces traces ne sont visibles que dans des endroits abrités de la neige, ou si les personnages balaient un peu le sol. Mais la carcasse de cheval citée précédemment porte des marques de dents très nettes.

Événement : un ours attaque !

Les personnages, titillés par la description faite du Dieu Indien Totémique dans la lettre, penseront peut-être à suivre les traces d'ours ou à en chercher la provenance. En l'occurrence, l'animal qui nous intéresse est un grizzli.

Les grizzlis hibernent le plus souvent de novembre à mars. La plupart du temps, il amassent des forces à l'automne (celui-ci est tombé sur un garde-manger providentiel !), puis se creusent un trou pendant une semaine, pour façonner une tanière. Après cela, ils sommeillent en général pendant deux à cinq mois (trois à sept mois pour les femelles). Mais la légende selon laquelle il est impossible de réveiller un ours en hiber-

nation est loin d'être vraie, les personnages risquent de s'en apercevoir malgré eux... S'ils ne prêtent pas attention et se baladent dans la région, ils passeront peut-être trop près de la tanière.

Et là, il vaut mieux savoir courir !

Cette rencontre reste toutefois pleinement optionnelle et peut servir de fausse piste, d'autant que certains grizzlis mâles restent actifs tout l'hiver.

Le grizzli

CORPS : 7 ESPRIT : -
Santé : 14 Superbe : - Encaissement : d10
Pattes d10, Gueule d8, Gymnastique d10

LE CAMP INDIEN ONAIONDAS

Que ce soit parce qu'ils remontent les traces des assaillants ou parce qu'ils entendent parler d'eux par les rumeurs, les personnages tenteront peut-être d'approcher la tribu indienne responsable des différentes attaques.

La visite risque d'être instructive, mais frustrante !

Lieux

À l'inverse du camp Tchickuakh, le campement des Onaiondas est un endroit plein de vie et d'activités. Située sur les rives d'un lac gelé par l'hiver, le lac Choumpasa, les indiens sont à la fois très nombreux et en mouvement constant.

On pourra remarquer, à proximité du lac, une tente construite comme les autres mais aux dimensions anormales. C'est évidemment celle qui abrite Cabara. Ce dernier ne sort jamais en plein jour, et ne se dégourdit les pattes qu'à la nuit noire. À une extrémité du camp se trouvent les chevaux de la tribu. Un observateur attentif, compétent en équitation, constatera que tous les chevaux ne sont pas de la même souche. Il y a également de nombreux blessés parmi les indiens, indiquant qu'une bataille a eu lieu récemment. Des femmes, volées à la tribu Tchickuakh, sont encore en cours d'acclimatation. Cela peut se remarquer à quelques altercations au sein de la tribu.

Le camp est très fortement gardé : de nombreux guetteurs (certains visibles, d'autres dissimulés) empêchent toute approche. La situation en bord de lac, dégagé de tout arbre, décourage toute approche furtive.

En restant à distance sur une longue période, on pourra constater que des groupes isolés quittent et arrivent au campement assez régulièrement.

Certains de ces groupes se dirigent vers les villages et installations des hommes blancs, notamment le monastère jésuite (voir plus loin). Ils se postent à proximité et semblent attendre un signal (difficile à repérer) avant de repartir. En fait, ils attendent des nouvelles des deux indiens « espions » infiltrés chez les hommes blancs. Ces

derniers ont pour instructions de prévenir (par des bruits discrets, des mouvements à peine repérables) les guetteurs de l'évolution de la situation.

D'autres groupes sont envoyés vers les autres tribus indiennes pour tenter de les rallier à la guerre contre l'homme blanc. Il y a aussi parfois des visites de représentants d'autres tribus, reconnaissable à de subtiles différences vestimentaires ou de coiffure. Il est toutefois probable que des personnages originaires de la métropole ne puissent les distinguer.

En imaginant que les personnages aient assez de courage pour tenter de rencontrer le chef d'une tribu indienne sur le pied de guerre, le chef accepte de recevoir ces « braves », mais uniquement à l'extérieur du camp. Bien qu'impressionné par leur courage, il a reçu de Cabara l'instruction de juger les arrivants, mais de couper court à toute tentative de négociation. Bref, rien à tirer de là. Et comme le chef est toujours accompagné de quelques guerriers, les personnages en seront quittes pour un repli.

Les Mousquetaires pourront aussi remarquer un totem sculpté et peint. À cette distance, il est difficile de voir ce qu'il représente, mais une chose est sûre : il y a des ailes d'aigles, une tête avec un bec et un corps représentant stylistiquement d'autres animaux.

Cinakana, « le poing dressé », chef des Onaiondas

Cinakana peut s'enorgueillir d'être le premier chef indien à commercer directement avec un dieu-esprit ! C'est en tous cas une bonne façon pour lui d'oublier qu'il a perdu une grande partie de son pouvoir au sein de sa tribu. Car depuis que Cabara est arrivé, c'est lui qui prend toutes les décisions guerrières et diplomatiques. Cinakana n'est plus maintenant que chargé de relayer ses ordres.

Cela dit, le chef indien ne prend pas cela pour une corvée, mais pour un honneur. Et puis, il a été témoin de la facilité avec laquelle Cabara a mis en pièces des guerriers de la tribu qui avaient montré trop de fierté.

Physiquement, Cinakana est assez sec. Sa peau a durci sous l'effet du vent glacé et ses muscles sont noueux. L'âge aidant (il approche de la cinquantaine), ses cheveux ont blanchis et sont tressés sur la nuque. Il porte des vêtements faits d'un assemblage de peaux (dont une peau d'ours) entremêlé de plumes et de billes de bois sculptées. Son arme principale est une espèce de machette qu'il arbore fièrement à la ceinture.

Cinakana ne parle pas un mot de français. La communication est donc quasiment impossible. Mais ses expressions indiquent qu'il est plus intéressé par l'apparence de son interlocuteur et le ton de sa voix que des paroles en elle-même. Quand il a assez jugé, il tourne le dos et s'en va en plein milieu d'une phrase.

Si les personnages sont trop nerveux, ils auront à faire à la garde rapprochée du chef, un groupe de guerriers indiens.

Cinakana

CORPS : 4 ESPRIT : 4
Santé : 8 Superbe : 8 Encaissement : d6
Bagarre d8, Escrime d8, Gymnastique d8, Tir/Jet d8
Art de la guerre d10, Savoir-Vivre d8,
Humanité et Sciences d10, Vigilance d10
Autres aptitudes : d6

Indiens guerriers

CORPS : 5 ESPRIT : 3
Santé : 10 Superbe : 6 Encaissement : d6
Bagarre d10, Armes contondantes d10,
Gymnastique d10, Tir/Jet d10
Art de la guerre d8, Vigilance d8
Autres aptitudes : d6

Cabara

Cabara mesure près de 2,50 mètres. Son corps d'ours est massif et à la place de son abdomen, à hauteur de tête humaine, a été placé une tête d'ours en partie décomposée mais aux dents franchement inquiétantes et à l'haleine fétide. Les pattes de l'ours sont également bien larges et indiquent une grande force.

De grandes ailes sont repliées dans son dos. Elles sont composées de plusieurs ailes d'aigles assemblées. En plein air, Cabara est capable de battre frénétiquement des ailes pour faire un grand saut, un peu comme une poule. Une tête d'aigle au bec renforcé de petits bouts de métal est perchée à l'emplacement normal de la tête. En combat, Cabara peut s'en servir pour trouer le crâne d'un adversaire. Tout cela pourrait être terrifiant si de ridicules oreilles de lapin ne venaient pas achever l'assemblage.

Depuis qu'il est installé au village, Cabara a déjà tué cinq guerriers de la tribu. Depuis, plus personne ne remet en cause son autorité. Après un début laborieux de dialogue de sourds (Cabara ne peut pas émettre de sons articulés), la créature et le chef indien ont pu mettre au point un système sommaire de communication par geste et grognements. Cela suffit en tous cas à donner la plupart des ordres.

Expliquer au chef qu'il devait envoyer des espions rechercher un ennemi de l'esprit-dieu a été nettement plus long... et a ralenti la vengeance de Cabara au point de le rendre par moment fou de rage.

Depuis que le plan est lancé, Cabara ne sort que la nuit et encore, assez peu de temps. On peut repérer une forme massive, sous la lumière des étoiles que la plupart des indiens font de grands détours pour éviter, mais

impossible de deviner plus qu'une forme.

Cabara, après un nouvel échec au couvent des Ursulines, s'apprête à lancer toutes les forces indiennes dans l'ultime bataille de sa vengeance. L'esprit de la créature est trop limité pour réfléchir à ce qui pourrait se passer une fois son créateur tué.

Cabara

CORPS : 12 ESPRIT : 2

Santé : 24 Superbe : 4 Encaissement : d14

Coup de patte : d16, Coup de gueule : d12,

Coup de bec : d8

Gymnastique d12, Vigilance d12

Autres aptitudes : 6

Cabara, du fait de sa taille massive, ne peut pas faire plusieurs attaques rapides avec la même partie de son corps. Seul son « coup de patte » peut être divisé en une parade et une attaque. Les autres attaques sont complémentaires, comme si elles étaient effectuées par trois assaillants distincts (ça sert d'avoir plusieurs cerveaux). La créature peut de plus se propulser dans les airs et retomber jusqu'à une distance maximale de 5 mètres. Idéalement, sur un PJ qui risque d'être écrasé sous le poids du monstre. Utilisez le dé de Gymnastique pour effectuer une attaque...

Événement :

Les Shadowsides livrent des armes !

Si les Mousquetaires surveillent assez longtemps et discrètement le camp, ils auront une grande surprise : deux cavaliers s'approchent à un moment des indiens. Chacun des deux chevaux est chargé d'une caisse assez imposante.

Le groupe est bien sûr arrêté par les sentinelles, et des tractations semblent se mettre en marche. Les deux hommes descendent de cheval et posent les caisses au sol, entre eux et les indiens. Une première caisse est ouverte et une des sentinelles va soudainement chercher Cinakana en courant.

Quand ce dernier arrive, l'air aussi sévère que d'habitude, il marque un temps d'arrêt en découvrant le contenu des caisses. Puis, il y prend un mousquet ! Les caisses sont chargées d'armes à feu. Il y en a en tout une dizaine.

Les indiens sont très excités et ils sont plusieurs à s'être massés autour du groupe et à se passer les armes. Si les personnages sont attentifs, ils constateront alors qu'un troisième homme tente de pénétrer dans le campement indien, profitant de la diversion. L'homme s'approche de la tente centrale.

Demandez aux Mousquetaires s'ils veulent intervenir ou laisser faire. Dans tous les cas, un indien finira par apercevoir l'intrus et par sonner l'alarme. L'homme est rapidement refoulé avant d'avoir pu atteindre la tente, mais un grognement d'ours retentit dans le camp :

Cabara vient d'être réveillé dans sa sieste...

Finalement, après un moment d'agitation, les trois hommes se regroupent et en faisant des signes d'amitié visiblement contrits, quittent les lieux.

Les personnages attentifs reconnaîtront évidemment ces trois hommes : il s'agit des Shadowsides croisés déjà dans l'introduction ! Nos Mousquetaires viennent d'assister à une tentative à moitié ratée d'en savoir plus sur le « Dieu-ours » dont on parle. À moitié, car l'autre partie du plan a réussi : des armes qui serviront à déstabiliser le pouvoir français sur place ont bien été offertes aux indiens.

LE MONASTÈRE JÉSUITE

Il est possible que les personnages s'y prennent à deux fois, mais la scène finale aura vraisemblablement lieu dans le monastère de Saint-Ignace. Les pistes qui mènent jusqu'ici sont de plusieurs ordres :

- ils ont compris à quoi servirait la robe noire volée à frère Dominique ;
- ils ont compris que les indiens recherchaient une personne particulière ;
- ils ont suivi les indiens qui prenaient des nouvelles des deux espions ;
- ils ont suivi l'armée qui fera le siège du monastère pour débusquer Prana.

Dans tous les cas, il vaudrait mieux qu'ils aient compris une bonne partie de l'intrigue avant de se retrouver coincés par l'attaque en masse des indiens...

Lieux

Saint-Ignace est une installation déjà bien pérenne. Les terres du monastère, octroyées par le gouverneur, couvrent une grande surface et englobent de nombreuses habitations de colons. En fait, les Jésuites jouent un peu ici le rôle d'un seigneur médiéval, coordonnant les efforts d'ouailles tout en s'enrichissant notablement en passant.

Le monastère en lui-même est constitué d'une grande chapelle, d'un dortoir, d'un réfectoire et de communs destinés à recevoir les fidèles dans les activités « sociales » (essentiellement catéchisme). Le tout est entouré de champs qui sont cultivés en été par les différents habitants des terres voisines, et dont le fruit profite aussi largement au monastère.

Comme souvent à cette époque et en ces lieux, les jésuites ont pris quelques libertés et se retrouvent régulièrement en conflit avec les autorités politiques souvent lointaines et les autres ordres qui les jalourent.

En clair, il fait bon d'être moine en ces lieux !

C'est en tous cas ce que pense frère Anselme, qui dirige la congrégation d'un point de vue administratif. Frère Rouart, qui est quand à lui le responsable spirituel, est

en constante opposition avec son co-directeur sur la façon d'être des jésuites. Là où le premier prône une attitude raisonnable de développement économique pour rayonner culturellement sur la Nouvelle France, l'autre prône l'évangélisation auprès des indiens, malgré le nombre élevé de « robes noires » qui sont déjà morts en mission.

C'est donc avec plaisir que Rouart a accepté quelques indiens venus apprendre le message du Christ et la langue française auprès des instructeurs du monastère. L'opposition entre les deux hommes reste toutefois le principal dynamisme du monastère, puisque tous deux souhaitent aller de l'avant et que leurs aspirations sont bien complémentaires.

C'est vraisemblablement dans ce monastère que se dérouleront les dernières actions de ce scénario. Il faut donc noter les éléments suivants :

- Prana est arrivé dès le lendemain de l'attaque sur le couvent des Ursulines. Il a voyagé de nuit, et ne s'est pas présenté aux autres frères du couvent. Au lieu de cela, il a réussi à entrer et à trouver une cachette acceptable dans les combles des appartements des religieux. Dans un premier temps, il se cache, mais sa nature sociable reprendra le dessus et il déambulera, dissimulé dans sa robe (et sous capuche) pour tâter l'ambiance. S'il en avait le temps, il s'installerait auprès de ces moines, mais la fin du scénario risque d'arriver avant...
- Un jour après Prana, deux indiens se présentent chez les frères, utilisant leurs bases de français pour demander humblement un enseignement. Évidemment, il s'agit des deux « espions » qui se trouvaient au couvent. Ils ont appris que frère Dominique avait été dépouillé et ont « deviné » qu'une destination possible du Woohthe était le monastère. Comme toujours, ils s'installent, et enquêtent discrètement.

Frère Anselme, directeur administratif

Lorsque frère Anselme est entré dans la compagnie de Jésus, il savait bien sûr que cet ordre était placé sous l'égide du pape et qu'un jésuite pouvait être envoyé à tout moment en mission... Mais il n'a jamais vraiment mesuré l'étendue de cette contrainte jusqu'à ce qu'on lui suggère de prendre sa place en Nouvelle France...

Depuis, Anselme, bien qu'un peu aigri, fait tout pour faire rayonner le monastère en espérant que ses talents d'administrateur lui permettront à terme un retour en Europe.

Petit, un peu gras avec un double menton, une verrue sur la joue gauche et des cheveux noirs naturellement bouclés, Anselme s'exprime un peu trop prestement pour qu'on le comprenne toujours très bien.

Frère Rouart, directeur spirituel

Beaucoup plus âgé que frère Anselme, Rouart a abandonné depuis longtemps la frénésie de la vie séculaire pour se consacrer à l'illumination de l'âme. D'un naturel calme et serein, il s'exprime très lentement et à voix très basse. Son crâne dégarni est marqué de tâches de vieillesse, et ses yeux disparaissent quasiment derrière des paupières gonflées en permanence.

Rouart se consacre entièrement à l'Exégèse et à la transmission de son savoir. En particulier, il prend très à cœur sa Mission auprès des habitants de Nouvelle France et entre parfois en conflit (calme) avec Anselme sur l'accueil gratuit de tous ceux qui demandent à étudier la parole divine.

Bien qu'Anselme s'énervé parfois à ce sujet, il ne peut jamais résister longtemps au perpétuel sourire de sagesse du vieillard... quels arguments peut-il bien opposer à la sainteté même ?

Prana

Venons-en enfin au Galérien de ce scénario... Prana est un Woohthe humanoïde d'une intelligence particulièrement développée. Cela ne signifie pas qu'il est capable de tout, mais qu'il s'adapte très facilement à une nouvelle situation.

Physiquement, il ne se différencie d'un humain que par une peau à la texture un peu étrange et présentant des taches de couleurs vert pâle. Il est également totalement imberbe. Tout cela est assez facile à cacher que ce soit avec les vêtements de trappeurs dérobés à son arrivée (avec gants, bonnet de fourrure et écharpe sur le visage) ou avec une robe jésuite agrémentée d'une capuche.

Prana se terre actuellement dans le monastère et regarde sans être vu ce qui se déroule autour de lui. Il repère très rapidement les personnages puisqu'il s'attend (et espère) une réaction du Major, même s'il sera très surpris par la rapidité de cette réaction. Malheureusement, il repère également les deux indiens qu'il a déjà vu au couvent et devine facilement le motif de leur présence.

Cependant, partagé entre l'espoir de voir la situation prise en main par des hommes compétents (les PJs) et la crainte d'être coincé dans le monastère, il fera le pari de rester pour forcer les Mousquetaires à intervenir.

Précision : Prana ne connaît pas l'existence des Mousquetaires et avait espéré la venue d'hommes du Major. Il est assez intelligent pour comprendre que des étrangers fureteurs de France ne peuvent être que des soldats en mission. Lorsque les Shadowsides arriveront, toutefois, Prana aura un grand moment de doute... mais finalement, deux équipes valent mieux qu'une !

Prana (type Wooththe humanoïde gringale)

CORPS : 9 ESPRIT : 8 Panache : d10
 Santé : 18 Superbe : 16 Encaissement : d10
 Bagarre d8, Escrime d10, Filoutage d12,
 Gymnastique d10, Tir/Jet d10
 Comédie & Jeux d10, Savoir-Vivre d10,
 Humanité et Sciences d12, Vigilance d12
 Autres aptitudes : d8
 Capacité spéciale : frénésie du couard (rajoute deux
 faces à ses Aptitudes de combat lorsqu'il est acculé.
 Peut, contrairement aux Wooththes classiques, allouer
 des dés en défense.

Les Shadowsides

D'une façon ou d'une autre, les trois hommes sont parvenus à suivre une piste jusqu'au monastère. Ils ont par exemple pu suivre les guetteurs indiens, ou encore avoir suivi les personnages. Ils arriveront après les Mousquetaires et demanderont, en français avec une pointe d'accent anglais, l'hospitalité pour quelques jours. Ils font également un don en or pour faire passer la pilule.

Dès lors, les personnages pourront rencontrer ouvertement le groupe qui ne manquera pas d'essayer de tirer les vers du nez des personnages, sans rien dire. En fait, ils sont surtout là pour contrarier les Mousquetaires et les forcer à la discrétion... Car comment expliquer qu'ils fouillent ouvertement le monastère ou qu'ils posent des questions très précises sur un frère arrivé récemment ?

Le siège !

Une des dernières scènes de ce scénario devrait se dérouler dans le monastère. Durant la nuit, tous les indiens que Cabara a réussi à rassembler arrivent près des lieux, et prennent position tout autour. Cabara a tiré les leçons de son échec aux Ursulines. Il ne s'agit plus de faire de demi-mesures, ni de permettre à sa cible de s'échapper. Au petit matin, tous les habitants du monastère découvrent plus de deux cents indiens massés autour du bâtiment.

Les deux indiens-espions restent discrets : ils n'ont pas encore trouvé la cachette de Prana, et s'attendent à recevoir l'ordre de faire ouvrir les portes. On peut les voir souvent aux fenêtres, pour guetter des signes.

Les jésuites sont bien évidemment paniqués. Surtout frère Anselme qui voit déjà sa fin venir et qui ira jusqu'à fulminer contre le pape pour l'avoir expédié dans ce pays de sauvages. C'est probablement Frère Rouart qui aura le plus de courage en proposant d'aller parlementer. Les indiens, en effet, ne semblent pas vouloir attaquer tout de suite. Ils ont reçu l'ordre de ramener Prana vivant, pour que Cabara ait le plaisir d'accomplir sa vengeance lui-même et ne veulent donc pas risquer de le tuer accidentellement. On ne contrarie pas un dieu !

Si vous avez envie de transformer ce scénario en mini-campagne, n'hésitez pas à faire durer le siège. Après tout, il y a assez de factions en présence pour mettre en scène plusieurs accrochages, crises de nerfs et trahisons. Cela pourrait même s'adapter à une soirée-enquête !

Si par contre, il est tard et que vous avez envie d'en finir, jouez cartes sur table. Parmi les indiens, il y en aura bien un qui finira par avouer qu'ils cherchent un fugitif en particulier. Vous pouvez même décider de lancer un ultimatum (« Si demain, à l'aube, il n'est pas livré, nous rasons le monastère »). Si les choses devaient en arriver là, les Mousquetaires trouveront une lettre dans leur chambre (sous la porte, par exemple) :

« Si vous êtes bien ceux que je pense, sachez que le Dieu indien est probablement en ce moment même seul et vulnérable. Il n'y aura plus jamais de meilleure chance. Aloïs ». Oui, Prana s'est emmêlé dans ses pseudonymes ce qui permettra de confirmer ce lien...

Le déroulement de cette scène est trop soumis à des variations pour être exhaustivement décrit. En tous cas, c'est maintenant que les vraies décisions devront être prises. Trouver et livrer Prana ? S'allier avec les Shadowsides pour protéger le monastère ? Ou autre chose ? Laissez les personnages vous surprendre !

CONCLUSIONS

Dans l'idéal, les personnages devraient parvenir à tuer Cabara et à ramener Prana au Major. Mais comment faire ? La lettre de Prana est effectivement vraie : au moment où tous les indiens sont autour des Jésuites, Cabara est presque seul dans son campement indien. C'est quasiment le seul moment où il est vulnérable.

Des PJs malins tenteront alors de briser le siège pour aller au camp presque désert des Onaiondas et revenir avant la fin de l'ultimatum avec une des têtes du Dieu-Indien ? Même à cinq contre un, ce ne sera pas une mince affaire, mais il est possible de profiter du lieu pour se faciliter la tâche : faire chuter la tente sur le monstre, provoquer sa fuite sur le lac gelé, etc. Bonne nouvelle : le corps d'ours de Cabara provoque en lui une certaine lassitude et mollesse en hiver. Mauvaise nouvelle : les caractéristiques indiquées plus haut tiennent compte de cette faiblesse...

D'un autre côté, certains penseront peut-être que quitter le monastère serait un signe de lâcheté. Mais s'ils livrent Prana, il restera toujours le problème Cabara. Vont-ils se faire passer pour le galérien en fuite ? C'est risqué, mais jouable...

Enfin, n'oubliez pas que les Shadowsides ne laisseront pas les personnages agir à leur guise. Ils ne se laisseront pas mettre sur la touche !

Bref, le final du scénario risque d'être très tendu... et la réussite ne sera peut-être pas au bout du chemin, à moins que vous ne soyez très indulgent et que vous fassiez apparaître des renforts providentiels venus d'un fort voisin...

Très cher Oncle,

Je vais enfin pouvoir passer ces lettres que je vous destine depuis mon départ.

Cela fait un peu plus de deux semaines que j'ai touché Québec. La contrée est surprenante.

Partout, ce n'est qu'eau, forêts et verdure. Une certaine idée de l'Éden peut-être, si ce n'était le climat. Nous sommes en été et pourtant l'on se croirait en avril sur les bords de Loire. Tous les colons que j'ai rencontrés m'ont prévenu des terribles hivers qui sévissent ici et qui s'invitent sept mois par an. Nous verrons bien.

Sans cela, pour ceux qui, comme moi, ne sont pas des cultivateurs ou des trappeurs, la vie n'est pas trop dure. La viande et le poisson abondent et les autochtones que j'ai déjà croisés, de la grande tribu des Hurons, nous acceptent assez bien. Ils nous expliquent même comment tirer le meilleur parti des fourrures qui sont collectées.

J'ai failli m'installer à Québec et y acheter une petite maison mais finalement je n'en ferai rien encore.

Vous vous souvenez de Monsieur Bergerac dont je vous ais déjà parlé, enfin, que vous découvrirez dans mes autres lettres, et bien lui s'est dirigé plus à l'ouest, vers les grands lacs. C'est là-bas que je compte aller le retrouver. Cet homme m'intrigue, il semble porter le poids d'un terrible secret que j'entends bien percer à jour pour pouvoir l'aider au mieux. De plus, juste avant de partir, il m'a fait lire quelques pages qui seraient le brouillon d'un manuscrit écrit par un membre de sa famille, un certain Cyrano de Bergerac. Alors, je n'avais pas fait le rapprochement entre les noms avant d'avoir vu ces feuillets, il me semble bien que Paris avait été l'écrin d'une rumeur sur la mort étrange d'un personnage de ce nom. Cela aussi m'intrigue et puis, si d'avoir suivi le séminaire jésuite ne me sert pas à Québec, peut-être pourrais-je être utile à des colons moins organisés et plus isolés.

Je ne manquerais pas de vous faire suivre de mes nouvelles, à très bientôt mon oncle et embrassez tendrement pour moi ma chère tante.

Emmanuel de Fortin.

De l'Or et du Cyan...

par Sylvain Plagne

L'HISTOIRE DANS SES GRANDES LIGNES

Ce scénario fait suite à l'aventure « Le Confident de Cyrano », dans lequel on apprend que deux représentants de l'espèce « Esmak » étaient présents à bord du Galérion lors du crash. L'un d'eux a été capturé à Paris par des Mousquetaires (les PJs, s'ils ont déjà joué le scénario, ce qui serait l'idéal). Lors de cette première aventure, on a pu apprendre que l'autre Esmak, appelé Faki-N'Kbar, s'est réfugié en Nouvelle France vers le printemps 1655... Que s'est-il passé depuis ?

Lorsque Faki est arrivé à Québec, à bord du « Petit Poséidon », le Gouverneur était encore Jean de Lauzon. Le Galérien n'est pas resté très longtemps à Québec. Comme il disposait d'une certaine somme (« empruntée » à Cyrano), il s'acheta de quoi partir en expédition (inspiré en cela par un coureur des bois avec qui il disputa à Québec : Martin des Framboisiers). Il s'installe finalement à cinq jours au Sud-Ouest de Québec... Les mois passent, et Faki commence à rencontrer des Iroquois, avec qui il noue des liens. Il faut dire que son imposante carrure et sa peau d'ébène (voir la description des Esmaks dans le scénario « le Confident de Cyrano ») en font quelqu'un de très charismatique auprès des indiens, qui ne tardent pas à le prendre pour une sorte de shaman solitaire. D'ailleurs, suite à ces différents contacts, Faki va commencer à apprendre à parler Iroquois et à s'intéresser à leur culture. C'est de cette époque que date son habitude à peindre une partie de son corps et de son visage avec des signes indiens de couleur jaune et bleue. En fait les couleurs choisies sont Cyan & Or, car elles représentent des anagrammes de Cyrano, en hommage à son ancien « ami » à Paris. « Cyan & Or », c'est d'ailleurs le surnom que Faki se donne lorsqu'il rencontre par hasard le tout nouveau Gouverneur (par intérim), Louis d'Ailleboust de Coulonge, au printemps 1657.

Louis de Coulonge est alors en train d'explorer les environs de Québec à la recherche d'avant-postes idéaux pour renforcer la défense contre les Iroquois. Il est solidement accompagné, de soldats d'une part, et de deux indiens Montagnais d'autre part. Évidemment, lors de la rencontre, les soldats du Gouverneur se sont jetés sur l'Esmak, pensant faire face à un Iroquois particulièrement bariolé et ayant poussé le vice jusqu'à se peindre tout le corps en noir, avec un peu de jaune et de bleu par dessus. Mais Faki/Cyan & Or étonna le Gouverneur en criant dans un français parfait que ses intentions n'étaient pas hostiles. Intrigué, le Gouverneur conversa avec l'Esmak. Ce dernier fit croire qu'il était le bâtard d'un Marquis français... qui dût s'exiler en Nouvelle France en raison de sa condition d'une part, et de sa corulence d'autre part (il en avait marre d'être montré dans les foires...). Comme « Cyan & Or » parle parfaitement iroquois et semble s'être un peu intégré avec ces indiens, le Gouverneur proposa de lui laisser la vie sauve s'il acceptait de jouer le rôle de « truchement » secret avec les Iroquois, c'est à dire une sorte d'ambassadeur de l'ombre. Cyan & Or accepta, plus dans l'espoir d'être laissé tranquille dans le futur que par peur d'être réellement menacé par cinq soldats et deux indiens sur son territoire... Par ailleurs Cyan & Or s'est réellement pris d'amitié avec les indiens, et s'il peut jouer un rôle de médiateur entre eux et les colons pour éviter un bain de sang, il en serait ravi.

Depuis cette rencontre, le Gouverneur a échangé chaque mois une missive avec « le shaman Cyan & Or », par l'intermédiaire des soldats qui étaient présents lors de la première rencontre et qui du coup connaissent l'emplacement de sa cabane. Ces derniers ont juré le secret sur ces missions et sur l'existence du « truchement Iroquois ». Par ailleurs, le Gouverneur s'est arrangé pour que les deux indiens qui étaient présents lors de la rencontre se retirent dans un campement jésuite à proximité de Québec, afin qu'ils évitent de trop parler...

Pour l'instant les missives portent principalement sur des échanges de vues et de revendications des deux camps (iroquois d'une part, colons d'autre part), et le Gouverneur a bon espoir de gagner du temps et d'éviter une attaque iroquoise à court terme (il sait Québec insuffisamment défendue pour le moment, malgré les renforts sans cesse demandés à Paris).

Au début de ce scénario, les Mousquetaires sont donc envoyés à Québec pour enquêter. Là ils vont identifier la piste d'un mystérieux shaman indien « jaune et bleu » (il semble que ce sont les couleurs des peintures qui ornent son visage et son corps). Le shaman se révélera bien être l'Esmak qu'ils recherchent, et il s'empres seront de le ramener à Québec pour repartir dès que possible en France. À Québec, ils devront cependant subir une attaque iroquoise de grande ampleur. Pendant cette attaque, le Gouverneur et des soldats dans la confiance, masqués, tenteront de libérer le shaman. S'ils y parviennent, tout sera à refaire et les Mousquetaires devront à nouveau capturer l'Esmak, avant de demander des explications au Gouverneur. En épilogue il leur faudra prendre une décision : ramener l'Esmak ou laisser ce seul espoir de paix entre colons et iroquois rester en Nouvelle France...

ACTE 1 : ON POSE LE DÉCOR

Scène 1 : où l'on arrive en Nouvelle France

Novembre 1657, quelque part entre Terre-Neuve et l'embouchure du Saint Laurent.

Les Mousquetaires se rappellent encore de leur briefing à Paris il y a deux mois et le peu d'information qu'on leur a donné sur les Esmaks. Cette espèce semble redoutable, heureusement qu'il n'en reste plus qu'un seul à capturer. Il semble qu'il soit parti pour la Nouvelle France il y a deux ans. Que s'est-il passé depuis ?

Si le MJ le souhaite, il peut commencer l'aventure avant le début de la traversée, en pimentant le voyage en bateau par un mini-scénario ou par l'aventure proposée dans ce supplément avec les règles de navigation.

Scène 2 : Arrivée à Québec et premières rencontres

L'arrivée d'un bateau à Québec est toujours un événement, et le MJ aura la lourde tâche d'animer cette arrivée et de donner vie à cette petite colonie (moins de cinq cent personnes), à l'aide des éléments de backgrounds fournis dans ce supplément.

Il fait déjà froid à Québec, bien que les premières neiges sérieuses ne soient pas attendues avant plusieurs jours ou semaines. Les Mousquetaires peuvent se faire immé-

diatement attribuer une annexe des bâtiments du Gouverneur Louis d'Ailleboust de Coulonge pour se loger, ou décider de s'installer de façon plus discrète dans l'unique « relais » de Québec. Cependant la ville est minuscule et le Gouverneur est prévenu de leur arrivée, aussi ne tardera-t-il pas à prendre contact et à leur offrir des locaux plus dignes de leur condition...

ACTE 2 : L'ENQUÊTE

Sans doute les Mousquetaires voudront ils très rapidement démarrer leurs investigations. Ils peuvent naturellement privilégier deux pistes : l'approche officielle en discutant avec le Gouverneur, et l'enquête en ville dans l'une des deux « tavernes ».

Cette partie investigation ne doit pas enliser la partie mais ne doit pas mettre non plus trop vite les Mousquetaires sur la piste du Shaman. Ne pas hésiter à utiliser tout ou partie des fausses pistes proposées.

Piste 1 : les autres colons arrivés probablement à la même période que l'Esmak

D'après les informations des Mousquetaires, l'Esmak s'est enfui de Paris vers juillet 1655. Il a donc pu arriver à Québec vers octobre ou novembre de cette même année. Interrogés sur ce point, l'administration comme les habitants ne se souviendront que de deux arrivées importantes à cette période. La « Portion Congrue » était un bateau militaire avec du matériel affrété pour construire un avant-poste proche de l'Acadie. L'autre bateau, le « Petit Poséidon », était un petit navire commercial venant de Dieppe, avec seulement quelques nouveaux colons et un père Jésuite qui s'est installé depuis au campement jésuite à proximité de Québec.

Les Mousquetaires peuvent également se rendre dans le campement jésuite, à deux jours de cheval seulement, sur les terres Montagnaises (et donc en territoire allié a priori).

C'est la première sortie des Mousquetaires dans la nature de la Nouvelle France, ne pas hésiter à la distraire par l'attaque d'un ours. Il faudrait éviter que la rencontre se fasse à cheval. Un des Mousquetaires pourrait par exemple réussir un jet de vigilance difficulté 10 pour identifier des traces bizarres (celle d'un orignal), et les suivre. Rapidement il faut poser pied à terre pour poursuivre. Vigilance difficulté 12 permet de se rendre compte que la terre gronde. Soudain un magnifique ours brun arrive en galopant.

Caractéristiques Ours brun (Grizzli)

Corps 10 - Santé 20

Encaissement 1d10

Charger & Griffier 1d16 - Gymnastique 1d12

Attaque en général en chargeant d'abord (1d16 sur une cible !), puis au contact tente de griffer (1d8 chaque).

Le campement lui-même abrite une vingtaine de pères jésuites, et une cinquantaine d'indiens Montagnais en permanence. Ce genre de campements en plein milieu de la nature immense devrait inspirer un côté oppressant aux Mousquetaires. Ne pas hésiter à les conforter dans cette idée : on n'est pas vraiment dans un monastère, pour autant l'ambiance « huis clos » est permanente.

L'un des Pères, Emmanuel de Fortin, est en effet arrivé à Québec à bord du « Petit Poséidon ». Il se souviendra de ce singulier voyageur avec qui il a essayé de converser. Il se faisait appeler Louis Bergerac.

Si les Mousquetaires discutent avec les indiens, ils pourront après quelques complications de langage apprendre la légende du « shaman jaune et bleu » (voir encadré). Les deux indiens à l'origine de la rumeur viennent régulièrement au campement jésuite, il est donc possible en patientant quelques jours ou semaines de faire leur connaissance. Sinon on peut aussi aller à leur rencontre: ils chassent régulièrement dans les environs.

Caractéristiques des deux guides Montagnais qui ont été témoins de la rencontre avec le « shaman »

Corps 7 - Esprit 5 - Santé 14

Tir/Jet 1d12 (arc) - Bagarre 1d12 (couteau)

Langues : français, montagnais et autres dialectes hurons, iroquois

« En garde ! »

Dieudonné de Saint Estèphe est un des rares parmi les « Cent Associés » à être venu s'installer à Québec. Il est depuis quelques mois en conflit ouvert avec un « Seigneur de Nouvelle France », un ancien militaire venu prêter main forte aux colons : Philippe Montferrand de la Luysne. La raison du litige est simple : le Seigneur se serait approprié une partie des terres de Dieudonné de Saint Estèphe sur sa nouvelle Seigneurie. Malgré ses plaintes répétées auprès du Gouverneur, rien n'y fait. Dieudonné a donc écrit à plusieurs reprises à son cousin, proche de la Cour à Paris, pour défendre sa position. Lorsqu'il a appris que des Mousquetaires étaient à bord du dernier bateau arrivant d'Europe, il se persuada que ces Mousquetaires étaient là pour bouter Montferrand de la Luysne hors de son domaine... son cousin avait décidément très bien travaillé.

Selon que les Mousquetaires se déplacent ou non avec leurs tenues officielles, Dieudonné de Saint Estèphe mettra plus ou moins de temps à les localiser. Dès que ce sera fait, il leur fera envoyer à leur lieu de résidence une missive les invitant chez lui. Là il les remerciera d'avance et ne tarira pas d'éloge sur son cousin et sur le bon Roi Louis, qui a été ému de sa situation...

Les PJ ont deux possibilités : ils peuvent jouer le jeu et se faire décrire la situation exacte. Ou alors éconduire ce pauvre Dieudonné...

L'intérêt de la première solution est qu'elle permettra potentiellement aux Mousquetaires de se faire un allié fort à Québec : Dieudonné lui-même ou son adversaire Philippe Montferrand, selon le parti pris par les Mousquetaires.

La Seigneurie en question est située à cinq kilomètres au Sud de Québec, sur les rives du Saint Laurent. Philippe Montferrand y habite en permanence, dans une magnifique maison en bois fortifiée et très bien protégée (c'est un ancien mousquetaire du Roi).

Caractéristiques

Dieudonné de Saint Estèphe
(Négociant, marchand,
et d'une mauvaise foi à toute épreuve)

Corps 5 - Esprit 7 - Santé 10 - Superbe 14

Dé d'encaissement 1d6

Bagarre 1d4 - Filoutage 1d12 - Comédie&Jeux 1d12

Humanités&Sciences 1d12

Partout ailleurs 1d6

Philippe Montferrand de la Luysne
(Ancien militaire toujours là pour prêter main forte
aux colons en cas d'escarmouche avec les indiens)

Corps 7 - Esprit 5 - Santé 14 - Superbe 10

Dé d'encaissement 1d8

Bagarre 1d12 - Arme à deux mains (hache de bûcheron)

1d16 - Tir/Jet (pieux de bois acérés) 1d12 - Art de la Guerre 1d20 - Vigilance 1d12

Partout ailleurs 1d8

Piste 2 : enquête en ville

Le terme est exagéré, car rappelons que Québec est une très petite colonie. Tout le monde se connaît ou presque, ce qui est très important à noter : si d'aventure les Mousquetaires devaient se heurter à un groupe de colons, ils risquent de se mettre toute la colonie à dos...

Les colons ne permettront pas d'apprendre grand chose concernant l'Esmak, par contre ils pourront être une excellente source pour perdre du temps : comme il ne se passe pas grand chose à Québec, les Mousquetaires seront assaillis de questions sur la vie du Royaume. Ils pourraient par exemple être questionnés par une magnifique québécoise, ce qui agacera rapidement les autres colons hommes de l'assistance, pas vraiment ravis que des nouveaux venus monopolisent l'intérêt de celle que beaucoup convoitent ici... Il va falloir faire preuve de diplomatie.

Les Mousquetaires progresseront davantage s'ils intéressent aux indiens ou aux coureurs des bois qui habitent à Québec. En ce qui concerne les Indiens de Québec (Montagnais pour la plupart, mais on trouve également de nombreux Hurons), il faudra d'abord régler le problème de la langue, en trouvant un jésuite ou un coureur des bois bilingue. Si c'est un coureur des bois, ce peut être l'occasion d'introduire l'un des PNJ clés pour l'aventure (voir ci-dessous piste 5), car il peut s'agir d'un des futurs guides des Mousquetaires. Avec un peu de chance, on peut également trouver des indiens parlant des rudiments de français, et qui servent de truchement aux colons.

Ceci leur permettra d'entendre parler de la rumeur du « shaman bleu et jaune » (voir encadré).

Piste 3 : le Gouverneur

Le Gouverneur Louis d'Ailleboust de Coulonge cherche à inspirer confiance aux Mousquetaires. Ce dernier fera donc tout son possible en apparence pour les aider, en leur proposant du matériel et des ressources s'ils le souhaitent, notamment pour partir en expédition. Il ne sait pas encore la raison du voyage des Mousquetaires, et ne se doute pas qu'ils sont là pour le « shaman » (rappelons que dans l'esprit du Gouverneur, l'Esmak n'est autre qu'un bon français, bâtard d'un homme de haut rang venu se cacher en Nouvelle France). Dès qu'il comprendra que les Mousquetaires s'intéressent au shaman, il fera son possible pour nier ou les aiguiller sur de fausses pistes. Il fera cela avec le maximum de subtilité, car il ne faut pas qu'il perde son crédit vis-à-vis de représentants du Roi.

Questionné sur la présence d'un homme noir et immense dans la région, il avouera trouver cela éton-

« La légende du shaman jaune et bleu »

On ne sait plus exactement qui est à l'origine de cette rumeur très récente, mais on cite souvent des indiens Montagnais qui étaient régulièrement utilisés par l'administration de la France pour servir de guides, d'éclaireurs et de truchements auprès d'autres tribus.

Il semble que depuis quelques mois, un shaman indien s'est installé à proximité de Québec. On ne sait pas très bien à quelle tribu appartient ce shaman. Le plus souvent, on raconte qu'il est iroquois, mais la tribu exacte varie d'un interlocuteur à l'autre (Mohawk ? Oneidas ? Cayugas ?).

Ce qui est certain, c'est que ce shaman aurait un très grand savoir et des pouvoirs extraordinaires, comme celui d'envoûter des hommes blancs. Ce shaman aurait par ailleurs le corps peint en permanence, avec en particulier le visage en bleu et jaune sur fond noir.

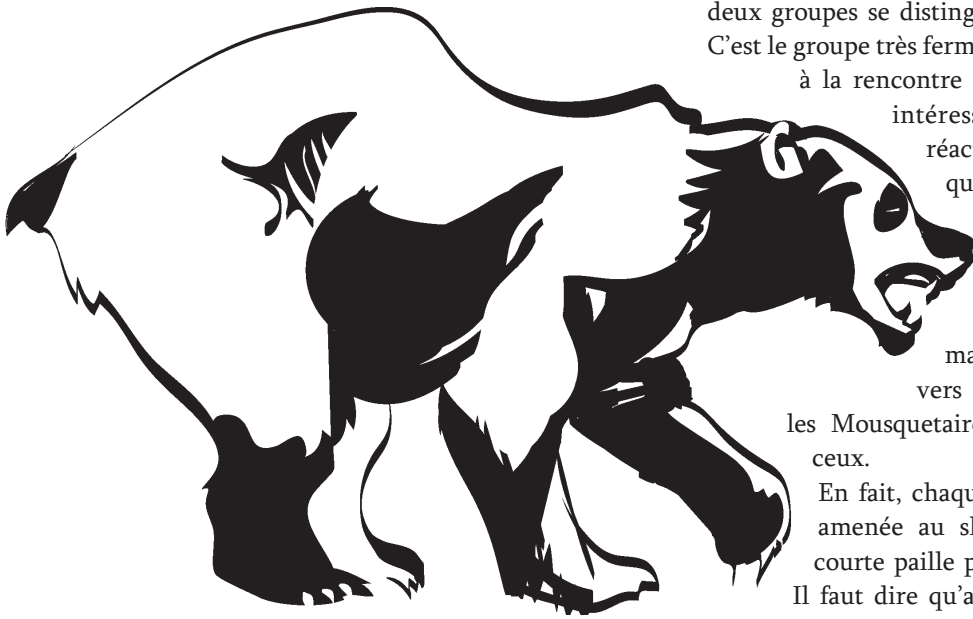
Bien entendu, si la rumeur est racontée par les deux indiens qui en sont à l'origine, elle sera tout autant romancée mais apportera un indice de taille : le premier homme blanc envoûté par le shaman n'est autre que le Gouverneur lui-même, qui la rencontré il y a quelques mois et lui a laissé la vie sauve alors qu'il était solidement escorté !

nant : un tel personnage ne passerait pas inaperçu (il est franc d'ailleurs car il ne fait pas le rapprochement avec le shaman...).

Concernant la rumeur du « shaman jaune et bleu », il avouera avoir entendu parler de cette rumeur indienne, sans pour autant y avoir prêté particulièrement attention. Il a, à plusieurs reprises, eu l'occasion de rencontrer des tribus indiennes, y compris iroquoises. La présence de shamans dans les environs de Québec ne le surprend pas, et ne l'inquiète d'ailleurs pas plus que cela. Il est plus préoccupé de savoir qu'un certain nombre d'iroquois ont pu être armés de fusils par les Hollandais ou les Anglais. Il craint davantage les balles et la poudre que les rites animistes.

Si les Mousquetaires laissent entendre qu'il a lui-même rencontré le shaman, il niera tout en bloc.

Les Mousquetaires pourraient être tentés de s'intéresser à son bureau. Il leur faudra être très prudents, car si d'aventure ils étaient pris en train de cambrioler la plus haute personnalité de la région, ils risquent bien de finir en prison en attendant les consignes royales... Il leur faudrait alors trouver un moyen de s'échapper pour poursuivre leur enquête dans la clandestinité : pas facile !



Le bureau du Gouverneur est plein de documents, cartes, courriers, etc. Divers meubles font office de secrétaire. Il va être très difficile de trouver des informations directement exploitables.

Néanmoins, en cherchant bien, les Mousquetaires peuvent trouver les indices suivants :

- Une enveloppe à l'attention du « Shaman Cyan & Or » (jet de Filoutage difficulté 18, et de difficulté 14 seulement si les Mousquetaires suggèrent qu'ils recherchent des informations en rapport avec le shaman). L'enveloppe est vide, par contre elle est associée à une liasse de courriers signés d'un dénommé « Votre très dévoué Cyan & Or ». Ces courriers décrivent en gros l'état d'esprit des Iroquois. Une lettre en particulier revient sur les intentions de la nation iroquoise de s'en prendre dans un premier temps aux hurons, et aux colons ensuite s'il le faut. Des pistes de négociation sont suggérées, comme la partition du nord-est de la Nouvelle France, ainsi que des arrangements commerciaux à propos de la fourrure.
- Des fausses pistes en paille, par exemple des échanges de courrier avec la Cour à Paris sur la prochaine nomination d'un nouveau Gouverneur, Pierre d'Argenson, et les intrigues que cela entraîne ; ou encore des cartes de l'Acadie et un plan (secret) d'attaque des anglais avec l'aide des hurons alliés.

Piste 4 : la garde rapprochée du Gouverneur

Selon les informations des Mousquetaires (en particulier s'ils ont rencontré les deux indiens du campement jésuite), ils pourraient avoir envie d'entendre ou d'intimider certains des soldats à la solde du Gouverneur. La « garde rapprochée » est constituée d'une dizaine de soldats. Après une rapide enquête, on peut apprendre que

deux groupes se distinguent au sein de ce contingent. C'est le groupe très fermé des cinq soldats qui ont assisté à la rencontre avec le Shaman qui va le plus intéresser les Mousquetaires. Leur réaction va être très diverse selon qu'ils les rencontrent ensemble ou séparément. Ensemble, les soldats feront front et feindront l'ignorance la plus totale. Ils renverront systématiquement les Mousquetaires vers le Gouverneur. Pris isolément, les Mousquetaires pourraient être plus chanceux.

En fait, chaque fois qu'une missive doit être amenée au shaman, les soldats tirent à la courte paille pour savoir qui doit l'emmener. Il faut dire qu'aucun d'entre eux ne se réjouit vraiment de ces missions, car elles sont de plus en plus dangereuses : seul en milieu iroquois, avec en plus le risque de rencontrer des ours ou autre... sans parler du shaman lui-même, dont on ne connaît pas vraiment les intentions.

Toujours est-il que certains des cinq soldats commencent sérieusement à craindre pour leur vie et sont prêts à tout pour échapper à la mission. Sauf qu'ils ont juré serment au Gouverneur, et qu'ils n'ont aucun avenir dans la colonie s'ils le rompent.

Si les Mousquetaires sont habiles, ils peuvent faire « craquer » l'un d'entre eux, en apprenant ainsi que les missives sont régulières (tous les mois environ), et ils peuvent même le convaincre de l'accompagner pour la prochaine mission, sous réserve que le soldat soit désigné par le sort.

Il est conseillé au MJ de ne pas faire « craquer » le premier soldat rencontré par les Mousquetaires. Après tout autant récompenser la persévérance ; si après le premier soldat rencontré les PJs jettent l'éponge, tant pis pour eux.

**Martin d'Echanssois, Thibaut Grabeter,
Pierre-Martin Surcouf, Leonard Bertolucci et
Martin Finassier, cinq des dix soldats de la
garde du Gouverneur**

Corps 9 - Esprit 5 - Santé 18 - Superbe 10
Dé d'encaissement 1d10
Escrime 1d12 - Bagarre 1d12

Piste 5 : les coureurs des Bois

Il y a actuellement quatre « coureurs des bois » à Québec. Deux d'entre eux ont des informations intéressantes. Tous peuvent servir de guide éventuellement, si on y met les moyens :

De l'Or et du Cyan...

- Martin des Framboisiers : c'est celui avec qui Faki a discuté en arrivant à Québec. Il se souvient bien de cet étrange personnage à la peau noire, mais ne sait pas ce qu'il est devenu.
- Arnaud d'Aghilly : interrogé sur la rumeur du Shaman Bleu et Jaune, il affirmera savoir où il se trouve. C'est vrai et il peut y conduire les Mousquetaires contre 15 livres.
- Enrique de Rotario : un portugais dont on ne sait pas très bien ce qu'il fait à Québec. Lui aussi prétendra savoir où est le campement du shaman, ou tout autre campement d'ailleurs. Il peut y emmener les Mousquetaires pour 10 livres. C'est faux, il fera tout son possible pour perdre rapidement les Mousquetaires et les abandonner.
- Patrice Lartisan : pas d'informations particulières.

Caractéristiques de Arnaud d'Aghilly (idem pour les autres coureurs des Bois)

Corps 8 - Esprit 6 - Santé 16 - Superbe 12
Dé d'encaissement 1d10
Escrime 1d12 - Bagarre (hachette) 1d12
Tir/Jet 1d16 (arc) - Vigilance 1d20

ACTE 3 : À LA RENCONTRE DU SHAMAN

Scène 1 : Où l'on part, non sans embûches, à la recherche dudit Shaman

Selon que les Mousquetaires se mettent sur la piste du shaman avec l'un des soldats, un coureur des bois, des indiens ou autre, les difficultés qu'ils rencontreront peuvent différer. Il leur faudra penser au matériel à emmener, en particulier au moyen de locomotion pour ramener l'Esmak (une carriole par exemple).

En particulier si le Gouverneur apprend le but de l'expédition (soit indirectement, soit directement de la part des Mousquetaires eux-mêmes), alors ce dernier paiera très cher (par un intermédiaire) un « mercenaire » pour recruter trois indiens et empêcher l'expédition de progresser (en volant leurs provisions pendant la nuit, en attirant l'attention des iroquois sur le campement, en incendiant un arbre à proximité d'eux, etc.). Si le Mercenaire est fait prisonnier, il pourra avouer avoir été payé pour empêcher l'expédition mais il ne pourra révéler le nom du réel commanditaire.

Le mercenaire

Corps 8 - Esprit 6 - Santé 16 - Superbe 12
Dé d'encaissement 1d10
Bagarre (hachette) 1d12 - Tir/Jet 1d16 (arc)

Vigilance 1d12

Les trois indiens qui accompagnent le mercenaire

Corps 6 - Esprit 6 - Santé 12
Dé d'encaissement 1d8
Bagarre 1d12 - Vigilance 1d12

Une autre difficulté peut venir de la faune : ours si les Mousquetaires n'en ont pas encore rencontré, Lynx du Canada sinon. La menace iroquoise doit être permanente (les Mousquetaires peuvent ainsi localiser un campement d'une centaine d'iroquois et prendre soin de l'éviter à coup de jet en Vigilance... stress garanti), mais le MJ peut éviter une réelle rencontre : cela viendra plus tard.

Caractéristiques du Lynx du Canada

Corps 10 - Santé 20
Mordre & Gripper 1d16

Selon la progression et les embûches rencontrées, les Mousquetaires atteindront au bout d'une semaine environ le campement du shaman.

La manière dont ils vont aborder le campement et organiser la capture est laissée à leur discrétion. Quelques jets en Art de la Guerre seront judicieux pour améliorer les chances de réussite d'une embuscade.

Faki-N'Kbar / le shaman Cyan & Or (Galérien de la race Esmak)

Corps 12 - Esprit 6 - Santé 24
Dé d'encaissement 1d12
Vigilance 1d12 - Bagarre 1d30 (au départ, mène trois attaques à 1d10)

Lorsque les Mousquetaires auront réussi à se rendre maître de la situation (dans une partie de test, un groupe de Mousquetaires disposait de drogues et ont endormi l'Esmak en glissant des somnifères dans la nourriture du shaman), ils pourront envisager le retour sur Québec.

Scène 2 : Où l'on rencontre des clones tueurs venus d'ailleurs (l'Emboscade iroquoise)

Sur le chemin du retour (il faut espérer que le groupe n'aura pas trop souffert à l'aller ou lors de la capture du Galérien), les Mousquetaires vont tomber nez à nez avec un groupe d'Iroquois (le nombre exact est laissé à la discrétion du MJ).

Une surprise de taille attend les Mousquetaires : dans le groupe d'iroquois il y a un sosie de Faki ! Et s'ils s'étaient



trompés ? Pourtant le Major semblait formel : seuls deux Esmaks existent sur Terre. En fait l'Esmak a tout simplement plus d'influence sur les Iroquois que les colons ne le pensent, et il est devenu un véritable leader d'opinion. À tel point que certains guerriers lui vouent un véritable culte, au point de vouloir lui ressembler. L'un des guerriers du groupe qui attaque les Mousquetaires, particulièrement corpulent, est donc entièrement rasé et peint en noir, avec les motifs jaune et bleu identiques à ceux de Faki. Le groupe a découvert le campement du shaman vide est s'est immédiatement mis sur les traces des ravisseurs.

Cette rencontre a deux buts : d'une part faire comprendre l'importance du Galérien pour la communauté iroquoise, et d'autre part jouer sur un faux coup de théâtre (le clone du Galérien ?) qui sera vite démasqué.

Les Iroquois

Corps 6 - Esprit 6 - Santé 12

Dé d'encaissement 1d8

Bagarre 1d12 - Vigilance 1d12

Certains ont des fusils anglais, Tir/Jet 1d8

L'iroquois « clone » de Faki

Corps 8 - Esprit 6 - Santé 16

Dé d'encaissement 1d10

Bagarre 1d14 (attaque de façon frénétique, avec une hachette à 1d10 et des coups de tête à 1d4 ; jamais de défense)

ACTE 4 : RETOUR À QUÉBEC

Scène 1 : Où l'on consolide ses positions

De retour à Québec, il est très important de bien gérer les relations avec le Gouverneur : est-il mis au courant des détails ? Les Mousquetaires sollicitent-ils son aide pour emprisonner le « shaman » dans la prison du Gouverneur, en attendant le prochain départ pour la France, dans une quinzaine de jours ?

Ce qui est certain, c'est que le Gouverneur cherchera à tout prix à connaître le fin mot de l'histoire et surtout la motivation des Mousquetaires (s'il en est informé, la perte de son truchement spécial sera vécue comme une véritable catastrophe).

Une fois les conditions de détention de l'Esmak réglée (au secret ? dans les geôles du Gouverneur ? chez Philippe Montferrand de la Luysne ?), les Mousquetaires vont pouvoir prendre du repos... pas pour très longtemps. La nuit qui suit leur arrivée, Québec va être attaquée par une centaine d'Iroquois.

Scène 2 : Où l'on doit contenir l'attaque d'une centaine d'indiens

Les Mousquetaires vont être sollicités pour défendre la colonie. Faites leur comprendre qu'ils sont parmi les soldats les plus expérimentés pour tenir le siège. Des jets en Art de la Guerre vont être nécessaires, pour mesurer leur capacité d'organisation des défenses.

En fait le siège (en tout cas les escarmouches et affrontement pour le quartier de Québec défendu par les Mousquetaires) va se jouer comme un duel, en opposant l'Art de la Guerre du meilleur Mousquetaire à l'Art de la Guerre de l'escouade iroquoise qui attaque le quartier. Les dommages représentent le nombre de victimes du côté des perdants. Si le camp des Mousquetaires arrive à zéro, cela signifie que les Mousquetaires arrivent en combat rapproché avec les Iroquois survivants. Si les Mousquetaires sont séparés, reproduire ce schéma en adaptant le nombre de protagonistes.

Escouade Iroquoise : 30 guerriers (voir caractéristiques individuelles dans la partie embuscade iroquoise)

Art de la Guerre : 1d12 + Esprit 6

Quartier défendu par les Mousquetaires : 20 colons

Art de la Guerre : cf. Aptitude du Mousquetaire qui fait le jet

Exemple : au premier assaut, les iroquois obtiennent 12 et les colons 10. Deux colons sont tués. Lorsqu'il n'y a plus d'indiens, les colons sont maîtres de ce quartier. Dans le cas contraire les Mousquetaires doivent affronter les indiens restant en combat rapproché !

Scène 3 : Où l'on apprend que le shaman s'est évadé

En parallèle de cette attaque, le Gouverneur (qui sera introuvable si les Mousquetaires le cherchent), aidé de deux soldats, va chercher à délivrer l'Esmak, par tous les moyens. Ses chances de succès dépendent bien entendu des mesures de protection prises par les PJs, le MJ devra donc s'adapter.

Deux issues sont possibles :

- Le Gouverneur échoue dans cette libération, et tout ou partie des Mousquetaires en déjouent la tentative. Lors d'un échange à l'épée l'un des trois hommes peut perdre son masque (ou alors l'un des Mousquetaires le lui enlève du bout de sa lame), et là surprise : le Gouverneur est découvert !
- Le Gouverneur réussit, et l'Esmak est libéré (d'ailleurs cette hypothèse peut également survenir dans le cas où les colons, acculés par les iroquois, n'ont plus que cette alternative pour sauver Québec ; encore faut-il

qu'ils soient informés du rapport entre l'expédition des Mousquetaires et l'attaque punitive des Iroquois : seuls les Mousquetaires peuvent piloter une telle décision).

Dans ce second cas, il faudra donner l'opportunité aux Mousquetaires de démasquer le Gouverneur (à moins qu'ils n'aient vraiment pris aucune précaution, ou qu'ils aient confié le prisonnier au Gouverneur lui-même). Ensuite ils devront se lancer dans une traque immédiate, pour retrouver l'Esmak. Plusieurs jets de Vigilance seront nécessaires, sans parler du risque de croiser des indiens ou des lynx.

ACTE 4 : ÉPILOGUE

Si les Mousquetaires remettent la main sur l'Esmak (ou s'ils n'en perdent pas la garde !), ils vont pouvoir attendre avec impatience d'embarquer pour le retour vers le vieux Continent. Si le Gouverneur n'a pas été démasqué, il finira par jouer carte sur table en leur révélant la situation. Donc dans tous les cas les Mousquetaires vont connaître le fin mot de l'histoire et vont devoir décider d'un dilemme cornélien : réussir leur mission en ramenant l'Esmak, ou faillir à leur mission mais augmenter les chances de pacification de la Nouvelle France. Ils peuvent écrire à Mazarin et attendre des ordres, mais dans ce cas il leur faudra attendre au moins six mois...

Les Mousquetaires auront tout le temps de réfléchir : si les conditions climatiques se dégradent, plus aucun

bateau ne partira pour le continent avant mars ou avril 1658. Le temps de réaliser quelques missions ou autres aventures en Nouvelle France.

Récompenses

Hauts Faits

- « Avoir lutté à mains nues contre un Ours/un Lynx du Canada. » (à adapter)
- « Avoir sauvé Québec d'une attaque de cent iroquois. »
- « Avoir capturé le second Esmak sur cette planète, qui était le plus résistant des deux. »

Prestige

- +1 si le Gouverneur est démasqué et acculé à dire la vérité.
- +1 si l'Esmak est ramené en France.
- +1 si l'Esmak est laissé volontairement en liberté pour que le Gouverneur pacifie la Nouvelle France.
- +3 si une meilleure alternative est trouvée (par exemple, l'Esmak pourrait accepter de continuer à jouer son rôle de truchement, tout en acceptant de se mettre à la disposition du Major à la moindre sollicitation, dans l'hypothèse où le Galérion serait réparé par exemple ; il faudra de solides garanties néanmoins).

