

Mousquetaires de l'Ombre
Le jeu de Cape et d'E.T.



phenix

Bienvenue dans l'univers de Mousquetaires de l'Ombre, le jeu de capes et d'E.T.

1654 : un navire prison d'Outre-Espace s'écrase dans la forêt de Fontainebleau. Des centaines de prisonniers Extra-terrestres s'échappent.

1657 : pour rattraper les échappés qui parcourent le royaume, Mazarin crée les Mousquetaires de l'Ombre.

Vous rentrez dans l'univers de Mousquetaires de l'Ombre, le jeu de capes et d'E.T.

« Mousquetaires de l'Ombre » est un jeu de rôles qui vous fera vivre des aventures rocambolesques dans le plus pur style de cape et d'épée.

Préparez vous à infiltrer les plus grandes Cours européennes, à battre la campagne française à la recherche de créatures dépassant l'entendement et à des bagarres d'auberges suspendus à des lustres... ou des tentacules.

Vous tenez entre vos mains le kit de démonstration de Mousquetaires de l'Ombre. Il a été conçu pour vous donner un aperçu du jeu et vous permettre de vous faire une idée en jouant une aventure typique, avec quelques personnages prêtirés. Vous y trouverez tout ce qu'il vous faut pour jouer et uniquement cela, afin de vous permettre de passer une bonne soirée sans avoir à lire un livre entier. Ce kit contient :

- un scénario inédit : « Des indiens dans la ville » ;
- cinq feuilles de personnages prêtirés ;
- une feuille de personnage vierge ;
- un résumé des règles ;
- un très rapide survol du monde ;
- des feuilles de référence pour maîtriser plus facilement.

Bien entendu, tout ceci ne vous donnera qu'un rapide aperçu de l'univers de Mousquetaires de l'Ombre. Il vous faudra acheter « Mousquetaire de l'Ombre » pour tout connaître du Grand Secret.

Alors ? Êtes-vous prêt ?

En Garde, Mousquetaire !

L'Équipe de Phénix

MOUSQUETAIRES DE L'OMBRE

Sur une idée de Sylvain Plagne

Chefs de projet : Cyril Hannyoyer,
Jérôme « Brand » Larré

Auteurs : Sylvain Plagne, Matthieu « M » Cuenin, Jean-Marc Dumartin, Eric Fontaine, Cyril Hannyoyer, Jérôme « Brand » Larré, Nathanaël Terrien.

Illustrateurs : Fred Boot, Gwenaël Houarno

Cartes : Sébastien Lamblin

Couverture : Fred Boot

Mise en page : Alexandre « Plantaxl » Labeille


Mousquetaires de l'Ombre




Background

Ce chapitre a pour objectif de vous faire découvrir les premiers éléments de l'univers de Mousquetaires de l'Ombre et de vous permettre de jouer le scénario fourni dans ce kit de démonstration. Bien entendu, vous n'apercevrez qu'une toute petite partie de cet univers, mais cela devrait vous suffire pour passer une bonne soirée et vous permettre de vous faire une idée sur ce jeu.

LES MOUSQUETAIRES DE L'OMBRE ET LE GRAND SECRET

Les aventures de Mousquetaires de l'Ombre se passent dans le Royaume de France, en 1657.

Trois ans auparavant, quelques mois après le sacre de Louis XIV, une éclipse a plongé la capitale dans les ténèbres et le chaos le plus total. Tant et si bien que personne ou presque ne remarqua qu'une étrange galère tombée du ciel s'écrasa en forêt de Fontainebleau. À son bord, quelques centaines de prisonniers venus d'autres planètes, les « Naufragés », en profitèrent pour s'enfuir dans tout le Royaume.

Le capitaine de la galère, surnommé « Le Major », prit alors contact avec les autorités du pays en la personne de Mazarin, et les deux passèrent un accord. En échange de quelques conseils technologiques, le Cardinal accepta de créer une compagnie de gentilshommes spécialement entraînés à pourchasser et retrouver les Naufragés : les Mousquetaires de l'Ombre.

Forte de 150 hommes (et femmes) et dirigée de main de maître par le Capitaine de Beaufort, les membres de la Compagnie jouissent des mêmes prérogatives que tout autre mousquetaire, mais aussi de nombreux autres passe-droits tant qu'ils savent se montrer discrets. Parfois même, les hommes du major viennent conseiller ou prêter main forte à certains d'entre eux pour des missions très particulières.

LA FRANCE DE 1657

La France est un pays dont l'unité a réellement souffert des années précédentes. Les guerres de religion ont marqué une période particulièrement sombre de l'histoire et, bien que finie depuis plus de trois ans, la Fronde reste dans tous les esprits. Le pouvoir central a beau désormais être bien rétabli dans les mains du Roi et surtout de son Ministre, Mazarin, à qui il délègue la plupart de ses décisions, les intrigants sont nombreux et les ennemis se pressent de toutes parts aux portes du Royaume.

L'Espagne, par exemple, a su profiter de la division passée pour dominer les Flandres, le Roussillon et la Franche-Comté et son alliance avec le Saint Empire Romain Germanique n'est pas faite pour rassurer la France.

LA FRONDE GRISE

Dans ce contexte, et vu que le Royaume de France est le seul à posséder une force spécialement entraînée à les chasser, de nombreux naufragés cherchent à se réfugier dans les autres cours d'Europe. Unis par leur ennemi commun, les fuyards et les autres familles royales formeraient alors une menace majeure.

Toutefois il semblerait qu'à l'heure actuelle, les Naufragés cherchent plus à provoquer le courroux des puissances étrangères sur la France de façon discrète qu'à s'allier au grand jour avec elles. Incontestablement, cela permet aux hommes du Cardinal de gagner un temps précieux et de commencer à essayer de déjouer ces complots, mais nul doute que la situation pourrait rapidement évoluer en leur défaveur...



Le Système

Ce chapitre a pour objectif de vous familiariser avec les règles de base de Mousquetaires de l'Ombre et de vous permettre de jouer le scénario fourni dans ce kit de démonstration. Bien entendu, vous n'aurez pas accès à toutes les finesses du système, mais cela devrait vous suffire pour passer une bonne soirée et vous permettre de vous faire une idée sur ce jeu.

1. COMMENT LIRE LA FEUILLE DE PERSONNAGE ?

Vous trouverez dans ce kit cinq feuilles de personnages comprenant des personnages prêtirés ainsi qu'une feuille vierge, en cas de nécessité. Voici comment inter-

préter les principales informations que vous trouverez dessus, et comment les expliquer à vos joueurs en début de partie.

A - Caractéristiques Primaires

Chaque personnage dispose de deux caractéristiques primaires : le corps et l'esprit.

Le corps intervient à chaque fois qu'un personnage veut effectuer une action physique alors que l'esprit correspond aux actions mentales et sociales. Il s'agit des deux éléments techniques les plus importants dont l'ensemble du système de Mousquetaires de l'Ombre dépend.

Pour donner un ordre d'idée, ces valeurs vont de 1 à 10 pour un humain et un personnage joueur aura une moyenne de 7 dans ces caractéristiques, là où un quidam aura autour de 3. Bien sûr, cette échelle ne s'applique que pour les humains.

B - Caractéristiques Secondaires

Les caractéristiques suivantes découlent des deux précédentes et permettent de gérer tout un ensemble de situations particulières durant le jeu.

La Santé correspond à la résistance physique du personnage et à sa capacité à encaisser des coups sans broncher ;

La Superbe correspond à son amour propre et à sa capacité à supporter les vexations ;

Le Panache correspond au côté héroïque du personnage et à sa capacité à se dépasser pour faire des actions d'éclats dans les situations les plus spectaculaires ;

Le Dé d'encaissement correspond à la capacité du personnage à se remettre des pires blessures et à ne pas succomber même après être tombé dans un état critique suite à un très grand nombre de coups.

Le Prestige correspond à la renommée et à la réputation du personnage.

Nom			
Prénom			
Titre			
Joueur			
Corps	A	Blessure	
Esprit			
Santé			
Superbe		Normal	
Panache	B	Légèrement Blessé	
Encaissement		Gravement Blessé	
Prestige		Prouesses	Basesses
Aptitudes Physiques		D	
Armes d'hast		Langues	
Bagarre			
Escrime			
Filoutage			
Gymnastique			
Tir / Jet			
C		Contacts	
Aptitudes Intellectuelles		E	
Art de la guerre			
Comédie & Jeux			
Savoir-Vivre			
Humanités & Sciences			
Navigation			
Vigilance			
Monture		Serveurs	
Nom			
Acrobatie			
Instinct			



C – Les Aptitudes

Les aptitudes correspondent à ce que sait faire le personnage et à son degré de compétence dans un domaine spécifique. Concrètement, plus le dé représentant son niveau d'aptitudes aura de faces, plus il sera doué pour réaliser ce type d'actions

Le tableau suivant vous permet d'apprécier le degré de maîtrise d'un personnage dans son art :

Dé	Niveau
1d4	Faiblesse/Défaut
1d6	Normal
1d8	Compétent
1d10	Bien entraîné
1d12	Très compétent
1d14 (1d10+1d4)	Maîtrise
1d16 (1d10+1d6)	Extraordinaire
1d18 (1d10+1d8)	Presque inégalable
1d20 (ou 2d10)	Grand maître

Aptitudes Physiques (liées au Corps)

- **Armes à deux mains** : combat avec les armes à deux mains (armes d'hast, espadon, lance, hallebarde, faux retournée...).
- **Bagarre** : combat à mains nues, armes improvisées ou courtes (gourdin, couteau, hachette, tabouret).
- **Escrime** : combat avec les armes nobles (cannes, épées, rapières...).
- **Filoutage** : filer quelqu'un, se cacher, crocheter une porte, subtiliser une bourse...
- **Gymnastique** : faire une cascade, s'accrocher à un lustre, escalader un mur, se libérer de cordes ...
- **Tir / Jet** : attaquer à distance (Arc, lance, couteau, pistolet, mousquet...).

Aptitudes Intellectuelles (liées à l'Esprit)

- **Art de la guerre** : tactique, stratégie et manœuvre de troupes, mais aussi connaissance des armées du royaume.
- **Comédie & Jeux** : les jeux de dés et de cartes, les échecs et les dames. Mais aussi le théâtre et la musique, mentir et dissimuler ses pensées.
- **Savoir-vivre** : l'art de se comporter en société, faire se pâmer les dames et mettre à mal ses pairs. C'est l'aptitude utilisée pour les joutes oratoires.
- **Humanités & Sciences** : le savoir religieux, scientifique, littéraire et historique.
- **Navigation** : géographie, connaissances maritimes et naviguer.
- **Vigilance** : repérer les malandrins dissimulés, chasser ou pister, trouver des indices lors des enquêtes ou percer un mensonge à jour.

Monture (aptitudes relatives à l'équitation)

- **Équitation** : sert à réaliser des prouesses équestres particulièrement difficiles et résoudre les actions de combat monté.
- **Instinct animal** : est la capacité de l'animal à aider spontanément son maître.

D – Prouesses et Faiblesses

Les prouesses correspondent à des bottes secrètes que connaissent les personnages ou à des aptitudes pour lesquelles ils ont développé leurs propres techniques personnelles et sont donc particulièrement efficace. Elles ne peuvent s'utiliser qu'une seule fois par scénario et nécessitent généralement l'accord du Maître de Jeu.

- **Botte de Nevers** : sur une attaque réussie en Escrime, vous doublez les dégâts.
- **Estocade fougueuse** : lancez deux fois un dé d'attaque (Escrime ou Armes à deux mains) et choisissez le meilleur
- **Sens de la Répartie** : lancez deux fois votre dé de Savoir-vivre et choisissez le meilleur.
- **Puit de Sciences** : sur un jet faisant appel au savoir du personnage (Humanités & Sciences, Navigation, Art de la Guerre ...), lancez deux fois le dé d'Aptitude concerné et choisissez le meilleur.
- **Polyglotte** : d'instinct, vous comprenez le sens général d'une phrase ou d'un texte d'une langue inconnue (pour rappel, une seule fois par session de jeu !)
- **Manchette Mortelle** : vous avez appris un coup mystérieux venu de l'orient lointain. Après une attaque réussie en Bagarre à mains nues vous faites des dégâts normaux (à mains nues les dégâts sont normalement divisés par deux : voir le combat) ou assommez votre adversaire (il est hors de combat pendant autant d'Assauts que de point de dégâts que l'attaque aurait infligés. Ne pas oublier la division par deux des dégâts).
- **Désarmement** : sur un assaut gagné, vous n'infligez pas de dégât mais désarmez votre adversaire (en Bagarre à mains nues, vous le ceinturez).
- **Pistolero** : vous pouvez tirer avec un pistolet dans chaque main en ne lançant qu'un seul jet de Tir / Jet pour les deux armes (les dégâts sont doublés).

Les bassesses sont des parties de la vie du personnage qu'il souhaite garder secrètes sous peine d'avoir de réels ennuis pouvant lui coûter jusqu'à la vie.

- **Noblesse usurpée** : Le personnage s'est octroyé un titre de chevalier de façon illégitime. Cela peut poser de très sérieux problèmes s'il rencontre des nobles issus de la même région que lui.
- **Mariage d'amour** : Le personnage a secrètement épousé une femme de très basse extraction dont il est fort enamouré et se doit de la faire vivre. La situation peut être révélée au grand jour si ses correspondances sont interceptées.

- **Libertin** : Le personnage a pris une indépendance certaine vis à vis du fait religieux et de la foi : il croit plus en la Nature qu'à l'idée de Dieu et peut largement choquer ses interlocuteurs s'il étale trop ses opinions.

Les prouesses et les bassesses ci-dessus sont celles que possèdent les personnages prétirés de ce kit ; il en existe bien entendu beaucoup plus dans le livre de base de Mousquetaires de l'Ombre.

E – Langues, serviteurs et contacts

Les langues sont celles parlées par le personnage et le reste ses connaissances. Ces dernières ne devraient guère vous servir pour le scénario de démonstration qui se passe loin de la capitale.

2. LES RÈGLES GÉNÉRALES

Maintenant les principaux éléments techniques de Mousquetaires de l'Ombre connus, voici un rapide aperçu des règles de bases qui vous permettront de faire jouer le scénario de ce kit sans pour autant maîtriser l'ensemble des règles du jeu.

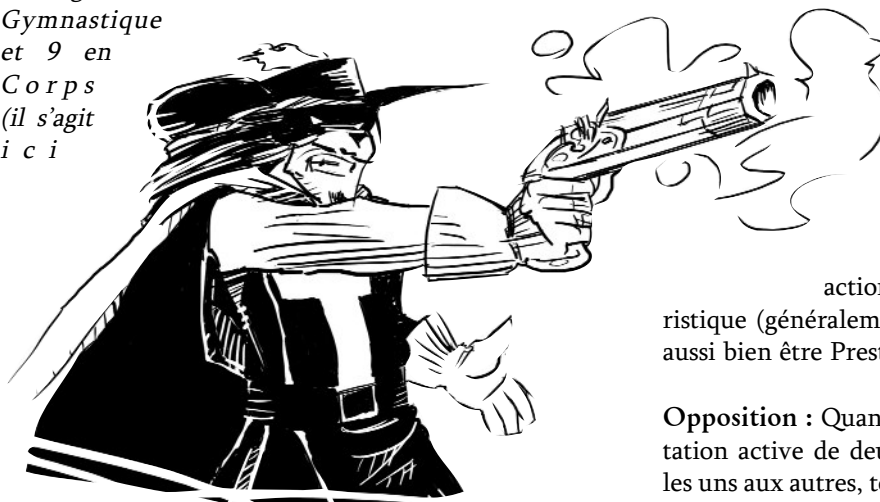
Résolution d'action

Lorsqu'un personnage fait ou subit une action qui n'est ni automatiquement réussie, ni automatiquement loupée, on teste une de ses aptitudes pour savoir si l'action échoue réussit.

Le jet se fait en jetant un dé avec un nombre de faces correspondant à son niveau dans l'aptitude concernée et on ajoute la caractéristique liée à l'attitude (Corps pour une action physique, Esprit pour une action mentale ou sociale). Si le total atteint ou excède le seuil de difficulté de l'action c'est une réussite. La marge de réussite permet de qualifier le résultat de l'action.

Exemple : Gonzague, chevalier de Montbrun, tente d'escalader le mur de la cour d'un l'infâme escroc de Toulouse qui a osé lui vendre du vin de mauvaise qualité. Escalader le mur est d'une assez difficulté, le maître de jeu décide alors d'utiliser un seuil de 13. Gonzague à 1d6 en

*Gymnastique
et 9 en
Corps
(il s'agit
ici)*



d'une aptitude physique, donc on utilise Corps). Le joueur jette son dé et fait 4, ce qui fait un total de 13. Gonzague réussit de justesse à escalader le mur.

Pour vous aider à estimer la difficulté d'une tâche, voici un tableau comprenant une échelle de valeur permettant de moduler le seuil suivant l'action.

Tâche	Difficulté
Aisée	4
Facile	7
Moyenne	10
Assez difficile	13
Difficile	15
Très difficile	20
Extrêmement difficile	25
Quasi-impossible	30

Toutefois, n'hésitez pas à modifier ces valeurs suivant les conditions dans lesquelles se fait l'action. Des conditions climatiques, la vitesse, l'équipement, le stress sont autant de facteurs qui peuvent rendre une action beaucoup plus difficile. Ces modificateurs ne devraient pas toutefois dépasser -4 ou +4.

Décomposer un dé

À partir de D8 dans une aptitude, vous pouvez décomposer votre dé en plusieurs.

La total des faces de ces dés doit être égal à votre Aptitude.

Exemple : On peut décomposer un D8 en deux D4 et un D20 en un D10, un D6 et un D4.

Cas particuliers :

Critiques : Si un test d'aptitude est passé de 5 ou plus, le maître de jeu peut décider que l'action en question fait plus de dégâts ou un effet spécial (comique, dramatique, ou autre à sa convenance).

Inversement s'il est échoué de 5 point ou plus, l'action se passe tellement mal que le personnage subit un contrecoup du fait de sa maladresse (il tombe, se fait mal, ou autre..). Là encore, à la discrétion du maître de jeu.

Pas d'aptitude : Lorsque vous ne trouvez pas d'aptitude satisfaisante pour déterminer si une action réussit, utilisez juste une caractéristique (généralement Corps ou Esprit, mais cela peut aussi bien être Prestige ou autre) et 1d6.

Opposition : Quand une action dépend de la confrontation active de deux (ou plus) participants s'opposant les uns aux autres, tous les participants testent leur apti-



tude et le vainqueur est celui qui a fait le total le plus grand. On considère que la marge de réussite de l'action est la différence entre les différents jets.

Panache : Mousquetaires de l'Ombre est un jeu qui se veut dans la lignée des romans et des films de capes et d'épées. Les joueurs y sont encouragés à faire faire les actions les plus folles (et surtout les plus cinématiques) à vos personnages. Qu'ils se suspendent à une corde pour traverser l'ensemble d'une taverne de façon rapide, ou qu'ils tentent de sauter d'une tour pour sauver une Dame en se servant de draps pour ralentir leur chute, ils sont totalement dans le temps.

Aussi, à chaque fois qu'un personnage fait une action cinématique avec panache (donc dont la difficulté devrait être particulièrement élevée), il a le droit de rajouter son dé de Panache à son jet d'aptitude pour déterminer le résultat ou d'utiliser son dé de Panache pour faire une action supplémentaire.

Attention, le Panache offre d'autres options en combat.

3. LE COMBAT

Corps à corps :

Le Combat au corps à corps est une action avec opposition. Selon le type d'arme utilisé, les Aptitudes à utiliser au corps à corps sont Armes à deux mains, Bagarre ou Escrime.

Un assaut se déroule en plusieurs étapes.

Tout d'abord le MJ demande à chaque PJ ses intentions générales (participer au combat, s'accrocher à un lustre, se cacher...). Pour ceux qui décident de combattre, il leur demande de répartir leur dé d'Aptitude (Armes à deux mains, Escrime ou Bagarre) entre les attaques (un ou plusieurs dés découpés) et la défense (un seul dé). Les dés correspondant à l'attaque sont pris dans la main droite, la défense dans la main gauche. Bien sûr, une main peut être vide.

Exemple : Agénor a 1D10 en Escrime, il décide de jouer le tout pour le tout (il met 1D10 dans sa main droite, rien dans la main gauche) : son score de Défense est égal à son score de Corps et il fait une seule attaque à Corps + 1D10. Pendant ce temps, Alceste (1D12 en Bagarre) a maille à partir avec deux gardes mal intentionnés : il choisit de faire attention (il met 1D4 dans sa main gauche) et de rosser les deux importuns (il choisit de faire deux attaques, il met donc 2D4 dans sa main droite) : Alceste aura donc un score de Défense de Corps + 1D4 et il aura deux attaques à Corps + 1D4 à répartir entre les deux gardes. 1D4+1D4+1D4 nous donnent bien 1D12.

Si la main droite est vide, le personnage ne lance pas d'attaque. Si la main gauche est vide le score de défense du personnage est sa valeur en Corps, si elle contient un

dé, à chaque fois que le personnage subira une attaque il lancera ce dé et l'ajoutera à sa valeur de Corps pour déterminer sa Défense pour cette attaque.

Lorsque tous les PJ ont choisi secrètement leur répartition (leurs poings fermés), le MJ annonce les intentions des PNJ et leurs répartitions. Ce système empêche les deux parties (PJ et PNJ) de répartir leurs attaques/défenses en fonction de l'autre et introduit une certaine forme de bluff. Les joueurs ouvrent ensuite leurs poings, révélant les actions.

On détermine ensuite qui attaque qui, puis on résout les attaques. Pour chacune d'elle, on lance le dé correspondant que l'on ajoute à la caractéristique de Corps de l'assaillant. On retranche à ce total le score de Défense de l'adversaire (sa valeur de Corps s'il ne s'est pas défendu, sa valeur de Corps plus le dé mis en défense dans le cas contraire) pour obtenir le nombre de points de dégâts infligés au défenseur. Si ce nombre est négatif, l'attaque a échoué, s'il est positif, l'attaque a porté et le Défenseur perd autant de points de Santé. Lorsqu'un personnage gagne une passe d'arme, il n'est pas obligé de blesser son adversaire et peut choisir de retenir son geste au dernier instant.

Les assauts sont simultanés (les dégâts aussi), l'ordre dans lequel on résout les attaques n'a pas vraiment d'importance.

Exemple : Un combat oppose deux extra-terrestres (5 en Corps, 1D10 en Escrime) à 2 Mousquetaires (6 en Corps et 1d12 en Escrime). Le MJ commence par demander aux Mousquetaires de répartir leurs dés entre attaque et défense. Le premier mousquetaire (Agénor), prudent, met autant en défense qu'en attaque (1D6 dans chaque main), alors que le deuxième (Alceste), plus fougueux, ne se défend pas et lance une attaque à 1D8 et une à 1D4 (sa main gauche est vide, sa main droite contient 1D8 et 1D4). Une fois que les joueurs ont mis leurs dés en main, le MJ révèle les intentions des E.T. : ils attaquent tous les deux avec 1D10 sans se défendre.

Les joueurs révèlent alors leur répartition et chacun désigne ses cibles.

Agénor a comme Défense 6+1D6, Alceste a 6, et les E.T. ont 5.

On résout ensuite les passes d'armes

Agénor lance son attaque sur le premier E.T. : 6+1d6=8. Il touche avec une marge de 3, sa victime perd 3 points de Santé.

Alceste lance ses attaques sur le deuxième : 6+1d4=7 et 6+1d8=10. Il lui inflige respectivement 2 et 5 points de dommage, l'E.T. perd 7 points de Santé.

Les deux E.T. attaquent Agénor :

Le premier fait 5+1D10=9 et Agénor se défend avec 6+1D6=10, l'attaque échoue.

Le second fait 5+1D10=11 et Agénor se défend avec 6+1D6=9, l'attaque porte avec une marge de 2, Agénor perd deux points de Santé.



Il existe également un ensemble de règles complémentaires vous permettant d'animer vos combats de façon plus ludique :

« **Pleutre !** » : un joueur ne décidant pas assez rapidement de ses actions est déclaré pleutre par le MJ pour l'assaut et subit un malus de 2 à ses jets, lorsqu'il aura enfin décidé de ses actions.

« **Panache !** » : avec l'autorisation du MJ et si la situation et la description des actions par le joueur s'y prêtent, un personnage peut effectuer une Attaque ou supplémentaire en utilisant son Dé de Panache ou ajouter son dé de panache à l'une de ses Attaques.

Combat monté : lors d'un combat monté (une ou deux des parties montées), tous les intervenants font un jet d'acrobatie s'ils sont monté, ou de gymnastique s'ils sont à pied, et la différence entre les deux s'ajoute au prochain jet d'aptitude du gagnant.

Armes d'Hast

Il est plus difficile de se défendre avec les armes à deux mains. En pratique, quelqu'un utilisant cette aptitude ne peut pas avoir de dé de défense strictement supérieur à son meilleur dé d'attaque (autrement dit, aucun dé dans sa main gauche ne doit être supérieur à un dé de la main droite).

Main Gauche

Utiliser une rapière et une main gauche permet de gagner +2 à toutes ses défenses mais de subir un malus de -2 à toutes ses attaques. On utilise l'Escrime.

Mains nues

à mains nues contre un adversaire armé, on ne peut mettre plus d'1d4 en défense. Par ailleurs si on n'utilise pas d'arme dans une Bagarre, les dégâts sont diminués de moitié, arrondi à l'inférieur.

Combat à distance :

L'attaquant fait un test de Tir / Jet contre une difficulté qui dépend de la distance et de l'arme utilisée. Étant donné les temps d'armement et de préparation du tir, le découpage du dé n'est pas autorisé : on ne peut effectuer qu'une attaque et la Défense du tireur est égal au score de Corps. La cible n'a pas de Défense.

Les dégâts sont la différence entre le résultat du test et la difficulté ; ils sont modifiés selon l'arme et la distance puis retirés à la Santé de la cible.

En cas d'action héroïque, le MJ peut permettre au joueur de rajouter son dé de Panache à son attaque.

Armures :

Les armures terriennes sont peu efficaces face à un acier bien trempé ou à une arme à feu. De plus elles diminuent la mobilité des personnages.

Protection	Réduction des dégâts	Malus de mouvement
Cuirasse	-4	-2
Porte / Table en bois épais	-5	N/A
Armure lourde + Heaume	-6	-5

Tous les dégâts subis par le personnage sont diminués du score Protection (même si les dégâts sont réduits à 0 ou en dessous par l'Armure, on considère que l'attaque a tout de même porté).

Le malus de mouvement s'applique à tout jet d'Aptitude physique lorsque l'armure est portée.

Dommmages :

Les dommages s'appliquent à la Santé pour les engagements physiques. Il existe trois niveaux de blessures :

Combat à Distance

Portée : (Difficulté)	Bout portant (Aisée - 4)	Courte (Facile - 7)	Moyenne (Moyenne - 10)	Maximum (Difficile - 15)
Mousquet Dégâts	<2 m x3	2-15 m x2	15-30 m x 1	30 m-100 m /2
Pistolet Dégâts	<2 m x3	2-10 m x2	10-20 m x1	20-30 m /2
Arc Dégâts	Inutilisable	2-25 m x2	25-50 m x1	50-100 m x2
Arbalète Dégâts	<2 m x3	2-20 m x2	20-50 m x1	50-100 m x2
Couteau Dégâts	Inutilisable	2-5 m x2	5-10 m x1	10m-25 m /2
Fronde Dégâts	Inutilisable	2-10 m x2	10-30 m x1	30-60 m /3



Normal : Un personnage qui finit un combat avec un score de Santé positif revient au niveau de Santé qu'il avait au début de la scène.

Légèrement blessé : En personnage qui arrive à 0 ou moins en Santé est légèrement blessé. Il peut continuer à agir, mais aura un malus égal à ses points négatifs en santé.

Exemple : un personnage à -6 en Santé aura -6 en malus à TOUS ses jets de dés.

Lorsqu'un personnage est légèrement blessé, il jette un dé d'Encaissement. S'il fait moins que sa valeur de Santé (en valeur absolue), il devient Grièvement blessé. Ce jet est à faire à chaque nouvelle blessure.

Exemple : à -6 en Santé, il faut faire 6 ou plus avec le dé d'Encaissement pour rester debout. Bien sûr ce dé d'Encaissement ne souffre pas du malus de 6 lié à son état de Santé...

À la fin du Combat, on considère que le niveau de Santé du Mousquetaire est de zéro, quelque soit le niveau atteint pendant le combat. Il lui faut donc être soigné avant d'envisager un autre combat.

Grièvement blessé : le personnage sombre dans l'inconscience (il ne pourra en sortir que suite à des soins) et doit faire un jet d'Encaissement. S'il fait 1 au jet ou s'il reçoit une nouvelle blessure, le personnage meurt définitivement (sauf soins rapides d'un artefact E.T.).

À la fin du Combat, on considère que le niveau de Santé du Mousquetaire est de zéro, quelque soit le niveau atteint pendant le combat.

Guérison

avec un minimum de soins et du repos, un personnage peut récupérer (Dé d'Encaissement - 1) points de Santé par jour.

4. SUPERBE ET PRESTIGE

Prestige :

Comme dit précédemment, le prestige correspond à la renommée et à la réputation du personnage. Or, dans Mousquetaires de l'Ombre il est parfois beaucoup plus important de bien paraître à la cour que de savoir se battre. Être reconnu est le premier pas vers le succès.

Pour déterminer si un PNJ connaît ou reconnaît le mousquetaire, le MJ fait en secret un Jet de Prestige et s'appuie sur les résultats de la table suivante: 1d6 + Prestige du Mousquetaire. Bien sûr vous êtes libre d'y ajouter les modificateurs de votre choix

Joutes oratoires :

Comme dans tous les films de cape et d'épées, les personnages se livre parfois à des échanges de bons mots et de piques pour humilier leur adversaire et lui faire perdre la face. Gérez simplement une joute oratoire comme un combat en utilisant Esprit comme caractéristique, Savoir-vivre comme aptitude et la Superbe à la place de la Santé. A 0 un personnage est humilié, il perd définitivement un point de Prestige.

Jet de prestige / Familiarité

1 et -	Doute de la condition du personnage
2	Confond avec quelqu'un de mauvaise réputation
3 à 5	Ne connais pas
6	Sait d'où est originaire la famille du personnage
7	Reconnaît le blason du personnage
8	Connaît quelqu'un de la famille du personnage
9	A entendu vaguement parler du personnage
10	A entendu parler du personnage de façon élogieuse
11	Traite le personnage avec respect
12	Est heureux de rencontrer le personnage dont il a tant entendu parler
13	Fais confiance au personnage
14	Connaît des détails sur la vie du personnage
15	Accorde son aide si on la lui demande
16	Serait fier de rendre service
17	Offre spontanément son aide
18	Accorde un soutien sans borne au personnage
19 et +	Est en admiration devant le personnage



Des Indiens dans la ville

Ce scénario est prévu pour un groupe de 4 à 5 joueurs de tout niveau et un maître de jeu ayant le goût de l'improvisation

Ce scénario est une enquête parsemée de scène d'actions.

Bien d'autres types de scénarios (intrigues dans les cours européennes, courses poursuites en carrosses, guerres de conquêtes, chasses du Galérien dans les rues de Paris ou à la cour des miracles...) vous attendent dans le livre de base du jeu ou sur son site internet.

Mousquetaires de l'Ombre est un jeu qui permet des scénarios variés, mais c'est en réussissant à leur donner une ambiance cape et d'épées que vous en tirerez le meilleur.

En Garde !

Ce scénario repose principalement sur une enquête dans le port de Rouen. Suivant comment se débrouillent les personnages, la longueur de la partie peut donc beaucoup varier.

Pour vous permettre de rallonger la sauce et surtout pour éviter que les joueurs n'aimant pas réfléchir vous bombardent de projectiles divers lors d'une éventuelle baisse de rythme, nous avons inséré une série de scénettes facultatives dans le plus pur style cape et épées.

Vous les trouverez dans des encadrés similaires. En tant que Maître de Jeu, il vous appartient de décider de les insérer ou pas.

Louis XIV s'est rendu à Rouen le 6 février 1650, soit près de 8 ans avant le début de cette aventure. La ville a toujours joui d'une certaine indépendance, et se fait volontiers frondeuse à l'occasion (qu'il s'agisse de politique ou de religion d'ailleurs: Rouen et la Normandie en général abritent de fortes communautés huguenotes).

Dans le bras de fer qui oppose la Cour de France et un certain nombre de villes importantes, il a parfois fallu transiger. Rouen en a tiré quelques privilèges, comme l'exemption de la Taille. La Taille est un impôt direct qui ne touche que les roturiers. Au moment de l'enquête la ville de Rouen est gouvernée par 6 échevins, eux-mêmes désignés par un « Conseil des 24 ».

Voilà pour le cadre officiel.

Mazarin est quand même bien décidé à lever des impôts à Rouen, car l'état des finances du Royaume laisse à désirer. Il souhaite donc suspendre l'exemption de la Taille dont bénéficie Rouen. Evidemment les six échevins luttèrent contre, mais devant la détermination et les menaces de Mazarin ils finirent par accepter... en façade du moins. En coulisse, certains d'entre eux décidèrent secrètement que la levée de la taille ne bénéficierait pas à Paris mais resterait en Normandie. Deux des six échevins s'unirent dans le but de dérober la collecte de l'impôt. Par leurs prérogatives il leur serait facile de connaître les modalités de la collecte et donc payer quelques hommes de main pour la dérober au moment de son transfert vers Paris serait chose aisée.

INTRODUCTION : LE CADRE DU SCÉNARIO

Au XVII^e siècle, Rouen est la première ville de commerce maritime du Royaume. C'est par cette ville que passent les échanges commerciaux avec l'Espagne, les Antilles, l'Amérique du Sud, Terre Neuve... Ces échanges expliquent d'ailleurs la présence à Rouen d'une communauté d'indiens Tupinambo, venus du Brésil.

SYNOPSIS

Les deux Échevins ont demandé au Prévôt de la Maréchaussée de dérober les recettes de la levée de la Taille. Lors de l'attaque du coffre, qui contenait plus de 27 000 livres, les hommes du Prévôt furent eux-mêmes attaqués par deux Galériens (Ghutarnal M'Batay et Groark) qui avaient eu vent de l'affaire. Les deux galériens disparurent dans Rouen et les hommes du Prévôt, devant le fiasco de l'opération, gardent depuis profil bas. L'un des deux échevins, celui qui avait organisé l'at-



taque avec le Prévôt, ne parvient pas à se disculper auprès de son collègue : la situation devient de plus en plus tendue entre les deux hommes.

Comme des traces suspectes ressemblant à celle d'un énorme chien ont été découvertes à proximité de l'attaque du convoi (traces laissées par l'un des Galériens, Groark), nos valeureux Mousquetaires de l'Ombre sont envoyés à Rouen pour enquêter.

Après une enquête qui emmène les Mousquetaires de l'Ombre dans la communauté indienne brésilienne de Rouen puis sur les traces des deux comploteurs, ils découvrent que les Galériens ont loué un voilier et essaient de rallier le Nouveau Monde. Il leur faut alors rattraper le bateau... et passer à l'abordage. Cette dernière scène sera grandement facilitée si les Mousquetaires réussissent à se faire aider par les indiens (des indiens et des mousquetaires attaquant un panda rouge sur un voilier naviguant sur la Seine, ça a de l'allure...).

Si les Mousquetaires de l'Ombre se rendent maîtres du bateau, ils récupèrent une partie restante de l'impôt volé, ainsi que les corps - morts ou vifs- des Galériens. Ils peuvent alors reprendre la route de Paris...

Chronologie officielle des événements (année 1658)

Courant avril : Première campagne de levée de la Taille à Rouen et environs, sous l'oeil vigilant de Ricardo da Spinetta,

émissaire de Mazarin travaillant pour la surintendance du Royaume.

Le 5 mai : 27 540 livres ont été réunies dans un coffre, installé dans une diligence. Ricardo da Spinetta prend la route de Paris escorté de cinq hommes armés. Ils sont attaqués à une cinquantaine de lieues de Rouen, en forêt de Longboel, par des hommes masqués. Ricardo rejoint quand même Paris où il apprend la nouvelle à Mazarin. Deux hommes de l'escorte ont été grièvement blessés dans l'escarmouche. Sur place une enquête est menée par le Prévôt de la Maréchaussée, Benjamin de Roselend, et un rapport circonstancié arrive à Mazarin le 10 mai. On peut y apprendre la présence de traces suspectes à proximité de l'attaque. Il s'agit de traces d'un chien géant. Ricardo da Spinetta ne confirme ne pas avoir été attaqué par un chien géant, mais bel et bien par des hommes masqués.

Le 12 mai : Mazarin demande à un capitaine des Mousquetaires de l'Ombre d'envoyer des hommes enquêter à Rouen.

Chronologie officieuse

Courant avril : Deux des six échevins de Rouen décident de faire attaquer la diligence de Spinetta pour récupérer « leur » bien. Les modalités pratiques de l'attaque (recrutement d'une équipe d'hommes de confiance, etc.) sont laissées à la discrétion de Hugues de la Rosardière. Hugues a une fille, Eléonore, que souhaite épouser le Prévôt, Benjamin de Roselend, même s'il est de 20 ans son aîné (41 et 21 ans respectivement). Hugues de la Rosardière fait comprendre au Prévôt que pour s'attirer ses grâces il lui faut attaquer avec des hommes de confiance la cassette de Spinetta.

Début mai : Ghutarnal M'Batay, Galérien fugitif caché à Rouen avec son compagnon de cellule, Groark (on ne connaît pas son vrai nom), traîne dans les bouges de la ville à la recherche d'une



solution pour quitter le continent. Il commence à parler des rudiments de français, le comprend désormais plutôt bien et son acuité auditive hors du commun lui permet de surprendre des conversations discrètes. C'est grâce à cette faculté qu'il apprend que l'attaque de la diligence l'escorte ramenant l'impôt à Paris va avoir lieu le lendemain. Il prévient Groark (qui vit cloîtré dans les faubourgs de Rouen, dans une maison abandonnée ; il ne peut sortir pendant le jour car il mesure plus de 2,5 mètres et ressemble à un Panda rouge sang...). Tous deux se postent à proximité de l'endroit où est prévu le guet-apens.

Le 5 mai : Benjamin de Roselend attaque avec huit hommes, tous masqués, la diligence. Ils mettent en fuite sans trop de difficultés l'escorte (malgré quelques échanges d'épée, funestes pour deux des défenseurs). Une fois le coffre récupéré, les neuf hommes s'éloignent à cheval de la route Rouen / Paris. Ils sont attaqués soudainement par une énorme créature qui taille en pièce le cheval de Roselend (Groark, évidemment). Ce dernier se foule une jambe dans la chute, le coffre tombe à terre, il est ramassé par une deuxième créature arrivée sur place, très filiforme mais masquée par une sorte de poncho gris (Ghutamal). Les hommes de Roselend essaient de s'interposer mais la première créature les griffe immédiatement, blessant trois d'entre eux. Epouvantés, ils s'enfuient tous.

Benjamin de Roselend fait son rapport à Hugues de la Rosardière, qui est furieux et pense avoir été doublé par Roselend. Il rend compte à son collègue échevin, qui à son tour pense que c'est Hugues de la Rosardière qui le trompe (Hugues de la Rosardière n'a pas dévoilé l'identité de ses hommes de main, celle de Roselend en particulier).

BRIEFING

Le capitaine des Mousquetaires de l'Ombre explique en quelques mots la situation à Rouen : première campagne de levée de la Taille, attaque de la diligence et enfin ce rapport du Prévôt de la Maréchaussée, qui évoque les traces d'un chien géant. Ils doivent aller enquêter sur place. Si les traces ont été laissées par un Galérien, il faut le ramener mort ou vif. Si en plus ils peuvent retrouver l'impôt dérobé c'est encore mieux. Une lettre officielle signée de Mazarin les présente comme « envoyés de la Couronne pour enquêter sur les événements étranges s'étant déroulés en la bonne ville de Rouen », et demande au Prévôt de leur prêter aide et assistance.

D'après le Major, consulté sur les empreintes de l'animal, les traces pourraient être celles d'un Ercaïdus Syptus, qui ressemble à un Panda rouge sang et carnivore. Bien sûr les Mousquetaires n'ont sans doute jamais vu de Panda, mais un naturaliste travaillant pour la couronne peut leur montrer une gravure. Toujours selon l'équipage du Major, plusieurs représentants de la race Ercaïdus Syptus se sont échappés lors du crash.

En garde ! Une nuit agitée à l'auberge des trois coqs

Le voyage en cheval depuis Paris va durer au moins deux jours. Les personnages devront donc faire halte dans un relais de postes à la fin de la première journée de voyage. Nourris comme des princes, ils ne manqueront pas d'attirer l'attention.

Peut-être remarqueront-ils dans le relais un nobliau au comportement pour le moins étrange. Portant des vêtements dignes de son rang sous une grande cape-line noire, il semble particulièrement préoccupé et ne se joint pas aux festivités. Comme si cela ne suffisait pas, le jeune homme, Hubert de Cornemanche, semble souffrir de son bras gauche dont il se sert avec la plus grande difficulté.

Hubert est en fait le benjamin d'un baron local dont le seul passe temps est de compter fleurette aux roturières du domaine de son père. Rien de bien extraordinaire somme toute si ce n'est que plus tôt dans la journée, une des filles du chef d'un village voisin vient se pendre suite à son refus de reconnaître l'enfant qu'elle portait. Son père, fou furieux et aidé par une bonne partie des hommes des villages, s'en prit à Hubert, le blessa au bras. Ce dernier paniqua et s'enfuit.

Un peu plus tard dans la soirée, la horde des villageois (en compter entre trois et quatre fois plus que de joueurs) arrivera à la lumière des torches dans le relais de poste et s'en prendra à Hubert. À moins que les personnages montrent des trésors de diplomatie, la foule assimilera les mousquetaires au nobliau en proférant des insultes crypto-marxistes avant l'heure et assez rapidement, les joueurs devraient se retrouver confinés dans l'escalier ou la balustrade du premier étage dans un relais de postes en flammes.

Villageois

Corps 3 Esprit 3 Santé 6 Superbe 6 Encaissement 1d6
pas de Panache
Toutes aptitudes 1d6

ARRIVÉE DANS L'UNE DES PREMIÈRES VILLES DE FRANCE: ROUEN

Arrivés à Rouen, les Mousquetaires de l'Ombre peuvent se rendre auprès de l'auteur du rapport de police, Benjamin de Roselend, Prévôt de la Maréchaussée. Cet homme d'une quarantaine d'année porte de fines moustaches à la Salvador Dali, une tenue très colorée et une toilette assez soignée. Il boite un peu (il s'est foulé le pied lors de l'attaque : voir la chronologie), mais il a l'allure d'un soldat d'expérience. Il leur explique ce qu'il sait : sitôt l'attaque de la diligence connue (un relais entre Paris et Rouen a été informé par Spinetta, et un cavalier est venu prévenir Rouen), le conseil des Echevins lui a demandé immédiatement une enquête. Il

a essayé sans succès de rencontrer des témoins de l'attaque (et pour cause : soit ils sont rentrés à Paris, soit ils sont morts et enterrés à proximité). C'est en inspectant les environs qu'il a découvert les traces d'un immense chien. Il a hésité avant de consigner cette information dans le rapport, ayant peur d'être pris pour fou. Il est d'ailleurs ravi que les envoyés de la Cour puissent vérifier ses dires...

Il propose aux Mousquetaires de l'Ombre d'aller enquêter sur place. Il est disposé à leur confier l'aide de deux de ses hommes, qui connaissent Rouen et ses environs (dans l'idée de mieux les surveiller). Si les Mousquetaires de l'Ombre déclinent cette proposition et se débrouillent seuls, les deux hommes en question ont pour mission de les filer discrètement pendant la suite de leurs investigations.

Deux hommes de main de Benjamin de Roselend

Corps 8 Esprit 5 Santé 15 Superbe 10 pas de Panache
Encaissement 1d10

Toutes aptitudes intellectuelles 1d6 Escrime 1d12
Gymnastique 1d12 Acrobatie 1d14 Filoutage 1d12

Interrogé sur la suite qu'il compte donner à l'enquête, Benjamin de Roselend explique qu'il n'est pas missionné pour cela, et qu'il est surpris de la question puisqu'il pense que ce sont bien eux qui sont sensés mener cette enquête. Si les Mousquetaires de l'Ombre sont perspicaces, il lâche un faux indice : il pense que ces traces de chien surnaturelles ne sont peut-être pas étrangères de la communauté d'indiens Tupinambo (du Brésil) qui vit à Rouen, et dont les rites animistes sont de notoriété publiques.

Ce subterfuge est inspiré par Hugues de la Rosardière avec qui il est en contact régulier depuis l'échec de l'attaque et qui essaie de trouver une solution à la disparition du coffre d'une part, et à l'arrivée des Mousquetaires d'autre part.

SUR LES LIEUX DE L'ATTAQUE

Sur la piste entre Rouen et Paris (par laquelle sont sans doute arrivés les Mousquetaires la veille, d'ailleurs), on peut avec l'aide des indications ou des hommes de Roselend localiser le lieu de l'attaque. On peut déduire (Art de la Guerre difficulté 13) comment s'est déroulée l'attaque : elle a eu lieu sur la route lors de la traversée d'un épais bosquet, à proximité de la forêt de Longboel. Une dizaine d'hommes avec montures peuvent se cacher sans peine dans le bosquet. Deux croix marquent le lieu de décès des hommes attaqués, sur le côté est de la route, à une cinquantaine de mètres. Les traces du chien sont quant à elles à 200 mètres environ, sur le côté ouest. Elles sont surtout visibles dans une zone un peu boueuse, mais les environs en herbe masquent la piste de la créature. Sur 4 ou 5 emplacement en effet, on peut observer ce qui ressemble fort à une empreinte de

chien géant (une trentaine de centimètres de long tout de même !). Si les Mousquetaires ont l'idée saugrenue (et dangereuse s'ils le font devant témoin) de fouiller les deux tombes, ils découvriront bien deux cadavres mortellement blessés (Escrime difficulté 8 pour trouver que ce sont des lames d'épées qui ont causé la mort, les hommes de Roselend ont griffé les cadavres avec des couteaux pour brouiller d'éventuelles pistes).

Les traces ont évidemment de quoi intriguer. On peut aussi se demander ce qui a amené Benjamin de Roselend à penser qu'elles sont mêlées à l'attaque...puisque'elles sont assez éloignées de la piste. Interrogé sur le sujet, ce dernier dira que cela lui paraît évident, précisément par leur étrangeté et leur proximité de l'attaque, à un endroit où on avait peu de banditisme à déplorer jusqu'à maintenant.

LA COMMUNAUTÉ TUPINAMBO : DES INDIENS DANS LA VILLE

Dès 1550, une fête brésilienne fût donnée en l'honneur de Henri II, pas moins de 50 "naturels" étaient présents. Les enfants de cette première colonie sont désormais installés dans un faubourg. Il n'est pas aisé de rentrer en contact avec cette communauté. Il faudra pour cela enquêter dans la partie populaire de Rouen, avant de se faire indiquer un quartier ou en effet un terrain a été aménagé pour abriter un certain nombre de bâtisses en terre cuite, visiblement de construction étrangère. Une centaine d'indiens vivent ici depuis bientôt deux générations. La plupart ont des rudiments de français, même si encore de nombreuses erreurs et divers contresens égaient les discussions. Après enquête, les Mousquetaires de l'Ombre doivent normalement arriver à la conclusion que les indiens sont prêts à les aider pour se disculper. Leur situation à Rouen est déjà difficile (ostracisme), ils sont prêts à tout pour s'intégrer et savent que dans ce genre de situations ils servent souvent de boucs émissaires.

Les Mousquetaires de l'Ombre peuvent parvenir dans leurs échanges à s'attirer la sympathie de la communauté en leur rendant un service.

Ex : une bande de brigands s'amuse à effrayer les enfants indiens et à dépouiller à l'occasion quelques adultes qui commettent l'erreur de se promener seuls... Dans ce cas ils sont présentés à l'ancêtre de la communauté, qui leur confie que des guerriers de la tribu sont souvent sur les plateaux entourant Rouen, chassant de nuit. Ils ont à plusieurs reprises aperçu une immense créature pourpre. Le vocabulaire des indiens est insuffisant pour la décrire, mais un dessin à la peinture sur un mur permet de mieux la décrire (les Mousquetaires de l'Ombre peuvent également découvrir une telle peinture au hasard d'une visite dans une des maisonnettes tupinamba). La description de Groark doit prendre des allures mystiques, ne pas hésiter à en rajouter (Créature vue en train de marcher sur l'eau dans un étang etc.).

MEURTRES MYSTÉRIEUX À ROUEN

Au besoin, le meneur de jeu peut pimenter l'enquête à Rouen par la découverte des corps de pauvres hères dépecés par Groark, lors d'une de ses sorties nocturnes. Benjamin de Roselend est ravi de donner quelques détails aux Mousquetaires de l'Ombre, car cela lui permet de les éloigner de sa trahison.

Exemple : un boulanger est dépecé au petit matin et laissé à l'abandon dans une ruelle. Les traces de griffe sur le corps du cadavre sont sans équivoques.

SUIVIS !

Que les Mousquetaires de l'Ombre aient accepté ou pas d'être accompagnés par les hommes du Prévôt, ils vont finir par se rendre compte qu'ils sont suivis dans au cours de leurs déplacements dans Rouen (Cf: En Garde ! Sur le pont de Rouen, on y danse, on y danse). S'ils parviennent à piéger leurs trois poursuivants, ils apprennent que ces derniers sont payés par un certain « Horace ». Ils doivent lui faire leur rapport tous les soirs dans une écurie en dehors de la ville. La consigne consiste à rentrer dans l'écurie, à faire un rapport à haute voix (décrire ce que les PJ ont fait pendant la journée), et à quitter l'écurie. Ils ne savent pas qui est Horace. On leur a fait cette étrange proposition d'enquête privée la veille. Lorsqu'ils se sont rendus à l'écurie de la grange indiquée, une somme les y attendait en effet.

Si les Mousquetaires de l'Ombre se font indiquer la grange et s'y rendent (à la nuit tombée ou avant), ils vont pouvoir piéger « Horace ». Il s'agit de Samuel Vaillateur, le deuxième Échevin qui s'est allié à Hugues de la Rosardière. Il mène sa propre enquête depuis qu'il se méfie de son complice. Bien que sa capture soit aisée, les personnages doivent imaginer les pires pièges avant de prendre d'assaut la grange. Après tout, ils vont tenter de capturer le commanditaire de tous leurs malheurs

Fait prisonnier, il décline son identité : Samuel Vaillateur, échevin de Rouen, élu par le conseil des 24 et négociant en vins et spiritueux. Il a fait filer les Mousquetaires car il avoue vouloir se faire bien voir du Conseil des 24 en annonçant la primeur de leurs découvertes. Cela n'a donc rien de bien méchant. Ce mensonge n'est pas si éloigné de la réalité. La complicité entre Samuel Vaillateur et Hugues de la Rosardière a du plomb dans l'aile et Samuel Vaillateur essaie de se faire sa propre opinion de la situation. Bien sûr il ne l'avoue pas aux Mousquetaires.

Sauf si les Mousquetaires de l'Ombre sont particulièrement prévenants ou méfiants (Vigilance difficulté 22, rien de moins), ils ne pourront pas empêcher une flèche mortelle d'atteindre Samuel Vaillateur, qui aura juste le temps d'éructer dans un dernier rôle :

« Trouvez Polyeucte... »

En Garde ! Sur le pont de Rouen, on y danse, on y danse.

Au moment où les personnages vont pour la première fois comprendre qu'ils sont suivis, faites en sorte qu'ils se trouvent en bord de Seine, près du « pont de bateaux ». Alors qu'ils s'inquiéteront de leurs poursuivants, ils entendront comme un coup de tonnerre. Ils devraient assez vite s'apercevoir que trois hommes armés de mousquets leur tirent dessus depuis une barque à proximité de l'autre bout du pont.

À moins qu'ils ne se terrent, ils devraient réagir comme des vrais mousquetaires et se porter à l'assaut de ces mécréants. Il n'y a guerre que deux moyens d'arriver à porter d'épée ou de pistolet : la nage ou passer par le pont.

Celui-ci est un entrelacs d'esquifs attachés entre eux par des cordes et il est probable que les personnages ont de grands risques de tomber à l'eau alors qu'ils bondissent de barques en barques sous un tir continu d'armes à feu. Lorsque, enfin, le premier des personnages saute dans la barque des tireurs, celle-ci manque de se retourner (Gymnastique difficulté 13 pour rester dedans) et deux des tireurs tombent à l'eau. Il faudra donc se jeter dans la Seine pour avoir une chance de les capturer.

Si les personnages y arrivent, il s'agit des restes d'une troupe de mercenaires hollandais qui ont été payés rubis sur l'ongle par un individu étrange (Ghutarnal, qui se méfie de la troisième compagnie comme de la peste) au cas où des mousquetaires viendraient enquêter à Rouen, surtout s'ils portent des casaques aux lisérés noirs. Suivant si vos joueurs ont des casaques ou pas, les mercenaires ont pu remarquer les joueurs eux-mêmes, les entendre discuter entre eux et comprendre qu'ils étaient des mousquetaires déguisés, ou avoir entendu les indiscretions d'un domestique du prévôt dans une taverne quelconque.

De plus, si un homme de De Roselend accompagne les personnages, il se fait un plaisir de poser tout un tas de questions embarrassantes sur ces fameux lisérés noirs. Quoi qu'il en soit, ils n'ont aucune espèce d'importance pour le reste du scénario et ne sont là que pour brouiller les pistes avec les hommes d'Horace. Etant donné que ces derniers se sont enfuit lors de la fusillade, les joueurs devront attendre la prochaine occasion pour leur mettre la main dessus.

Trois mercenaires hollandais

Corps 5 Esprit 5 Santé 10 Superbe 10 Encaissement 1d8 pas de Panache

Toutes aptitudes intellectuelles 1d6 Escrime 1d8 Natation 1d8 Tir / Jet 1d8



Horace / Samuel Vailleteur

Corps 5 Esprit 9 Santé 10 Superbe 18 pas de panache
Encaissement 1d6

Toutes aptitudes intellectuelles 1d12 Filoutage 1d20
Aptitudes physiques 1d6

Localiser le tireur est extrêmement difficile (Vigilance difficulté 20 : dans ce cas le Mousquetaire s'aperçoit qu'il s'agit d'un des hommes du prévôt). La flèche quant à elle a l'apparence grossière d'une flèche primitive avec un enduit empoisonné : on veut encore mettre les Mousquetaires de l'Ombre sur la piste des indiens brésiliens.

Si les Mousquetaires de l'Ombre fouillent Samuel Vailleteur (ou s'ils décident de faire une visite dans son bureau personnel, dans l'hôtel particulier qu'il occupe dans Rouen), ils mettent la main sur la correspondance suivante :

Première lettre (annotée/griffonnée: il s'agit vraisemblablement d'un brouillon)

« Polyeucte,
Je ne peux croire ce que tu m'as dit. Les éléments invoqués paraissent grotesques tant ils touchent à l'extraordinaire. Je pense plutôt que tu essayes de me doubler, en gardant pour ton compte le fruit escompté de notre association. J'attendais plus d'honnêteté de la part d'un de mes pairs. Sans explication plus sensée de la situation et sans une résolution rapide de ce malentendu, je me verrais dans l'obligation d'informer le conseil.
Signé Horace. »

Seconde lettre (autre écriture)

« Horace,
C'est pourtant l'entière vérité que je t'ai rapportée. Laisse moi le temps de t'en convaincre. Quant à saisir le conseil, ce geste t'entraînerait avec moi évidemment, j'espère t'en dissuader et j'y mettrai les moyens nécessaires.
Polyeucte. »

HORACE ET POLYEUCTE

Ce sont les noms des personnages antiques de deux pièces de Corneille, qui est un enfant du pays, né à Rouen il y a une cinquantaine d'années (Humanités & Science difficulté 15 pour obtenir ces informations). Les deux échevins se sont inspirés de ces personnages pour se donner des noms de code, et éviter ainsi de se compromettre dans leurs correspondances. Les récents échanges montrent clairement qu'il y a de l'eau dans le gaz entre les deux protagonistes. Néanmoins si les Mousquetaires de l'Ombre connaissent l'identité de Horace, celle de Polyeucte leur reste inconnue. Si jamais il est encore en vie, Horace / Samuel Vailleteur

refuse de la donner, prétextant qu'il ne la éviter pas (il est déplacé de le torturer : la bienséance en cours au XVII^e siècle chez les Mousquetaires n'y survivrait pas !).

À partir de là plusieurs pistes sont possibles : mettre au point un stratagème pour démasquer Polyeucte/Hugues de la Rosardière (les Mousquetaires de l'Ombre ont un indice: Polyeucte est un « pair » de Horace, donc un des cinq autres Echevins). Filer Benjamin de Roselend amène les Mousquetaires à la bâtisse bourgeoise qu'occupe Hugues de la Rosardière.

Alonce de Basnage	Négociant en bois de « brasil » (bois de Santal).
Arnould de Civile	Armateur de bateaux de pêche à la morue (zone de Terre-Neuve).
Samuel Vailleteur	Commerçant en vins et spiritueux.
Martin Rucellai	Entreprise de maçonnerie et de taille de pierres.
Hugues de la Rosardière	Rentier.
Roland de Fatouville	Fabrication, import et export de tissus.

CHEZ POLYEUCTE

Les Mousquetaires de l'Ombre vont sans doute finir par rencontrer Hugues de la Rosardière, éventuellement en présence de Benjamin de Roselend. Dans l'idéal les Mousquetaires de l'Ombre demandent au Prévôt à les aider à arrêter Hugues de la Rosardière.

Cela permet un retournement de situation inattendu : Benjamin de Roselend se met subitement à attaquer les Mousquetaires de l'Ombre avec ses hommes, sous les ordres dudit Hugues de la Rosardière !

Polyeucte / Hugues de la Rosardière

Corps 5 Esprit 9 Santé 10 Superbe 18 pas de panache
Encaissement 1d6

Toutes aptitudes intellectuelles 1d12 Filoutage 1d20
Aptitudes physiques 1d8

Benjamin de Roselend

Corps 8 Esprit 6 Santé 16 Superbe 12 Panache 1d8
Encaissement 1d10

Toutes aptitudes intellectuelles 1d8 Aptitudes physiques 1d8 sauf Escrime 1d20

La découverte du corps de Samuel Vailleteur (à l'initiative des Mousquetaires s'ils rendent compte au Prévôt) est également une excellente occasion de rencontrer les cinq autres échevins : ces derniers sont réunis par le Prévôt qui les informe de la situation et demande aux Mousquetaires de préciser les circonstances de l'assassinat.

Il est possible de développer l'histoire entre la fille de Hugues de la Rosardière et le Prévôt. Cette dernière peut contacter les Mousquetaires de l'Ombre, ayant compris la tension entre son père et son amant mais pas la raison. En mettant ainsi les pieds dans le plat, elle peut attirer l'attention des Mousquetaires si la situation s'enlise...

Si ils poussent le Prévôt à bout, les Mousquetaires de l'Ombre vont se voir compter une autre histoire : l'Echevin inquiet de la bonne arrivée à Paris de l'impôt a fait surveiller à distance le convoi par le Prévôt. Lorsque la diligence fut attaquée par les créatures, le Prévôt essaya sans succès de s'interposer. Si Spinetta a déclaré autre chose à Mazarin, c'est sans doute par couardise ou par peur de passer pour un fou...

Si cette dernière tentative ne marche pas, le Prévôt avoue un indice qu'il n'avait pas dévoilé jusque là : un objet étrange a également été retrouvé sur les lieux de la seconde attaque, sans doute perdu par la créature filiforme (sans avouer la véritable version de ce qui s'est passé en forêt de Longboel).

L'objet découvert sur les traces du combat avec la créature est un petit étui octogonal semi rigide, d'une matière noire inconnue (il s'agit en fait d'une trousse de

toilette standard du vaisseau intergalactique, que Ghutarnal M'Batay utilise comme porte-carte). À l'intérieur se trouve une carte de l'Océan atlantique, avec la situation de l'Europe et du Nouveau monde.

Les Mousquetaires de l'Ombre peuvent en déduire que les Galériens vont peut-être tenter leur chance de l'autre côté de l'océan. Avec le vol de 27 000 livres, voilà qui autorise certains moyens.

Une enquête au port sur les bateaux ayant récemment quitté Rouen permet d'apprendre qu'un bateau a été loué avec équipage pour une durée de 6 mois. L'armateur n'a pas été trop regardant (11 500 livres lui ont permis d'accepter assez vite, même si en effet l'accent de son interlocuteur était pour le moins étrange...).

Le bateau a quitté Rouen il y a une dizaine d'heures environ. Il est possible de le rattraper à cheval, ou alors avec un bateau plus rapide (difficile le réquisitionner cependant, les Mousquetaires doivent faire preuve d'imagination).

Autre option : les pirogues brésiliennes des Tupinamba (qui sont d'excellents rameurs). Il faut deux jours pour rattraper le voilier et passer à l'abordage. Lors de cette traque, les Mousquetaires vont tomber sur les corps flottants de certains marins : Groark n'a pas pu se retenir (Vigilance difficulté 14 pour les remarquer).

À L'ABORDAGE !

Si les Mousquetaires parviennent finalement à rattraper le bateau, ils doivent trouver un moyen de l'aborder (en se faisant passer pour des pêcheurs dans des barques en aval qui se laisseraient dépasser, en attaquant de nuit ...). L'équipage ne fait pas de difficulté : il est terrorisé par la situation et leur étrange capitaine et n'a qu'une envie, retrouver la terre.

Leur capitaine est une créature encapuchonnée, qui reste la plupart du temps sur le pont arrière (il s'agit de Ghutarnal M'Batay, un insectoïde sans aile de 1,7 m, dont deux des quatre bras ressemblent à des tenailles ; les deux autres, plus courtes, peuvent être utilisés pour effectuer quelques tâches simultanément, comme lancer des clés). Ghutarnal porte sur lui en permanence le trousseau de clés de la cage dans laquelle Groark a finalement été enfermé. La cage est située dans la cale. Attaqué, le Truxonien commencera par y jeter les clés pour libérer son comparse.

Ghutarnal le Truxonien

Corps 8 Esprit 8 Santé 16 Encaissement 1d10
Vigilance 1d20 Gymnastique 1d14 Perforer avec ses 2 bras 1d16
(attaque souvent de la façon suivante: 1d6 en défense, 1d6 sur un bras, 1d4 sur l'autre; si c'est insuffisant, 2 bras à 1d8, puis un bras à 1d16)

En Garde ! Course-poursuite

Une fois les personnages partis à la poursuite du navire et quelques heures après leur départ, ils aperçoivent une dizaine d'hommes à cheval lancés à leur poursuite avec le but évident d'en découdre. Les mousquetaires devraient être en fort mauvaise posture s'ils se laissent rattraper et il va leur falloir improviser un moyen de se débarrasser de leurs poursuivants.

Ceux-ci sont soit des hommes de Hugues de la Rosardière (suivant l'attitude des personnages à son égard) soit d'autres échevins qui craignent que ces témoins provoquent la perte de la cité en donnant un prétexte au Roi pour l'attaquer.

Une fois à courte portée, ils font feu avec un pistolet avant soit de tirer leur épée et de tenter de sauter sur les chevaux des mousquetaires pour provoquer leur chute. Les mousquetaires tombés se retrouvent alors dos à dos en combat contre des cavaliers qui les encerclent.

Bien que tout à fait faisable, cette scène est une des plus dangereuses pour les personnages. Ils doivent bien comprendre qu'avec cette troupe, c'est la mort qui leur fonce dessus.

Cavaliers

Corps 6 Esprit 6 Santé 12 Superbe 12 Encaissement 1d8 pas de Panache
Toutes aptitudes intellectuelles 1d6 Escrime 1d8 Equitation 1d10 Tir / Jet 1d8



Groark l'Ercaïdus Syptus

Corps 12 Esprit 3 Santé 24 Encaissement 1d14
Griffes 1d16

(attaque avec chaque patte à 1d8, jamais ou rarement de défense; si il touche bien, peut tenter 2 attaques avec chaque griffe, à 1d4 chacune: c'est très impressionnant il peut blesser 4 Mousquetaires en un seul Assaut !).

Capacité spéciale : dur à cuir (pour mourir Groark doit faire 2 en lançant 1D10 + 1D4 sur son jet d'Encaissement).

CONCLUSION

Si les Mousquetaires se rendent maîtres du bateau, ils peuvent retrouver le coffre contenant le reliquat de la collecte d'impôt (près de 15 000 livres). Ils peuvent revenir à Rouen avec le bateau si ils convainquent l'équipage ou en naviguant eux même (Navigation difficulté 20). De Rouen à Paris, il leur faut trouver une diligence pour ramener les deux fugitifs, morts ou vifs.

Un sujet délicat concerne l'attitude à adopter vis à vis de Hugues de la Rosardière. S'ils ferment les yeux sur la « trahison » de ce dernier vis à vis de Mazarin, ils gagnent un Contact fidèle à Rouen. Dans le cas contraire, une enquête sera menée ; elle conduira au procès de l'Echevin et du Prévôt. Les Mousquetaires gagnent dans cette hypothèse 2 points de Prestige.

De 2 à 4 hauts-faits sont ensuite distribués par le MJ, selon le comportement des joueurs.

AIDE DE JEU : BACKGROUND

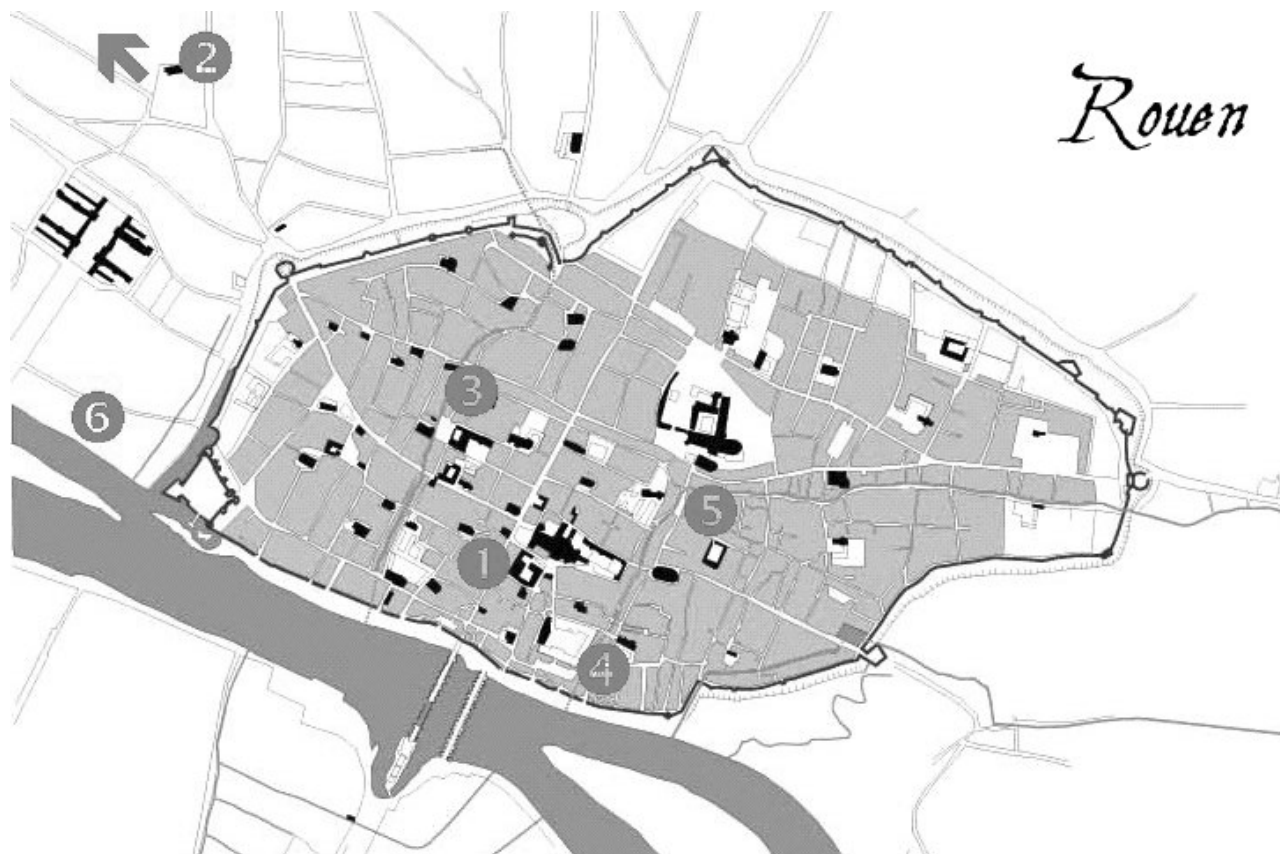
ROUENNAIS

Patois : On parle à Rouen le patois des Pays du Roumois et du pays de Caux, autrement appelé le « gros normand » (un très joli mot dans ce patois est ensorcelé, qui se dit « enqueraudeye »).

Urbanisme : Rouen est la ville des constructions à pans de bois. Les maisons sont d'abord isolées du sol par la construction d'un muret (solin, ou bahut), sur lequel est établi un ensemble de « sablières » (cadres horizontaux), d'écharpes (cadres verticaux), ou guettes (transverses). Un pont de pierre a été construit sur la Seine en 1150 mais il s'est écroulé en 1564. Il en reste des vestiges au moment du scénario. On décida en 1628 d'établir un « pont de bateaux » provisoires (voir plan). Il va durer deux cent ans...

Parmi les haut lieux de Rouen, citons la cathédrale évidemment, et la place du vieux marché, où fut brûlée Jeanne d'Arc le 30 mai 1341.

- 1 - Prévôt de la Maréchaussée
- 2 - La grange du rendez-vous avec Horace (à une dizaine de kilomètres)
- 3 - Chez Horace / Vailleteur
- 4 - Chez Polyeucte / de la Rosardière
- 5 - Découverte du corps du boulanger (victime de Groark)
- 6 - Campement tupinambo



Nom	DE GRISOLLES
Prénom	JEAN-AUGUSTE
Titre	Chevalier
Joueur	

CORPS	9
ESPRIT	5

Santé	18
Superbe	10
Panache	1d10

Encaissement	1d10
Prestige	2

Aptitudes Physiques

Armes à deux mains	1d12
Bagarre	1d16
Escrime	1d10
Filoutage	1d6
Gymnastique	1d6
Tir / Jet	1d8

Aptitudes Intellectuelles

Art de la guerre	1d8
Comédie & Jeux	1d10
Savoir-Vivre	1d8
Humanités & Sciences	1d6
Navigation	1d6
Vigilance	1d4

Monture

Nom	
Santé	27
Équitation	1d6
Instinct animal	1d6



Blessure	Normal	
	Légèrement Blessé	
	Gravement Blessé	

Prouesses	Bassesses
Manchette mortelle	

Langues

--

Contacts

Deux filles de joie Un tenancier de cabaret
--

Serviteurs

Ordonnance : Corps 4 - Esprit 2 - Santé 8 - Superbe 4 Encaissement 1d6 - pas de Panache Escrime 1d8 - Bagarre 1d12 - Gymnastique 1d8 Toutes autres Aptitudes 1d6
--

Nom DE GRISOLLES

Prénom JEAN-AUGUSTE

Titre Chevalier

Joueur



Équipement

Hauts Faits

Description

Le Chevalier JEAN-AUGUSTE DE GRISOLLES est un des fleurons des mousquetaires de la troisième compagnie. Fort comme un turc et courageux comme personne, il est un camarade apprécié par tous ou peu s'en faut. Mais bien plus que son ardeur sur le champ de bataille, c'est son hédonisme qui le rend si populaire.

En effet, il n'est pas une taverne ou une maison de passes qu'il ne connaisse à Paris. Catholique convaincu sans être dévot, et malgré qu'il ne se soit jamais posé la question de savoir s'il était libertin, il est juste incapable de ne pas succomber à ses désirs (sauf quand le devoir où l'amitié l'exige).

L'alcool, la bonne chaire et les femmes semblent pour toujours lui interdire de faire carrière, ou même de s'attirer sympathie de ses officiers, mais il sait que jamais un homme du rang ne laissera tomber un ami aussi précieux.

Jean-Auguste ne fera probablement jamais bonne figure dans une réception trop sophistiquée, mais nul ne pourrait s'en passer lorsqu'il s'agit de descendre le plus grand nombre de pintes en un temps limité ou d'étendre son répertoire de chansons paillardes.

Nom	PÉPIN
Prénom	JEAN-BAPTISTE
Titre	Chevalier
Joueur	

CORPS	6
ESPRIT	8

Santé	12
Superbe	16
Panache	1d10

Encaissement	1d8
Prestige	1

Aptitudes Physiques

Armes à deux mains	1d4
Bagarre	1d8
Escrime	1d6
Filoutage	1d12
Gymnastique	1d6
Tir / Jet	1d14

Aptitudes Intellectuelles

Art de la guerre	1d4
Comédie & Jeux	1d6
Savoir-Vivre	1d12
Humanités & Sciences	1d10
Navigation	1d10
Vigilance	1d8

Monture

Nom	
Santé	36
Équitation	1d6
Instinct animal	1d6



Blessure	Normal	
	Légèrement Blessé	
	Gravement Blessé	

Prouesses	Bassesses
Pistolero Sens de la répartie	Libertin

Langues

Français, latin, patois d'origine, langue indienne

Contacts

--

Serviteurs

Frère de sang indien Corps 6 - Esprit 4 - Santé 12 - Superbe 8 Encaissement 1d8 - Panache 1d10 Navigation 1d12 - Armes à deux mains 1d12 - Instinct animal 1d10 - Équitation 1d10 Toutes autres aptitudes 1d6
--

Nom PÉPIN

Prénom JEAN-BAPTISTE

Titre Chevalier

Joueur



Équipement

Hauts Faits

Description

Le Chevalier JEAN-BAPTISTE PÉPIN est un mousquetaire de l'ombre très particulier, et assez peu à l'aise avec les quelques fanatiques du Roi ou de Dieu qui traînent dans la Compagnie.

Son grand-père était un des premiers armateurs français à s'intéresser au Nouveau Monde et c'est ainsi qu'il fit fortune, ce qui lui permit d'acheter un titre en France et tout un domaine aux Amériques.

Le jugeant trop oisif, le père de Jean-Baptiste lui fit partager le sort de nombreux puînés encombrants et l'envoya combattre les sauvages en Nouvelle France.

Ce voyage fut une révélation pour le jeune nobliau, qui découvrit très vite les plaisirs à être loin de l'autorité, et finit par adhérer totalement aux théories libertines. Parmi les très nombreuses découvertes que fit le jeune homme, il rencontra notamment « Victor », un sauvage avec qui il se lia d'amitié, allant même jusqu'à échanger son sang. Cette période dorée s'acheva par une lettre de son père lui annonçant que son frère était mort et qu'il devait donc prendre sa suite. Jean-Baptiste, malgré un premier refus, accepta de rentrer à Paris avec son frère de sang.

Depuis, il a rejoint les Mousquetaires de l'Ombre où son cynisme et sa répartie cinglante font régulièrement grincer des dents tous ceux qui n'ont jamais eu à faire équipe avec lui. Les autres connaissent trop son habileté au pistolet, ou à s'adapter à toutes les situations avec un détachement salvateur, pour vouloir se débarrasser de lui.

Nom	DE BROUSSEY
Prénom	ERNEST-ANTOINE
Titre	Vicomte
Joueur	

CORPS	7
ESPRIT	7

Santé	14
Superbe	14
Panache	1d8

Encaissement	1d8
Prestige	4

Aptitudes Physiques

Armes à deux mains	1d6
Bagarre	1d4
Escrime	1d16
Filoutage	1d4
Gymnastique	1d10
Tir / Jet	1d12

Aptitudes Intellectuelles

Art de la guerre	1d10
Comédie & Jeux	1d6
Savoir-Vivre	1d10
Humanités & Sciences	1d10
Navigation	1d6
Vigilance	1d6

Monture

Nom	
Santé	42
Équitation	1d6
Instinct animal	1d6



Blessure	Normal	
	Légèrement Blessé	
	Gravement Blessé	

Prouesses Bassesses

Botte de Nevers	
-----------------	--

Langues

Français, latin, patois d'origine

Contacts

--

Serviteurs

Écuyer Corps 4 - Esprit 2 - Santé 8 - Superbe 4 Encaissement 1d6 - pas de Panache Art de la Guerre 1d8 - Savoir-vivre 1d12 - Escrime 1d12 Toutes autres aptitudes 1d6

Nom DE BROUSSEY

Prénom ERNEST-ANTOINE

Titre Vicomte

Joueur



Équipement

Hauts Faits

Description

Le Vicomte ERNEST ANTOINE DE BROUSSEY a toujours été promis aux plus grands honneurs. Fils d'un des anciens généraux du Roi, son éducation a fait de lui un parfait gentilhomme : l'excellence incarnée. Bon dans tous les domaines et tellement plus raffiné que tous ces mousquetaires de basse extraction à qui on devrait interdire l'accès de la Maison du Roi, il est conscient de son rang et compte bien le faire respecter, lame au clair si nécessaire.

Son oncle, ancien duelliste condamné par la Cour pour faire un exemple, lui a enseigné tout ce dont il avait besoin pour faire taire les mécréants qui lui chercherait querelle, et notamment la terrible Botte de Nevers. Peu lui importe que le Roi ait interdit les duels : si sa vie appartient au Roi, Ernest Antoine sait ce qu'elle vaudrait sans honneur et compte bien la préserver de tout affront.

Et ce d'autant plus qu'il sait que sa carrière ne se fera pas à la Maison du Roi, mais bien à la tête d'une armée, comme son père. Il patiente juste en faisant ses premières armes, et en veillant bien que rien ne vienne entacher son avenir.

Nom	DE BERBÉRUST LIAST
Prénom	YVON
Titre	Chevalier
Joueur	

CORPS	8
ESPRIT	6

Santé	16
Superbe	12
Panache	1d10

Encaissement	1d10
Prestige	0

Aptitudes Physiques

Armes à deux mains	1d4
Bagarre	1d8
Escrime	1d16
Filoutage	1d14
Gymnastique	1d14
Tir / Jet	1d4

Aptitudes Intellectuelles

Art de la guerre	1d4
Comédie & Jeux	1d10
Savoir-Vivre	1d4
Humanités & Sciences	1d4
Navigation	1d4
Vigilance	1d12

Monture

Nom	
Santé	48
Équitation	1d10
Instinct animal	1d4



Blessure	Normal	
	Légèrement Blessé	
	Gravement Blessé	

Prouesses	Bassesses
Estocade fougueuse Désarmement	Noblesse usurpée (pas de noblesse du tout en fait)

Langues

Français.
Notions orales d'anglais, d'espagnol, d'arabe, de portugais et de flamand.
Ne sait ni lire ni écrire, à part son nom.

Contacts

Fille de joie
Domestique
Tenancier de cabaret
Maître artisan

Serviteurs

Nom DE BERBÉRUST LIAST

Prénom YVON

Titre Chevalier

Joueur



Équipement

Hauts Faits

Description

Le Chevalier YVON DE BERBÉRUST LIAST est tout sauf un habitué des palais et des intrigues de cours. Sa mère n'était qu'une simple fille d'auberge qui s'est bien vite débarrassé de lui pour ne pas avoir à partager ses maigres économies. Revendu à un cirque, il se retrouve à errer pendant quelques années sur les routes du Royaume avant de s'échapper et de se retrouver à mendier dans les rues de Paris alors qu'il n'avait pas dix ans. Fréquentant les cours des miracles, il y fait la connaissance d'un spadassin, le chevalier de Berbérust Liast, ancien mousquetaire du Roi, qui le prend sous son aile. Celui-ci le fait rêver en lui racontant ses prétendus exploits passés, en le formant à l'escrime, et en lui faisant commettre plein de larcins à son compte. Cette association dure quelques années encore avant que le chevalier trouve plus fort ou moins aviné que lui lors d'un duel illégal.

Laissé à lui même, Yvon entreprend de se faire passer pour le fils de son mentor et son culot lui permet de se faire engager à la Maison du Roi. Depuis, Yvon est connu pour sa fougue et il tente tout pour se faire remarquer et aller plus haut que n'importe quel bâtard né d'une fille d'auberge n'ira jamais. Par contre, si ses talents d'escrimeur sont indéniable, il est totalement analphabète et incapable de se comporter en société... Cela risque chaque jour de le faire prendre.

Nom	LE BRETON
Prénom	CHARLES
Titre	Chevalier
Joueur	

CORPS	5
ESPRIT	9

Santé	10
Superbe	18
Panache	1d10

Encaissement	1d6
Prestige	6

Aptitudes Physiques

Armes à deux mains	1d8
Bagarre	1d10
Escrime	1d12
Filoutage	1d6
Gymnastique	1d4
Tir / Jet	1d10

Aptitudes Intellectuelles

Art de la guerre	1d12
Comédie & Jeux	1d8
Savoir-Vivre	1d10
Humanités & Sciences	1d16
Navigation	1d12
Vigilance	1d12

Monture

Nom	
Santé	30
Équitation	1d4
Instinct animal	1d10



Blessure	Normal	
	Légèrement Blessé	
	Gravement Blessé	

Prouesses	Bassesses
Puits de sciences Polyglotte	Mariage d'amour

Langues

Français, latin, patois d'origine, italien, anglais, espagnol, allemand, polonais

Contacts

Fille de joie, Domestique, Tenancier de cabaret, Prêlat, Maître artisan, Prévot, Intendant d'une grande maison, Noble

Serviteurs

Valet
Corps 3 - Esprit 3 - Santé 12 - Superbe 6
Encaissement 1d4 - pas de Panache
Gymnastique 1d10 - Savoir-vivre 1d10
Filoutage 1d12 - Bagarre 1d12
Toutes autres aptitudes 1d6

Nom LE BRETON

Prénom CHARLES

Titre Chevalier

Joueur



Équipement

Hauts Faits

Description

Le Chevalier CHARLES LE BRETON est un des rares mousquetaires de l'ombre à avoir côtoyé D'Artagnan et son groupe d'amis, il y a plus de vingt ans. Rival du Gascon qu'il trouvait insolent et parvenu, clairement jaloux, il n'en partagea malheureusement pas le succès et en est encore plein d'aigreur.

Toutefois, cela ne l'empêche pas d'avoir eu une vie bien remplie : Mousquetaire pendant vingt ans, il combattit sur tous les fronts et se fit remarquer de ses pairs et du Comte de Tréville. À tel point que celui-ci lui donna le titre de sous-lieutenant et que, quand la compagnie fut dissoute il y a dix ans, il décida de chercher l'aventure à ses côtés dans tout le Royaume. Toutefois, le rival de D'Artagnan a bien changé. À 46 ans, il n'est plus que l'ombre de ce qu'il a été.

D'un point de vue sentimental, son amour sincère mais totalement platonique et épistolaire pour une princesse bavaroise lui fait régulièrement se demander s'il n'est pas passé à côté de quelque chose. De plus il sait qu'il ne doit son enrôlement dans la troisième compagnie que grâce à d'autres mousquetaires à qui il avait enseigné le métier alors qu'eux n'étaient que cadets, aujourd'hui devenus ses lieutenants.

Comme si cela ne suffisait pas, ceux-ci le cantonnent au rôle d'instructeur pour les nouvelles recrues et n'utilisent presque plus que son érudition, notamment pour toutes les questions liées aux sciences et à la technologie des Galériens. L'ancien homme d'action est devenu un rat de bibliothèque et cela le mine (même s'il est toujours tout à fait capable de donner une leçon à la plupart des cadets). Il ne rêve plus que d'une chose : aller sur le terrain.

Nom
Prénom
Titre
Joueur

CORPS	
ESPRIT	

Santé	
Superbe	
Panache	

Encaissement	
Prestige	

Aptitudes Physiques

Armes à deux mains
Bagarre
Escrime
Filoutage
Gymnastique
Tir / Jet

Aptitudes Intellectuelles

Art de la guerre
Comédie & Jeux
Savoir-Vivre
Humanités & Sciences
Navigation
Vigilance

Monture

Nom
Santé
Équitation
Instinct animal



Blessure	Normal	
	Légèrement Blessé	
	Gravement Blessé	

Prouesses	Bassesses

Langues

--

Contacts

--

Serviteurs

--

Nom
Prénom
Titre
Joueur



