



Mousquetaires de l'Ombre

Le jeu de Cape et d'E.T.



Le Précis X iou



phenix

« Bienvenue dans le premier supplément pour Mousquetaires de l'Ombre, le Jeu de Cape et d'E.T.

Dans ce Précis Kiou (dit «le Kiou»), vous trouverez une nouvelle inédite, une aide de jeu sur la technologie E.T. disponible à bord du Galérion (ou dans les mains de perfides adversaires), un texte sur la Prime Directive (si chère au Major) et deux scénarios mettant en scène certains artefacts.

L'aventure éditoriale de Phénix se poursuivra avec d'autres suppléments disponibles gratuitement sur notre site (<http://www.phenix-edition.org/mdo>).

Dans les prochains mois, vous pourrez y découvrir de nouveaux aspects de l'univers du jeu : contrées exotiques, organisation des Mousquetaires de l'Ombre, occupants et détails du Galérion, aides de jeu sur la France du XVII^e siècle et bien sûr nouveaux scénarios (dont une mini campagne ?).

Et en attendant, Gni ! ... heu... Bon jeu !

L'équipe Phénix »

Direction Éditoriale : Sylvain « Roi Soleil » Plagne, Matthieu « M » Cuenin

Chef de Projet : Nathanaël « Natha » Terrien

Auteurs : Jean-Marc « Xain-phax » Dumartin, Nathanaël Terrien

Illustrateurs : Fred Boot, Gwenaël Houarno

Mise en page : Alexandre « Plantaxl » Labeille

Relectures : Samuel « Helkus » Bidal, Matthieu Cuenin, Alexandre Labeille, Sylvain Plagne

Remerciements : tous les Phénixiennes et Phénixiens, la Bibliothèque Nationale de France, Q. Q. (l'autre), Scotty, Laforge, Miles, B'Elanna, la bande des quatre adorables qui acceptent d'inspirer d'ignobles PNJs et Maïté bien sûr.

Et un grand merci à Leonardo di Caprio pour ne pas avoir joué d'Artagnan.

Et un autre grand merci à Eric Fontaine pour le titre !

Sommaire :

Nouvelle « Quand on ne sait pas, on ne touche pas »	page 3
Aide de jeu « Le Précis Kiou »	page 5
Aide de jeu « La Prime Directive »	page 20
Scénario « Le défroqué des abusés »	page 21
Scénario « Un parfum d'Eros et Thanatos »	page 32

Kiou-zegoudaùd,
Intendant du Galérion.



Quand on ne sait pas... on ne touche pas !

L'avènement de l'automne semble revigorer la vénérable enceinte de Maurepas.

Il y a bien des mois que pareille animation ne s'était faite sentir. Au milieu de la soixantaine de Mousquetaires de l'Ombre, le premier peloton du comte d'Estrades se prépare à bénéficier, une fois encore, du savoir du chevalier de Préchac.

- Entrons vous dis-je ! Ce soleil d'arrière saison me tape sur le crâne et le chevalier de Préchac va encore nous le faire chauffer.
- Mon cher de la Gaume, cette sensibilité nous était inconnue, dit Émeline, vous qui êtes renommé pour l'avoir si dur... termine-t-elle en souriant.
- Chère Cagliostro, il ne tient qu'à vous...
- Allons, entrons, coupe le troisième Mousquetaire.

Sur ces mots, Castelbajac pénètre dans le château, suivi de ses deux amis. Le trio emprunte la grande galerie et se dirige vers la grande salle où doit se tenir la conférence de Préchac. Les lieux sont vides.

- Le chevalier n'est pas là, constate inutilement Agénor de la Gaume.
- Mais regardez donc là, messieurs, dit Émeline alors qu'elle désigne deux curieux objets sur l'unique bureau de la pièce.

Les trois Mousquetaires se rassemblent autour du meuble et restent perplexes. Sur le bureau, déposés sur un linge de laine épais, deux objets d'apparence métallique et à l'usage inconnu d'eux.

Le premier ressemble à une boîte à bijoux, rectangulaire, orné de curieux motifs ésotériques, alors que le second, remarque Pierre-Rémy, fait plutôt penser à des poucettes de taille gigantesque et d'une trentaine de centimètres de long sans les anneaux.

- Si ce sont là des poucettes, dit Castelbajac, je n'ambitionne pas de devoir les passer au Galérien auquel elles sont destinées.

- Un géant certainement, surenchérit Cagliostro. Elles seraient même trop grandes pour un Gya-Esh Kolb.
- Oui, ou alors ce n'est pas ça du tout, dit Agénor tout en saisissant l'objet rectangulaire.
- De la Gaume, je vous enjoins de poser cela. Il va encore vous arriver quelque déboire.
- Pensez donc Pierre-Rémy, ceci est tout à fait inoffensif. Je sais ce que je fais.
- Prenez garde quand même, Préchac nous a, jusque là, montré des objets aux biens curieux effets.

La boîte tourne dans les mains du jeune Agénor. Il en détaille les signes, remarque une petite lentille faite d'une gemme inconnue, couleur rubis.

Ne tenant pas plus compte de l'avis de Castelbajac, Émeline Cagliostro se saisit des étranges poucettes.

- Hé ! Regardez ça ! dit Agénor.
- Quoi donc ?
- Regardez ! Lorsque j'approche mes doigts des signes du dessus, on dirait... oui on dirait qu'ils s'illuminent. Diantre ! Ils auraient pu calligraphier en français !
- Regardez ! s'exclame Cagliostro.

Les deux hommes se tournent vers Émeline. Alors qu'elle a saisi l'objet par l'axe central, les anneaux de chaque extrémité se sont ouverts. C'est à présent comme s'il manquait à chacun un morceau.

- Vous voici avec de belles entraves ma chère. Et vous, Agénor, allez vous enfin cesser de chercher la battée ? Terminez l'après-midi indemne, je vous en prie.
 - Allons Castelbajac... que peut cette petite boîte contre de jeunes et vaillants Mousquetaires comme nous ?
 - Croyez vous que cela puisse entraver les chevilles ou les poignets, demande Émeline ?
 - Certes, amie. Comptez vous en essayer l'utilisation ?
 - Pourquoi non ? De toutes façons, mes mains sont bien trop délicates pour se laisser retenir par ces anneaux.
- Pierre-Rémy de Castelbajac se saisit alors de l'objet tenu

Quand on ne sait pas...

par Émeline. Ce faisant, il en constate l'étonnante légèreté.

- Cela ne semble pas là entrave très sure, dit-il. Émeline, très chère, voulez vous bien me présenter vos si délicats poignets...

Cagliostro s'exécute et le Mousquetaire ceint les anneaux sur ses avant bras.

- Point de sensation étrange, dit-elle et les ann... Hey ! Qu'est-ce que...

Alors qu'Émeline allait retirer ses bras, les anneaux se referment totalement et, pire, sans aucun mécanisme apparent, viennent s'ajuster au plus près de sa peau. Elle se retrouve proprement incapable d'utiliser ses bras, maintenant liés par l'objet.

- Pierre-Rémy, faites quelque chose je vous en prie !
- Certainement Émeline. J'y viens. Ma rapière... non, Agénor, votre épée je vous prie !

La demande reste sans réponse.

- De la Gaume ! Prêtez-moi votre épée ! réitère Castelbajac en se retournant vers son compagnon.

Las, Agénor, qu'ils avaient ignoré depuis quelques instants, est immobile, comme statufié. Il est debout et tient la drôle de boîte à hauteur du buste. La gemme est dirigée vers lui et un des doigts d'Agénor est encore posé sur les signes étranges du dessus.

- Par tous les saints ! Quel est ce prodige ? s'exclame Castelbajac.

De la Gaume est pétrifié.

Pierre-Rémy le touche du bout du doigt, craintif, et constate une étonnante rigidité. Il décide néanmoins de s'occuper d'Émeline et s'empare de l'épée d'Agénor.

- Posez donc cet objet sur un coin de meuble, Cagliostro.

Castelbajac abat l'épée avec force sur le « tube » central. Il lâche alors un hurlement à en secouer Maurepas tellement la douleur est forte. Le choc de la lame tout entier remonte et vient lui endolorir les poignets.

- Dieu que c'est dur ! Émeline ma chère, je crains que cette situation ne...

- Ha ! Ha ! Ha !

Un rire éclate dans l'encadrement de la porte. Le chevalier de Préchac s'esclaffe sans vergogne.

- Bravo ! Bravo ! Et encore bravo ! Allez vous cesser un jour de faire les imbéciles ?

Puis, prenant appui sur ses béquilles, Préchac rejoint le bureau.

- Vous, jeune femme, vous restez là avec l'espèce d'épouvantail déguisé en mousquetaire, dit-il en désignant Agénor. Castelbajac, sortez dans la galerie et faites entrer vos compagnons. Ensuite vous vous installerez dans la salle.

Le comte d'Estrades ouvre la marche, suivi d'une trentaine de Mousquetaires de l'Ombre. Tous sont surpris par l'étrange scène près du bureau mais chacun prend une place en silence.

- Mousquetaires ! Je suis heureux de vous retrouver à nouveau, lance Préchac. Vous êtes là après avoir survécu à mes premières journées d'instruction... vous en avez le mérite, dit-il en souriant. C'est pour que vous soyez plus efficaces encore que cette journée est importante. Je dois d'abord vous présenter quelques exemples de la tenol... techlon... techono... des objets amenés par le major Akzar... Arakz... enfin, par les naufragés. Les deux premiers exemples sont parfaitement illustrés grâce à l'impatience de vos compagnons ici présents. Il s'agit d'un ustensile d'entrave destiné aux Galériens et d'une boîte qui paralyse. Ne sont ils pas beau comme cela ?

Émeline, honteuse comme jamais, regarde Agénor qui demeure figé. De petits rires fusent alors que le chevalier de Préchac délivre la jeune femme puis son compagnon.

- Bien, il suffit Mousquetaires ! Et vous, allez vous asseoir avant que je n'expérimente sur vous la suite du programme ! Bon, soyons sérieux et voyons d'un peu plus près cet attirail extraordinaire. Ne vous y trompez pas, il ne s'agit nullement d'une magie quelconque mais bien de techono... techlon... tenol... machines. Et je vous rappelle dès maintenant que vous devez tous être en selle dès l'aube demain matin pour partir sur Fontainebleau où un instructeur... inhabituel, terminera votre formation techlono... tenochlo... enfin, sur l'équipement des naufragés, dans ce Galérion dont on vous parle tant.



Le Précis Kiou.

« Bienvenus dans mon antre, chers Mousquetaires, bienvenus. Que les plus grands d'entre vous fassent attention à leur tête, la section 117 du Galérion, autrement appelée « La Remise » est un peu basse de plafond, voyez-vous, et passablement encombrée. Enfin, pas autant que je ne le voudrais pour un long séjour forcé chez les plou... heu, les humains, mais nous ferons avec. J'y pense, je ne me suis même pas présenté ! Et les nouveaux venus ne me connaissant pas... Je suis Kiou-Zegoudauld, intendant du Galérion. Ou plutôt, le vieux Kiou pour tout le monde ici présent.

Bon... reprenons... où en étais-je... Ha oui ! Durant les heures qui suivent, nous allons passer en revue, comme vous l'a expliqué votre Capitaine, la plupart de l'équipement qui se trouve (ou se trouvait) à bord de ce vaisseau, lors de notre infortuné atterrissage. Une partie de celui-ci a malheureusement été détruite ou abîmée durant la manœuvre, une autre volée par quelques prisonniers encore en fuite, quant à ce qui reste... nous ne disposons pas de quoi en recharger les batteries ou renouveler charges et munitions. Oui, oui, je revien-drais sur le concept de 'batterie'. Donc, ce matériel est utilisé avec une GRANDE PARCIMONIE par nos soins et peut, à titre TOUT À FAIT EXCEPTIONNEL et uniquement dans des circonstances GRAVES, vous être confié pour la durée d'une mission (et jamais plus). Vous êtes bien évidemment priés de ramener tout l'équipement qui vous est confié dans le meilleur état possible. Au cas plus que malencontreux où il tomberait dans des mains ennemies, tout doit être mis en œuvre pour le récupérer ou, en dernier recours, le détruire.

Et une dernière chose avant que je ne commence... NON, ce n'est pas de la sorcellerie, ni de la magie mais bien de la science et de la technologie. Alors pas de 'Vade Retro' ou autre 'Brûlons le !' pendant l'exposé, merci. »

Disponibilité des artefacts

Les ressources matérielles du Galérion ne sont pas précisément quantifiées, afin de laisser toute latitude au MJ de mener sa campagne comme il l'entend.

Cependant, pour vous donner un ordre d'idée :

Unique : un seul exemplaire est disponible à bord du Galérion

Rare : au plus, une dizaine d'exemplaires sont disponibles.

Moyenne : Entre 10 et 100 exemplaires disponibles.

Bonne : De 100 à 1000 exemplaires disponibles.

ARMES

« Nous commencerons par ce qui met généralement en joie vos semblables, pour des raisons que je préfère ignorer, à savoir l'armurerie. Avec, dans l'ordre et sans préférence, les armes de corps à corps puis les armes à distance. »

Armes de Corps à Corps

Mono-lame

(Couteau à lame mono-moléculaire)

« La Mono-lame est un coutelas à lame mono-moléculaire, capable de trancher dans la plupart des matières connues sur cette planète à l'heure actuelle... Oui Agénor ? Mono-moléculaire ? ... Une lame fine, très fine, beaucoup plus que vos remarques ! Dotée d'une lame d'ultra-céramique noire à simple tranchant de 20 cm de long sur 5 cm de large, cette arme est fournie avec un fourreau résistant, bien sûr. Son seul inconvénient est sa fragilité et, maniée par un rustre, elle peut se briser comme du verre. »

Aptitude : Bagarre

Dégâts : x 4

Charge : N/A

Réparable : Non

Disponibilité : Rare

Spécial : La lame se brise sur un échec critique.

Vibrépée

(Epée à lame vibrante)

« La Vibrépée est une épée vibrante fruxionnienne. Légère et effilée, quoiqu'un peu moins que vos rapières, n'est-ce pas, son pommeau est doté d'un poussoir qui met en action le micro générateur sonique de la garde, lequel provoque une vibration de très haute intensité de la lame. Celle-ci gagne alors une capacité destructrice accrue. Une fois ses batteries épuisées, elle se comporte comme une de vos simples épées, mais d'excellente facture. Des questions ? »

Aptitude : Escrime

Dégâts : +2 ou x 3 en mode vibration

Charge (Nature/Quantité) : Énergétique (Batterie modèle I) / 30 minutes

Réparable : Non

Disponibilité : Moyenne

Spécial : Émet un bourdonnement discret mais caractéristique, dont une partie se trouve dans le registre des ultra-sons et peut faire réagir certaines espèces (chiens, chats, Shakawams poilus...).

Neuro-Matraque

(Matraque énergétique)

« Arme de service des matons et des forces de l'ordre intergalactiques, cette matraque neuroleptique possède trois réglages différents, au niveau de la bague rotative se situant au dessus de la poignée. La première position éteint le circuit énergétique et permet de se servir de la Neuro-Matraque comme d'une arme contondante simple.

À la position suivante, l'extrémité de l'arme se charge.

Lors d'un contact suffisant avec un tissu organique vivant, l'énergie cinétique du coup est absorbée, transformée, combinée à la charge électro-neurale et retransmise au corps. L'effet est instantané : l'adversaire ressent une vive douleur et se trouve paralysé des membres, mais reste conscient et apte à communiquer... en général, n'est-ce pas. Des créatures vraiment hors normes peuvent aussi bien sombrer dans un coma profond, pour les plus malingres, ou frissonner de cette chatouille incongrue, pour les plus volumineux... Mmmh ? ... Oui, comme les Gya-Esh Kolb.

Reprenons... En dernière position, deux charges sont utilisées pour délivrer un effet plus puissant qui fait sombrer la victime dans l'inconscience.

Par ailleurs pratique et discrète, cette matraque est télescopique et se réduit à la taille de la poignée, soit une quinzaine de centimètres.

Bref, un bien bel objet, comme dirait mon assistante M'Hâr'Yzz, et qui a fait ses preuves sur le terrain, par exemple durant les émeutes estudiantines de 2386...

Ah, la belle époque... mais je m'égare, n'est-ce pas. Des questions ? »

Aptitude : Bagarre

Dégâts : Normaux (0 charge) / Paralyse (1 charge) / Assomme (2 charges)

Charge (Nature/Quantité) : Énergétique (Batterie modèle I) / 20

Réparable : Oui

Disponibilité : Moyenne

Spécial :

Position 0 : Dégâts normaux d'une arme de Bagarre.

Position 1 : N'affecte pas la Santé mais paralyse la cible pour (dégâts x 2) assauts.

Position 2 : N'affecte pas la Santé mais assomme la cible pour (dégâts x 2) assauts.

Armes à distance

Neuro-Fusil

(Fusil assommant)

« Proche parent de la Neuro-Matraque dans son utilisation, ce fusil anti-émeute produit un projectile énergétique dont l'impact provoque une surcharge du système nerveux de la plupart des êtres vivants, les incapacitant pendant une durée variable, n'est-ce pas. L'efficacité du tir décroît avec la distance parcourue mais reste efficace jusqu'à une trentaine de pas. Et nous pouvons remercier nos amis Woothes pour cette merveilleuse arme pacifiste. Des questions ? ... Oui Pierre-Rémy, à l'instar de la Neuro-Matraque, certaines morphologies hors normes peuvent être plus ou moins sensibles aux effets du Neuro-Fusil. Excellente remarque.»

Aptitude : Tir/Jet

Portée : (Difficulté)	Bout portant (Aisée 4)	Courte (Facile 7)	Moyenne (Moyenne 10)	Maximum (Difficile 15)
NEURO-FUSIL Dégâts	<2 m x3	2-15 m x2	15-30 m x1	30-100 m /2

Charge (Nature/Quantité) : Énergétique (Batterie modèle II) / 50 coups (une charge par coup)

Réparable : Non

Disponibilité : Moyenne

Spécial : N'affecte pas la santé mais assomme la cible pour autant d'Assauts que de dégâts normalement infligés.



Phlaster

(Pistolet à rayon)

« Voilà l'arme de poing la plus répandue dans l'Assemblée Galactique. À la fois redoutable et très simple d'emploi, même pour vous Agénor, elle bénéficie grandement de sa petite taille et de sa versatilité. Elle produit une sorte de... rha, comment vous expliquer cela... de rayon lumineux, d'intense feu concentré, n'est-ce pas. Constatez sa forme allongée et coudée, proche de celle de vos pistolets. Nous travaillons d'ailleurs à camoufler le Phlaster en l'une de vos armes primitives. La crosse comporte trois boutons : celui de gauche diminue la puissance du rayon, le rouge au milieu permet de faire feu, le dernier à droite permet d'augmenter la puissance. Cette plaque de verre au dessus affiche quelques instants le réglage choisi. À l'instar de vos balles de plomb, n'est-ce pas, la puissance du rayon diminue selon la distance parcourue mais reste dangereuse sur plus de cent pas.»

Aptitude : Tir/Jet

Dégâts :

Portée : (Difficulté)	Bout portant (Aisée 4)	Courte (Facile 7)	Moyenne (Moyenne 10)	Maximum (Difficile 15)
PHLASTER	<5 m	5-20 m	20-50 m	50-100 m
Dégâts	x10	x8	x6	x4

Charge (Nature/Quantité) : Énergétique (Batterie modèle II) / 100 charges.

Réparable : Non

Disponibilité : Moyenne

Spécial : Le réglage de puissance comporte 10 positions (de x1 à x10), chacune indiquant le multiplicateur de dégâts. Ceux ci sont tout de même limités par la distance, le rayon se dispersant et perdant de son efficacité à longue portée.

Un tir à plus de 20 mètres ne pourra donc porter des dégâts supérieurs à x6, même si le réglage de l'arme est sur x10.

L'énergie dépensée dépend du réglage de puissance, bien sûr. Un coup à x1 consomme une charge, un coup à x2 consomme deux charges etc.

Grenades

(à Photons, Sonique, Aspirante, à Gaz)

« Il me semble que vous êtes au fait de l'existence de grenades, les vôtres étant à base de poudres explosives ? Bien. Nous possédons semblables artifices. Quatre modèles différents pour être précis, même si tous se présentent sous la forme de sphères métalliques, d'une douzaine de centimètres de diamètre, pour un poids d'une livre environ. Sur chacune, vous trouverez au moins deux molettes, la première servant à régler l'aire d'effet, la seconde étant le retardateur, que vous pouvez faire varier de 0 à 60 secondes. Un retour sur la position 0 désactive la grenade, ce qui peut être salvateur si vous changez d'avis au dernier moment, n'est-ce pas. Par ailleurs, la molette du retardateur peut être enfoncée, en position 60 ; la grenade ne se déclenchera alors que lors d'un impact suffisamment violent. Revenons en aux quatre modèles que j'évoquais. Le premier, la grenade à photons, explose quasiment sans bruit en produisant une... « lumière » dont l'intensité est réglable, par une troisième molette, allant de l'aveuglement à la vaporisation. La deuxième grenade, dite « sonique », produit un

son puissant, douloureux et surtout destabilisant. Très utile pour retarder des poursuivants ou capturer une petite troupe compacte sans trop de heurts. La troisième, l'aspirante, n'a pas vocation à infliger des blessures,

mais à étouffer un feu ou faire disparaître fumées et vapeurs, en inspirant rapidement et contenant un grand volume d'air. Enfin, notre dernière grenade, à gaz, laisse échapper des vapeurs indétectables qui plongent les victimes dans les bras de... Morphée, c'est cela ? Des questions ? »

Aptitude : Tir/Jet

Portée :

Portée * : (Difficulté)	Bout portant (Aisée 4)	Courte (Facile 7)	Moyenne (Moyenne 10)	Maximum (Difficile 15)
GRENADE	<5 m	5-10 m	10-20 m	20 m - (corpsx4)m

* La portée maximum d'une grenade est de (Corpsx4) pour un individu.

Toutes les grenades ont une aire d'effet variable de 3 à 20 m, par réglage.

Dégâts :

- Les Grenades à Photons proposent 4 niveaux possibles de puissance : Aveuglement pour une durée de [dégâts] Assauts, Étourdissement pour une durée de [dégâts] Assauts, Brûlures pour [dégâts]x10 (risque d'incendie à prévoir), Vaporisation (5 mètres d'aire d'effet maximum).

- Les Grenades Soniques explosent en produisant un son grave, puissant et modulé. Cela provoque [dégâts]x2 dommages à la Santé et désoriente les cibles pendant



[dégâts]x10 Assauts. Les cibles désorientées sont incapables d'agir de façon coordonnée (discuter, se battre, courir...).

- Les Grenades Aspirantes n'explorent pas mais implosent en aspirant quasi instantanément toute l'atmosphère sur l'aire d'effet choisie. La plupart des êtres vivants pris dans la zone subiront tout de même 1D4 points de dommage à la Santé, par dépressurisation. Les êtres vivants légers (insectes, petits rongeurs, petits oiseaux...) sont aspirés et s'écrasent ou explosent sur la grenade. Très utile pour éteindre un incendie, faire disparaître fumées, gaz et autres émanations nocives.
- Les Grenades à Gaz émettent un gaz soporifique puissant, incolore et inodore. Pour chaque Assaut d'exposition, tout être doté d'un système respiratoire doit faire un jet de Corps de difficulté croissante (initialement 7 puis +3 par Assaut), pour résister à l'endormissement.

Charge : Usage unique

Réparable : N/A

Disponibilité :

- Photon : Rare
- Soniques : Bonne
- Aspirante : Moyenne
- Gaz : Moyenne

L'arme secrète du Major

Plasmobus

(Obusier à plasma)

Un seul modèle de cette arme est présent à bord, avec seulement deux chargeurs (soit dix obus). Sa présence et sa nature sont tenues secrètes. Seul l'équipage connaît son existence. Le Major se refuse pour l'instant à la dévoiler, craignant qu'elle ne fasse perdre raison au Roi et à son Premier Ministre. Elle ne serait utilisée que dans l'extrême nécessité, par exemple pour détruire le Galérion.

Par contre, il est possible que certains Galériens en fuite aient l'intuition ou même la connaissance de sa présence probable à bord.

Aptitude : Tir/Jet

Dégâts :

Portée :

Portée : (Difficulté)	Bout portant (Aisée 4)	Courte (Facile 7)	Moyenne (Moyenne 10)	Maximum (Difficile 15)
PLASMOBUS Dégâts	<25 m vaporisation	25-300 m vaporisation	300 m-2 km x1 000 000	2 km-10 km x10 000

Charge (Nature/Quantité) : Énergétique (2 Batteries modèle IV) + munitions (un chargeur de 5 micro-obus plasmiques) pour 5 tirs.

Réparable : Non

Disponibilité : Unique

Spécial :

Tir guidé (+4 en Tir/Jet).

Nécessite deux humains ou un Gya-Esh Kolb pour être manipulée.

Diamètre d'impact réglable de 1 m à 100 m.

Vaporisation signifie que toute matière « naturelle » disparaît purement et simplement sur le diamètre d'impact. En gros, vitrifie salement au point d'impact.



ARMURES & PROTECTIONS

« À vos regards brillants et à l'agitation qui vous habite, je constate que tout cela vous a émoustillé, n'est-ce pas ? Mais avez-vous songé que certains de nos évadés sont partis les poches pleines ? Mmmh ? Ah, on fait moins les farauds maintenant. Hé hé. Bon, pour vous rasséréner un brin, voyons les quelques protections dont nous disposons. »

Toile de Fril'e

(Tissu protecteur)

« Sur une lointaine planète, fut découverte une espèce d'insectes apparentée aux mites, pour faire un rapprochement 'terrien', produisant un liquide spermatique filamenteux dont les capacités de résistance et d'absorption d'énergie s'avèrent proprement hallucinantes. Synthétisée par nos savants, n'est-ce pas, cette molécule permet de produire des tissus protecteurs souples dont sont couramment équipés gens d'armes et forces de l'ordre. Elle n'a qu'un inconvénient... que je ne vous souhaite pas de découvrir et dont je ne reparlerai que lorsque vous serez amenés à en porter, n'est-ce pas. Nous tentons actuellement de convertir quelques unes de nos combinaisons de Fril'e en vêtements d'aspect terrestre, mais sans succès jusqu'à alors. »

Protection : 10

Charge : N/A

Réparable : Partiellement (voir « Spécial »)

Disponibilité : Moyenne

Spécial : Très difficile à découper, rapiécer, coller et teindre, avec l'équipement dont dispose le Galérion.

Attire certains insectes qui se mettent à copuler furieusement le tissu.

EnerBul Personnel

(Bouclier énergétique personnel)

« Cette lourde ceinture, dotée d'un cylindre à chaque flanc est un bouclier personnel portable... Mmmh ? ... Non, Monsieur Agénor, les cylindres ne sont pas mal placés pour protéger vos... hum... parties génitales. Quoique j'ai connu un Wou'm'phlan qui... Rhah... là n'est pas le sujet, cessez de perturber l'exposé, voulez-vous. Bon, en résumé, et en simplifiant pour vos esprits étriés, cet équipement permet de créer autour de vous une 'barrière' iridescente de forme ovoïde, qui absorbe différentes formes d'énergies destructrices : cinétique, électrique, calorifique et plasmique, mais pendant un temps limité, n'est ce pas. Le déclenchement se fait par la boucle de ceinture sur laquelle on aura au préalable paramétré sa morphologie, le type d'atmosphère et la température moyenne souhaitée. On l'arrête et le remet en route à volonté. Le désavantage majeur en est sa lenteur et sa tendance à griller tout ce qu'il touche. Ne comptez donc pas sautiller partout et ne pas laisser de traces avec cet engin. Des questions ? »

Protection : 10 / 50 / 100

Charge (Nature/Quantité) : Énergétique (Batterie modèle III) / 2000 charges (cf. « spécial »).

Réparable : Oui

Disponibilité : Rare

Spécial : Le bouclier peut être réglé sur trois niveaux de protection, plus ou moins coûteux en énergie :

- 10 points de dégâts maximum absorbés par attaque subie, 1 point de charge perdu par point de dégât absorbé. Les points de dégâts au-delà de 10 affectent le porteur.
- 50 points de dégâts maximum absorbés par attaque subie, 3 points de charge perdus par point de dégât absorbé. Les points de dégâts au-delà de 50 affectent le porteur.
- 100 points de dégâts maximum absorbés par attaque subie, 6 points de charge perdus par point de dégât absorbé. Les points de dégâts au-delà de 100 affectent le porteur.

Le bouclier doit être réglé sur la morphologie du porteur. Un porteur trop grand par rapport au volume réglé subit 1D12 points de dégâts par Assaut après mise en route.

De même, il doit être réglé pour le type d'atmosphère, afin de laisser traverser les molécules gazeuses nécessaires à la survie du porteur ; sinon, ce dernier s'asphyxie en 1D6 Assauts.

L'adaptation aux mouvements du porteur est relativement lente et ne peut s'utiliser sans risque qu'à raison d'une action par Assaut. À partir de deux actions par assaut, l'EnerBul accuse un temps de retard et risque d'entrer en contact avec le porteur, qui subit alors 1D12 points de dégâts s'il rate un jet de Corps, difficulté 13. Le jet est à faire pour chaque action supplémentaire par Assaut.



EnerBul de Zone (Bouclier énergétique)

« Sur le même principe que la version 'ceinture' que nous venons de voir, ce cube de 45 cm d'arrête environ... Pardon ? ... des centimètres ? Ah... oui, bonne question, surtout que cela fait plusieurs fois que je mentionne cette unité de mesure... heu, vous questionnerez le Major à ce sujet, je ne suis pas là non plus pour vous apprendre à lire, n'est-ce pas ? Ahaha ! ... Comment ? Attendez, non c'est une plaisanterie ?? Levez le doigt, ceux qui ne savent pas lire... Hum... effectivement. Bon, bon, bon... continuons, n'est-ce pas ? Nous reviendrons là dessus un autre jour.

Donc, ce cube de... de... d'une certaine taille, n'est-ce pas, est doté d'une poignée de transport et d'un petit panneau d'activation où vous retrouvez les mêmes réglages que sur la boucle de ceinture vue à l'instant, à ceci près que le rotatif de paramétrage de la morphologie s'échelonne de 2 à 8 mètres de diamètre, permettant d'englober un groupe d'êtres vivants, un véhicule ou une petite habitation. »

Protection : 10 / 50 / 100

Charge (Nature/Quantité) : Énergétique / 2000 charges (cf. « spécial »).

Rechargeable : Oui (Batterie modèle IV)

Réparable : Oui

Disponibilité : Unique

Spécial : Le bouclier peut être réglé sur trois niveaux de protection, plus ou moins coûteux en énergie :

- 10 points de dégâts maximum absorbés par attaque subie, 1 point de charge perdu par point de dégât absorbé.
- 50 points de dégâts maximum absorbés par attaque subie, 3 points de charge perdus par point de dégât absorbé.
- 100 points de dégâts maximum absorbés par attaque subie, 6 points de charge perdus par point de dégât absorbé.

Il produit une sphère de protection de 2 à 8 m de diamètre (réglable au moment de la mise en route).

De même, il doit être réglé pour le type d'atmosphère, afin de laisser traverser les molécules gazeuses nécessaires à la survie des protégés. Sinon le temps d'épuisement de l'atmosphère confiné est laissé à l'appréciation du MJ, selon le volume utilisé, le nombre d'êtres vivants contenu, et d'autres facteurs (flammes par exemple).

Chaque contact avec le champ protecteur provoque 1D12 points de dégâts.

SOINS

« Maintenant que nous avons vu comment nous faire mal, et comment essayer de s'en protéger, il est temps d'aborder la question des soins. Pour cela, nous allons nous diriger vers l'infirmerie du Galérion. »

Psycho-Supprimeur

(Suppression de l'effet des psychotropes)

« Tenez, voilà quelque chose qui vous intéressera tous sûrement, d'après la rumeur ! L'absorption d'une de ces ampoules vous débarrassera en moins d'une minute des effets indésirables de divers psychotropes... DONT L'ALCOOL, MONSIEUR AGÉNOR ! ... Ne faites pas l'innocent, Monsieur de Préchac n'a pas manqué de me relater certains retours au petit matin dont les valets ont fait les frais, à grands seaux d'eau et balais en main, n'est-ce pas... et d'une petite cuisinière qui sera indisposée dans quelques mois, dit-on... Des questions ? »

Effet : Supprime rapidement les effets de l'alcool et de la plupart des stupéfiants.

Effets secondaires : -

Surdose : Une surdose provoque une terrible gueule de bois.

Conditionnement : Ampoule buvable à dose unique.

Disponibilité : Moyenne

Antalgique

« Rien de particulier à signaler sur cette panacée. Maux de têtes, fièvres, douleurs articulaires légères... rien n'y résiste, n'est-ce pas. Même votre fameuse 'Gueule de bois' m'a-t-on dit. Des questions ? ... Non, Agénor, il est hors de question de vous fournir des cachets en dehors de certaines missions... Non, écluser les tavernes de Paris pour y débusquer les Galériens alcooliques n'est pas à l'ordre du jour. »

Effet : Puissant antalgique contre douleur et fièvre.

Effets secondaires : -

Surdose : Risques d'hémorragie en cas de coupure.

Conditionnement : Cachets.

Disponibilité : Bonne

Aérosuture

(Guérison des plaies et bosses)

« Observez cette petite bouteille de la largeur d'une paume humaine. Elle ne se débouche pas, n'est-ce pas, mais dirigez le minuscule orifice vers une blessure et pressez quelques secondes la capsule : une fraîche vapeur s'en échappera, et guérira ou amoindrira en quelques minutes la plupart des contusions et plaies courantes. Des questions ? »

Effet : Pulvérisée sur plaies, bosses et brûlures, guérit

[jet du Dé d'encaissement]x2 points de Santé perdus, sans dépasser le maximum de points de Santé du personnage. Aucun effet sur les points de Santé perdus dans d'autres conditions (maladie, empoisonnement, etc.).

Effets secondaires : -

Surdose : -

Conditionnement : Bombe aérosol.

Disponibilité : Moyenne

Nano-chirurgiens

(Reconstruction osseuse, musculaire et organique)

« Ce tube doté d'une aiguille contient une sorte... d'élixir, n'est-ce pas, dans lequel flotte une véritable armée de microscopiques organismes à l'état larvaires, invisibles à l'œil nu. Ils s'activeront au premier contact avec l'eau de votre corps. Pendant une vingtaine d'heures, ces merveilleux petits êtres mécaniques reconstruiront patiemment os brisés, muscles déchirés, tendons coupés et foie aux abois. Pour l'injection, la procédure est simplissime, il vous suffit de vous planter l'aiguille n'importe où dans le corps et de tourner la petite bague qui joint le tube : le liquide sous pression pénétrera votre organisme... Agénor, vous voilà bien pâle... Un souci avec les piqûres peut-être ? ... »

Effet : Les Nano-chirurgiens injectés analysent l'ADN du patient et tentent, pendant une vingtaine d'heures environ (leur durée de « vie »), de faire correspondre la physiologie du patient à ce standard, au niveau de l'ossature, de la musculature et des organes. Le personnage récupère [jet du Dé d'encaissement]x3 points de Santé, sans dépasser son maximum. Sans effet contre les maladies, virus et empoisonnements.

Effet secondaire : Fièvre modérée et extrême fatigue. Durant la journée d'effet, le patient est plongé dans un sommeil proche du coma.

Surdose : Fièvre intense et état comateux incapacitant l'individu durant 1D4 semaines.

Conditionnement : Hypo-injecteur à dose unique.

Disponibilité : Moyenne

Amniocuve

(Bain de jouvence)

« Je sais bien que les bains vous répugnent, tout du moins si j'en crois mon odorat, n'est-ce pas, mais ceux-ci pourraient vous sauver la vie un jour, bien que nos réserves soient si ténues que seules les urgences les plus extrêmes sauraient justifier leur utilisation. Voyez ces trois grandes cuves transparentes. Le malade y est plongé dans un liquide régénérateur. Selon la gravité du cas, la complète guérison nécessite un séjour d'une journée à plusieurs semaines. Des questions ? ... Comment s'y nourrit-on ou y respire-t-on ? Bonnes remarques, Monsieur de Castelbajac. Là est là difficulté pour un patient conscient : il faut arriver à s'y noyer car ce liquide doit être aussi bien respiré qu'ingurgité pour faire complètement effet.»

Effet : Un bain suffisamment long guérit de tout, même de la mort si elle date de moins d'une demi-heure et si le corps n'est pas morcelé.

Effets secondaires : Jet de Corps difficulté 15 pour s'y noyer volontairement si l'on est conscient.

Surdose : -

Conditionnement : Trois cuves dans l'infirmierie du Galérion.

Disponibilité : Rare

Caisson de stase

« Voyez cette paroi de l'infirmierie, couverte de casiers, pareille à l'échoppe de quelque herboriste chtonien. Chaque casier est un tiroir pouvant contenir un humanoïde de taille respectable. Lequel, qu'il soit mort ou vivant, sera placé dans un... une 'bulle', n'est-ce pas, où le temps n'aura plus prise sur lui. Les décédés, les malades et blessés, que nous ne pouvons soigner à bord du Galérion, y ont été placés en attente d'un hypothétique retour vers l'Assemblée Galactique. Malheureusement, je ne sais combien de temps tiendront nos réserves d'énergie... Des questions ? »

Effet : Mise en stase d'un être vivant.

Effets secondaires : -

Surdose : -

Conditionnement : Une cinquantaine de « tiroirs » dans l'infirmierie du Galérion, dont une dizaine déjà occupés.

Disponibilité : Moyenne

Nano-Anticorps

(Anti viral)

« Nombre des maladies que vous subissez, comme la grippe par exemple, sont dues à de minuscules organismes vivants, invisibles à l'œil nu, qui tentent de vous parasiter. Nous les nommons 'virus', n'est-ce pas. Ce liquide à injecter contient de microscopiques machines qui les feront, presque toujours... hum... disparaître... Cessez de vous observer tous la peau de si près, c'est ridicule ! Je vous ai dit INVISIBLES À L'ŒIL NU ! ... Par le Grand Noyau Galactique, vous m'épuisez... pire que mes quatorze enfants... »

Effet : Nano tueurs antiviraux. Après analyse de l'ADN du patient, les nano machines traquent et détruisent tout virus. Il faut compter 3 à 4 heures pour que le traitement fasse effet.

Effets secondaires : Il existe un risque minime que les nano tueurs se trompent dans leur analyse et détruisent l'ARN du patient qui en mourra à petit feu par décomposition lente. Tirer trois d100 de suite ; si le résultat est trois fois 01, l'issue sera fatale.

Surdose : -

Conditionnement : Hypo-injecteur à dose unique.

Disponibilité : Moyenne

Antibiotique Universel

« J'en reviens donc aux maladies. D'autres sont provoquées par un genre différent de micro organismes, les bactéries. Ces cachets-ci vous en guériront presque toujours. Veillez tout de même à vous munir de chaussettes et pantalons de rechange pendant le traitement, n'est-ce pas. Des questions ? »

Effet : Antibiotique adaptatif capable d'arrêter 99 % des maladies bactériennes.

Effet secondaire : Sur 1 sur 1D100, le médicament est sans effet, si ce n'est détruire la flore intestinale du patient qui, en sus de ne pas être guéri, est affecté d'une courante mémorable.

Surdose : Diarrhée.

Conditionnement : Cachets.

Disponibilité : Moyenne

DROGUES & STIMULANTS

« Notre infirmerie ne se contente pas de fournir de quoi se guérir et se soigner, elle présente aussi un certain nombre de produits visant à améliorer temporairement les capacités physiques et intellectuelles. À manipuler avec prudence, il va sans dire. »

Myélinostim

(Accélérateur de réflexe)

« Le Myélinostim se présente sous la forme de capsules oblongues que l'on brise sous l'un des orifices respiratoires afin d'en absorber la poudre contenue, n'est-ce pas. L'inhalation d'une dose accélère temporairement le métabolisme et la coordination. Des questions ? ... Non, Agénor, la capsule ne peut pas être utilisée comme un suppositoire en cas de rhume ou autre cause d'obstruction des narines.»

Effet : Le personnage ayant pris une dose de Myélinostim peut effectuer une action supplémentaire par Assaut avec la totalité du dé d'une de ses Aptitudes. Ses actions suivantes seront traitées normalement.

Exemple : Pierre Blancmesnil a 1D12 en Escrime et 1D8 en Gymnastique.

Il peut commencer par utiliser son action supplémentaire et larder un adversaire (1D12 d'Escrime) puis faire une roulade (1D6 de Gymnastique) puis frapper son deuxième adversaire (il lui reste 1D12-1D6=1D6 en Escrime).

Durée : 1D4 Assauts.

Effet secondaire : -

Surdose : Si un personnage prend une nouvelle dose alors qu'il est encore sous l'effet de la précédente, il est immédiatement considéré comme Gravement Blessé et s'évanouit.

Conditionnement : Capsule de poudre à inhaler.

Disponibilité : Rare

Cortexostim

(Stimulant intellectuel)

« Avis aux âmes sensibles... encore une seringue ! Le liquide contenu, le Cortexostim, stimulera grandement vos capacités intellectuelles pendant une durée assez longue, mais indéterminée, celle-ci dépendant de votre constitution et activités du moment. Lorsque l'effet s'estompe, une certaine lassitude s'empare de vous, n'est-ce pas. Et veillez à ne pas abuser du produit, à moins que la sereine béatitude d'une rave vous apparaisse comme un aboutissement.»

Effet : Les valeurs d'Esprit et de Superbe sont temporairement doublées. Le Panache n'est pas affecté.

Durée : Une scène.

Effet secondaire : Ensuite, tout jet se fait à -2 (cumulatif avec un autre malus d'effet secondaire) pendant plusieurs jours / jusqu'à la fin de la mission / de la partie (à l'appréciation du MJ).

Surdose : Si un personnage prend une nouvelle dose alors qu'il est encore sous l'effet de la précédente, il perd définitivement un point d'Esprit.

Conditionnement : Hypo-injecteur à dose unique.

Disponibilité : Rare

Boldocaïne

(Euphorisant et stimulant de l'audace)

« Se présentant dans le même conditionnement que le Cortexostim, malheureusement pour les chocho... les plus sensibles d'entre vous, n'est-ce pas, la Boldocaïne accroît temporairement la lucidité, le courage et l'audace, le tout saupoudré d'un zest d'euphorie. L'excès n'en est pas recommandé, votre robustesse en pâtirait. Autre effet indésirable : la boldocaïne suscite une mélancolie et une sensibilité émotionnelle exacerbée pendant quelques jours, lorsque l'effet principal s'est estompé. Ne vous étonnez alors pas de pleurer à n'importe quelle occasion ou de rester longuement béat devant une œuvre d'art.»

Effet : Le dé de Panache est doublé.

Durée : Une scène.

Effet secondaire : Extrême sensibilité au charme des poètes pendant 1D4 jours.

Surdose : Si un personnage prend une nouvelle dose alors qu'il est encore sous l'effet de la précédente, il perd définitivement un point de Corps.

Conditionnement : Hypo-injecteur à dose unique.

Disponibilité : Rare

Myofibstim

(Dopant athlétique)

« Un autre produit sous forme d'injecteur, le Myofibstim vous rendra athlétique et leste pendant plusieurs jours, en moyenne n'est-ce pas... Non, Agénor, votre panse conservera son aspect flasque mais l'efficacité de votre musculature n'en sera pas moins augmentée. L'abus en est dangereux et affectera définitivement votre état de santé. Des questions ? »

Effet : Chaque dose prise augmente temporairement d'un dé (1D8->1D10 ou 1D20->1D24 par exemple) les capacités en Gymnastique du personnage.

Durée : 1D4 jours.

Effet secondaire : Perte temporaire de 1D4 points de Santé pendant la durée de l'effet et jusqu'à ce qu'un repos soit pris.

Surdose : Si un personnage cumule plus de trois doses simultanées, il perd définitivement deux points de Santé.

Conditionnement : Hypo-injecteur contenant trois doses.

Disponibilité : Rare

Physiostim

(Stimulant corporel)

« Prisé à travers toute la galaxie, le Physiostim est une puissante drogue qui amplifiera toutes vos capacités physiques (force, coordination, vitesse...) pendant un laps de temps relativement court. Son usage répété peut provoquer des lésions irrémédiables, mais il s'avère parfois nécessaire dans des situations extrêmes. »

Effet : La valeur de Corps est doublée et donc la valeur de Santé et du dé d'Encaissement sont modifiées en conséquence. Le Panache n'est pas affecté.

Durée : Une scène.

Effet secondaire : Ensuite, tout jet se fait à -2 (cumulatif avec un autre malus d'effet secondaire) pendant plusieurs jours / jusqu'à la fin de la mission / de la partie (à l'appréciation du MJ).

Surdose : Si un personnage prend une nouvelle dose alors qu'il est encore sous l'effet de la précédente, il perd définitivement un point de Corps.

Conditionnement : Inhalateur à dose unique.

Disponibilité : Rare

Bellistim

(Stimulant de combat)

« Ah... le Bellistim... un cas complexe. Distribué en dépit du bon sens sur les champs de bataille peu après sa découverte, il fut à l'origine d'innombrables massacres au sein de la population civile et de retournements tactiques imprévus. Voyez-vous, quelques gouttes de ce liquide à l'aspect étrangement proche du sang humain (ce qui expliquerait beaucoup de choses sur votre civilisation, remarquez), transforment n'importe quel ascète contemplatif en psychopathe assoiffé d'extermination, au risque de ne plus reconnaître l'ami parmi l'ennemi. Son usage est désormais sévèrement réglementé dans les armées régulières de l'Assemblée Galactique mais il est de notoriété publique que d'autres organisations ne s'embarrassent pas de nos considérations éthiques, n'est-ce pas... Mmmh, Agénor ? Des tiques ? Quelles tiques ? ... Passons.»

Effet : Chaque dose prise augmente de deux dés (1D8->1D12 ou 1D20->1D26 par exemple) les capacités de combat au corps à corps du personnage (Armes à deux mains, Bagarre, Escrime), le faisant entrer dans un état psychotique.

Durée : Une scène.

Effet secondaire : Incapacité à s'arrêter de combattre tant que l'adversaire n'est pas terrassé. Diminution de toute compétence « sociale » de deux dés par dose prise (1D12->1D8 par exemple).

Surdose : Si un personnage prend une nouvelle dose alors qu'il est encore sous l'effet de la précédente, l'effet est doublé, mais il perd complètement la raison pour 1D4 heures et agresse tout être vivant passant à sa portée.

Conditionnement : Ampoule de liquide buvable (carmin).

Disponibilité : Rare

GADGETS & INCLASSABLES

« Bien, bien, bien. Le tour de l'infirmerie étant terminé, nous retournons à ma cambuse, mais cette fois, à l'opposé de l'armurerie, où je conserve tout un attirail varié destiné soit au bien-être ou au contrôle de nos chers passagers, soit au séjour au sein de civilisations étrangères, voire hostiles, à l'Assemblée Galactique. La galerie des inclassables en somme. »

Phérosynth

(Synthétiseur de phéromones)

« Ce que vous pourriez prendre pour un vulgaire coffret métallique, de la taille d'une sacoche, est à la fois une merveilleuse invention thérapeutique et une arme vicieuse entre les mains d'un individu mal intentionné. En effet, si vous disposez d'un échantillon de la cible choisie (un cheveu, un morceau de peau, une feuille), qu'elle soit animale ou végétale, glissez le dans ce compartiment, puis pressez ce bouton rouge. Après quelques instants, vous pourrez produire des... 'humeurs' vaporeuses ou liquides de différentes natures, que l'on récoltera dans un récipient adéquat, depuis cet orifice. Ces humeurs, bien que très volatiles, peuvent susciter chez le sujet, ainsi que tous ceux de son espèce, des émotions ou réactions telles que le désir sexuel, la sympathie, la sérénité, l'antipathie, l'apathie, la peur, l'agressivité, etc. Voire l'empoisonnement concernant le monde végétal et certains de nos Galériens. L'usage de cet appareil est fréquent dans les hôpitaux psy-

chiatriques, les maisons de repos et le réseau carcéral de l'Assemblée Galactique, mais il est utilisé, parfois, à des fins bien moins honorables. Des questions ? »

Effet : à partir du tissu cellulaire de l'espèce choisie, un échantillonnage d'ADN est réalisé. L'appareil permet ensuite de produire diverses phéromones (sous forme gazeuses ou liquides).

Charge (Nature/Quantité) : Proto-matière + Énergétique (Batterie modèle II) / 1000 échantillons

Réparable : Non.

Disponibilité : Rare

Spécial : Nécessite un jet d'esprit difficulté 15 pour correctement choisir l'effet et la puissance voulue, parmi désir sexuel, antipathie, agressivité, sympathie, empathie, calme, sérénité, peur, répulsion, empoisonnement (certaines plantes et E.T. uniquement).

Hypnochrome

(Mécanisme hypnotisant)

« Dans le même ordre d'idée, encore un bien bel objet bien qu'un peu... rutilant, n'est-ce pas, dont l'apparence ne trahit en rien la fonction. Les pierres semi-précieuses et chatoyantes qui ornent une des faces de ce petit parallélépipède rectangle pourraient le faire passer pour une boîte à bijoux de nanti, mais il n'en est rien. Pressez cet interrupteur sur la face opposée et constatez le léger chatolement qui illumine les pierres et... NE LES FIXEZ PAS SURTOUT ! ... Ah, trop tard... Agénor... AGÉNOR ! ... Il y est, il y est bien même. Castelbajac, veuillez souffleter votre camarade afin qu'il reprenne ses esprits... Non, attendez un peu... Aaagééénnoor, à votre réveil, vous ne désirerez plus parler avant la fin de l'exposé... Allez-y, Pierre-Rémy, maintenant. Plus fort. Plus FORT VOUS DIS-JE. Voilààà. Où en étais-je ? Ah, oui, comme vous avez pu le constater, n'est-ce pas, l'esprit faible qui ne résiste pas à la fascination des couleurs est rapidement plongé dans un état catatonique qui le rend réceptif à toutes sortes de suggestions, même les plus saugrenues et il n'en aura aucun souvenir précis. Il est même possible d'effacer une partie de la mémoire de la victime en lui intimant l'ordre d'oublier telle ou telle période de sa vie, ce qui peut s'avérer on ne peut plus utile. Des questions ? Non ? Même pas vous Agénor ? ... Constatez l'efficacité de l'appareil, messieurs ! »

Effet : Si le sujet rate un jet d'Esprit (difficulté 15, +2 à chaque Assaut d'exposition), il est hypnotisé, statufié, et réceptif à toutes les suggestions et conditionnements.

Charge (Nature/Quantité) : Énergétique (Batterie Modèle II) / 10 000 utilisations.

Réparable : Oui.

Disponibilité : Rare



Autocroche

(Rossignol)

« Observez cette courte tige : une main de hauteur, fine comme un doigt d'enfant et dont l'extrémité est dentelée comme la mâchoire d'une Ylanine. Voilà un outil de mécanique spatiale que j'ai moi-même transformé et adapté à une utilisation locale, n'est-ce pas. Grâce à cette petite merveille, pratiquement aucune serrure ne peut résister à une main compétente. Un peu d'entraînement sera nécessaire et je vous invite donc à pratiquer à l'issue de l'exposé. Peut être que certains se découvriront un talent caché et iront vendre leur service au... comment l'appellez-vous déjà... Ah oui ! ... au Roi de Tunes ? Ha ha ha... Mmh... passons. »

Effet : Double le dé en Filoutage pour le crochetage de serrures.

Exemple : Pierre Blancmesnil a 1D8 en Filoutage.

Avec un Autocroche, il utilise 1D16 pour crocheter les serrures.

Charge (Nature/Quantité) : Énergétique / 200 utilisations

Rechargeable : Oui (Batterie modèle I)

Réparable : Oui

Disponibilité : Rare

Spécial : En cas de perte ou de destruction, Kiou peut recréer un exemplaire de cet artefact.

Gyrovisseur

(Stabilisateur de tir)

« Voilà qui devrait intéresser nos Pistoleros et autres maniaques de la gâchette ! Le Gyrovisseur ne se réduit pas à la sphère que je tiens dans la main, n'est-ce pas. Elle s'adapte à l'extrémité d'un harnais mécanisé enveloppant le bras et l'épaule d'un humanoïde standard et vient se loger sous la paume. Une fois activée, elle se comporte comme un gyroscope et un stabilisateur, assurant ainsi une visée plus sûre, que ce soit en courant, sautant et même sur vos montures... les... les chevaux ? ... Chevaux ! Chevaux ! Merci Pierre-Rémy. Des questions ? »

Effet : Décale d'un rang à gauche dans la table la difficulté d'un tir (un tir Difficile devient Facile). Un tir visé à bout portant est immanquable (le joueur relance son dé jusqu'à ce qu'il réussisse).

Charge (Nature/Quantité) : Énergétique (Batterie modèle II) / quasi infini.

Réparable : Oui.

Disponibilité : Rare.

Spécial : Ne peut s'adapter qu'à des armes « mécaniques » comme le Phlaster, le Pistolet, un mousquet ou une arbalète. Ne s'applique qu'au tir visé. Aucun effet sur un tir instinctif (c'est à dire, si le personnage est surpris par sa cible).

Somnicontrôle

(Inducteur/Suppresseur de sommeil)

« Cette couronne se place sur la tête et se règle ainsi pour s'adapter à la morphologie du porteur. Une fois mise en place, une pression sur cet interrupteur plonge le sujet dans un profond sommeil, en quelques secondes, dont il est difficile de le sortir sans arrêter le Somnicontrôle, n'est-ce pas. Cet autre interrupteur inhibe au contraire le sommeil pendant une période variable et malheureusement indéterminable à l'avance. »

Effet : Selon l'utilisation, endort le sujet et le maintient en état de sommeil profond ou, au contraire, empêche le sommeil, permettant un état de veille sans fatigue excessive pendant 2D4 jours, au bout desquels le sujet s'écroule pour un somme d'une douzaine d'heures.

Charge (Nature/Quantité) : Énergétique (Batterie modèle I) / une centaine d'heures.

Réparable : Non

Disponibilité : Moyenne

Silenceur

(Suppresseur de sons)

« Observez ces cubes et sphères noires de la taille d'un poing. Les sphères sont... des 'oreilles' et 'écoutent' tous les sons, tandis que les cubes sont comme des 'bouches' et produisent un son strictement inverse à celui 'entendu' par les sphères. Correctement mis en place, n'est-ce pas, cet ensemble – dont il faut utiliser tous les éléments – permet de rendre parfaitement silencieux un espace relativement volumineux, pour peu que l'on puisse disposer les cubes en hauteur, au sol et autour du lieu. Il est à noter qu'un séjour prolongé dans cette zone de mutisme absolu est très perturbant pour la plupart des animaux. Et des humanoïdes. Des questions ? »

Effet : Annule tout son dans une zone délimitée (jusqu'à 1000 m³ environ) par génération de bruit blanc modulé.

Charge (Nature/Quantité) : Énergétique (Batterie modèle III) / 50 heures en continu dans une zone très bruyante, plusieurs semaines dans une zone relativement calme.

Réparable : Oui

Disponibilité : Rare

Spécial : Nécessite un jet d'Esprit difficulté 13 pour être correctement disposé.

Odomètre

(Pisteur d'odeur)

« Voilà qui remplace avantageusement un Chl'um Baveur ou un de vos... chiens ? Par ce tube et en pressant ce bouton, on peut faire 'sentir' à ce petit appareil une odeur quelconque suffisamment forte pour être

identifiable, n'est-ce pas, et ensuite suivre une piste grâce à ce voyant lumineux qui brille plus ou moins intensément selon la concentration de la dite odeur. Pratiquement chaque être vivant possède un 'parfum' distinct, ce qui en fait un outil puissant pour pister un fugitif au préalable identifié, ne serait-ce que par un vêtement porté, par exemple.»

Effet : Double le dé de Vigilance pour suivre une piste odorante.

Exemple : Pierre Blancmesnil a 1D6 en Vigilance.

Avec un odomètre, il utilise 1D12 pour suivre un Fruxionien à l'odeur.

Charge (Nature/Quantité) : Énergétique (Batterie modèle II) / quasi infini.

Réparable : Non

Disponibilité : Rare

Expanprise

(Mousse expansive de capture)

« Cette fragile boule de verre de 5 cm de diamètre contient un liquide qui, au contact de l'air ou de l'eau, se transforme en mousse d'expansion fulgurante, laquelle durcit rapidement après avoir atteint son volume maximal. Nous en faisons grand usage comme piège pour capturer les fugitifs ou les intrus, n'est-ce pas. Des questions ? »

Effet : Sur une zone de 20 mètres de rayon, prend au piège tout être ratant un jet de Gymnastique difficulté 20.

Charge : Ampoule à usage unique.

Réparable : Non

Disponibilité : Moyenne

Spécial : Peut être lancée en utilisant le tableau de difficulté des grenades.

Polytoile

(Tissu polymorphe)

« Faisant partie du matériel de secours de la plupart des nefs long-courrier d'Outre-Espace, ce tissu a la propriété singulière de pouvoir pendre une grande variété de formes, textures et couleurs, grâce à un équipement de bord dont je vous passe les détails et que seul l'équipage du Galérion est apte à manipuler. Ce tissu polymorphe est d'ordinaire utilisé pour se créer un costume aux couleurs locales lors d'une visite inopinée au sein d'une société arriér... en voie de développement, n'est-ce pas. Outre un grand réalisme, son deuxième atout est de pouvoir mémoriser deux aspects différents, que l'on active au choix grâce à cette petite... pierre plate. La face sombre passée sur toute la surface active la première forme, la face claire la deuxième. Tout cela nous a été d'une grande utilité au début de notre séjour. »

Effet : Cf. texte ci-dessus.

Charge (Nature/Quantité) : N/A

Réparable : Oui.

Disponibilité : Rare

Spécial : Le tissu est réutilisable quasiment à l'infini mais il est nécessaire de le remettre à l'équipage du Galérion pour être « réinitialisé » et « reprogrammé ».

Polymasque

(Masque à mémoire de forme)

« Dans le même ordre d'idée, à savoir se fondre dans la population locale ou se faire passer pour un autre, voici le Polymasque. Ne prenez pas cet air dégoûté je vous prie... non, ce n'est pas de la fiente d'Esmak ! Cette matière gélatineuse et sombre doit être appliquée sur un visage, puis l'on passe lentement la face claire de cette médaille sur toute la surface. Une fois l'opération terminée, et si le modèle n'est pas mort étouffé, n'est-ce pas, mettez en contact la face sombre de la médaille et constatez alors que le Polymasque reproduit précisément les traits précédemment explorés, ainsi que la texture et la couleur, tout en restant suffisamment souple pour suivre les mouvements du visage du porteur ou être plié au fond d'une poche.

Pour faire retourner la matière à sa consistance première et 'effacer' le visage actuel, plongez la médaille au cœur de la matière, quitte à effectuer une incision au préalable. »

Effet : Dé de Comédie & Jeux doublé lors d'un test pour se faire passer pour un autre.

Charge (Nature/Quantité) : N/A

Rechargeable : Non

Réparable : Oui.

Disponibilité : Rare

Voxcoder

(Imitateur de voix)

« Et pour compléter la panoplie, voici un Voxcoder. Placez ce boîtier devant votre bouche et parlez à voix basse. Constatez comme ma voix est modifiée et amplifiée... Mmmh ? ... Oui ! Ha ha ! Je travaille à une imitation d'Azkabab, n'est-ce pas... Le rythme n'y est pas tout à fait, mais c'est prometteur... Très pratique pour se faire amener un rab' de dessert. Héhé. Bon, revenons au Voxcoder... Au préalable, vous aurez bien sûr pris soin de faire 'écouter' la voix choisie à l'appareil. Une conversation courante de quelques minutes sur la pluie et le beau temps y suffit en général. Des questions ? »

Effet : Dé de Comédie & Jeux doublé lors d'un test pour se faire passer pour un autre.

Charge (Nature/Quantité) : Énergétique (Batterie modèle I) / Une centaine d'heures d'utilisation.

Réparable : Oui.

Disponibilité : Rare



Multispectreur

(Capteur, analyseur et banque de données multi usage)

« Hum... Je ne sais pas dans quelle mesure vous seriez aptes à utiliser un Multispectreur, étant données vos lacunes dans d'innombrables domaines de la connaissance. Ceci dit, sachez que cet appareil existe, et que malgré sa relative petitesse, trompeuse sur ses capacités, il est capable de percevoir un grand nombre d'informations que nos sens ignorent. Je ne crois pas que cela soit la peine que je m'étende sur le sujet, n'est-ce pas, ou bien vous ne recommencerez à traquer nos Galériens que dans cinq ou dix ans. »

Effet : Ordinateur portable spécialisé, bardé de capteurs, pouvant servir de détecteur de mouvement, de diverses matières organiques, métalliques ou minérales, radar, sonar, boussole, détecteur d'énergies diverses et variées, diagnostiqueur médical et échantillonneur/analyseur chimique, géologique, biologique... Bref, le couteau suisse de l'E.T. curieux en vadrouille.

Charge (Nature/Quantité) : Énergétique (Batterie modèle II) / 1000 heures d'utilisation continue.

Réparable : Non.

Disponibilité : Moyenne

Spécial : Nécessite un jet d'Humanités (ou d'Esprit à défaut) de difficulté élevée (à la discrétion du MJ) pour utiliser correctement l'appareil, puis un autre jet pour interpréter les résultats sans l'aide d'un E.T.

Ce dernier jet est fait par le MJ, qui donne des informations au joueur selon la qualité du résultat (vraies, fausses, partielles...).

Ergofers

(Menottes à géométrie variable)

« En apparence, une simple tige télescopique reliant deux demi-lunes mais, en réalité, des menottes adaptables à la morphologie de la grande majorité de nos pensionnaires, exception faite des Iffryols et autres non humanoïdes dépourvus de membres. Une torsion adéquate de la tige centrale referme les demi-lunes en bracelets et seule la clé magnétique adéquate permet de les rouvrir. »

Effet : Entraves / menottes adaptables à presque toutes les morphologies, de l'éléphant au chihuahua.

Charge : N/A

Réparable : Non.

Disponibilité : Bonne

Holoprojo

(Projecteur holographique)

« Cette demi-sphère de la taille et à peu près du poids d'un tronc humain, peut emmagasiner l'image de son environnement pendant une dizaine de minutes et le reproduire en boucle avec un réalisme saisissant, trom-

pant la plupart des observateurs. Nous utilisons d'ailleurs plusieurs de ces appareils combinés, détournés de leur fin récréative à bord du vaisseau, pour cacher le Galérion aux yeux d'éventuels importuns. »

Effet : Générateur d'images tridimensionnelles à ultra-haute résolution. Un jet de Vigilance difficulté 20 est nécessaire, à courte distance (<10m), pour percevoir l'illusion. Un temps d'observation long (>10 minutes) ramène la difficulté à 15. Volume d'effet : environ 1500 m³.

Charge (Nature/Quantité) : Énergétique (Batterie modèle IV) / 500 heures d'utilisation continue.

Réparable : Non.

Disponibilité : Rare

Instratrans

(Traducteur instantané)

« Ce petit cube surmonté de deux boutons poussoirs est un interprète mécanisé. Il connaît la plupart des 'patois' de l'Assemblée Galactique, la langue Galactique officielle et quelques-uns de vos dialectes européens, notamment le français, l'italien, le latin, le catalan, l'anglais, etc. Nous continuons de l'enrichir au fur et à mesure de nos études. Son utilisation est d'une grande simplicité, n'est-ce pas. Vous choisissez ici la première langue, affectée au premier poussoir, là la deuxième, pour le deuxième poussoir. Avant qu'un des interlocuteurs ne parle, il presse l'un des poussoirs (ce qui fait remonter l'autre) et ce qui va être dit est traduit en simultané vers l'autre langue. Lorsqu'une autre personne veut répondre dans l'autre langue sélectionnée, elle presse le deuxième poussoir (faisant remonter le premier) et parle. Ainsi de suite. Des questions ? »

Effet : Traduction en simultané de langages.

Charge (Nature/Quantité) : Énergétique (Batterie modèle I) / 500 heures d'utilisation continue.

Réparable : Non.

Disponibilité : Rare

Spécial : La conversation doit être énoncée clairement dans un environnement sans bruit parasite. Les interlocuteurs doivent parler tour à tour.

Une chance sur 100 (1 sur 1d100) de contresens sur des phrases alambiquées.

Il faut utiliser l'ordinateur du Galérion pour programmer des langues supplémentaires dans l'appareil.

L'ÉNERGIE

Batteries modèles I/II/III/IV

« Bien. Nous touchons au terme de cet exposé, et je vais donc aborder un point crucial en lien avec une portion importante du matériel passé en revue jusqu'ici : l'énergie. Vous m'avez entendu prononcer à plusieurs reprises le mot 'Batterie'. Ce terme désigne en fait une gamme de quatre objets distincts dans leur forme mais identiques dans leur fonction : fournir la 'vitalité', la 'nourriture'... l'énergie en somme, nécessaire au bon fonctionnement de certains équipements. Voyez les quatre modèles, de taille proportionnelle à leur 'puissance' ou leur pérennité.

Le modèle I n'est guère plus gros qu'un petit doigt humain et d'une forme cylindrique comparable.

Le modèle II se présente lui en un bloc rectangulaire, d'une dizaine de centimètres de hauteur sur à peine cinq de large, de manière à s'insérer dans la crosse de nombreuses armes, d'ailleurs.

Le modèle III est un cylindre strié d'une trentaine de centimètres de hauteur pour une circonférence d'au moins dix centimètres.

Le modèle IV, le plus volumineux et le plus pesant, est un cube extrêmement dense de plus de trente de centimètres d'arête.

Ces batteries sont réutilisables après épuisement de l'énergie contenue, bien sûr, en les rechargeant ici dans le Galérion. Pour cela, il nous faut puiser dans le... le 'four' où brûle un bien étrange feu, entre ce qui est et ce

qui n'est pas. Ce 'feu' donne toute vie à notre nef, maintenant les prisonniers enfermés et en vie, et l'équipage en sécurité. Mais il n'est pas inépuisable. Et, pour l'instant, rien que nous n'ayons trouvé sur votre Terre ne nous permet de l'alimenter. Vous comprendrez alors aisément notre avarice. »

Effet : Alimentent divers équipements.

Charge : N/A

Réparable : Oui.

Disponibilité : Bonne (I) / Moyenne (II) / Rare (III) / Rare (IV)

Spécial : Rechargeables à bord du Galérion.

BON RETOUR

« Pour conclure, je vous remercie de votre attention. La journée fût longue et vous devez être saturés d'information à assimiler. Je vous fait grâce d'un exposé sur la lampe torche classique, la soudure à plasma, les radios longue distance miniaturisées et diverses babioles que Monsieur de Préchac ne manquera pas de vous expliquer à l'occasion, n'est-ce pas. Sur ces bonnes paroles, je vous invite à sortir, à vous rappeler de baisser la tête en vous relevant et surtout à ne pas oublier... l'avenir de la France et de votre monde tout entier dépend de vous. »

« Des questions ? »



Comment créer vos propres artefacts ?

Bien évidemment, tout le matériel disponible à bord du Galérion n'a pas été décrit. Nous nous sommes concentrés sur ce qui pouvait être utile aux Mousquetaires de l'Ombre dans l'exercice de leur mission et qui nécessitait d'être détaillé. Les objets triviaux comme les radios miniaturisées ou la clé à molette auto-ajustable sont disponibles mais ne nécessitent pas de s'y attarder.

De nouveaux détails sur la technologie de l'Assemblée Galactique seront donnés dans un autre supplément, abordant plus spécifiquement le Galérion lui-même et son équipage.

Cependant, il peut vous prendre l'envie de créer vos propres artefacts et ce petit guide est là pour vous y aider.

1. Un nouvel artefact, pourquoi ?

Quels sont vos besoins ? S'ils sont purement scénaristiques, qu'est-ce qui motive sa présence dans le scénario ? Ses effets ou sa simple manufacture Galérienne ? Si ce sont les effets, n'existe-t-il pas déjà un artefact ou une combinaison d'artefacts qui répondent déjà à vos besoins ?

Si vous avez envie de duels au sabre laser en apesanteur au dessus de Paris, ce n'est plus du tout à Mousquetaire de l'Ombre que vous jouez. L'accès à la technologie doit rester rare et complexe, ne serait-ce que pour assurer discrétion et sécurité des artefacts.

2. A-t-il une raison d'être là ?

Le Galérion est un vaisseau de transport de prisonniers. En l'occurrence, la grande majorité des objets à bord doivent avoir un rapport direct avec la nature et la fonction du vaisseau et/ou la mission de son équipage, donc appartenir au domaine carcéral, militaire, spatial ou médical. Il n'est pas question d'y trouver à foison des armes de destruction massive ou de quoi se lancer dans une production minière, par exemple.

Exceptionnellement, des membres de l'équipage ont pu emporter quelques artefacts sortant du cadre strictement professionnel, mais à titre personnel : holoromans, holo-console de jeu, produits cosmétiques, etc. Ces éléments seront présents en faible quantité et sans grande utilité pour nos Mousquetaires ou leurs ennemis, mais peuvent semer un trouble conséquent parmi les indigènes.

4. Est-il vraiment « technologique » ?

Sur quelles bases technologiques fonctionne l'artefact que vous désirez voir introduire ? Il n'est pas question d'avoir un doctorat en physique quantique pour répondre à cette question, mais au moins de s'assurer d'une certaine logique dans la nature et le fonctionnement de l'artefact, tout en restant cohérent avec ce qui a été présenté jusqu'alors sur le niveau technologique de

l'Assemblée Galactique. Une baguette qui jetterait à l'infini des boules de feu, à raison de trois par jour, appartient plus au domaine magique (donc pas à l'univers de Mousquetaire de l'Ombre) que technologique.

L'Assemblée Galactique est une civilisation avancée mais pas omnipotente (sinon le Galérion serait reparti depuis longtemps). La conversion énergie <-> matière, par exemple, qui permettrait la téléportation ou la réplique d'objets, reste à inventer.

5. Qui a connaissance de son existence ?

L'existence de votre artefact est-elle connue seulement des officiers du Galérion ? De tout l'équipage ? De certains Galériens ?

Mais surtout, a-t-il été présenté à De Prêchac ou un autre instructeur humain des Mousquetaires de l'Ombre ? Si la connaissance de son existence est susceptible de desservir le Major, il est probable qu'il le gardera caché. À l'instar du Plasmobus, un objet très puissant qui donnerait trop d'ambition au Roi ou dont la simple utilisation pourrait modifier à jamais la face de la planète sera gardé au secret. Le Major et son équipage se doivent aussi de garder une longueur d'avance et une marge de sécurité sur leurs hôtes, aussi sympathiques puissent-ils paraître.

6. Quelles sont ses caractéristiques ?

L'artefact est-il réparable en cas de casse ? Nécessite-t-il une quelconque forme de charge pour fonctionner ? Si l'énergie lui est nécessaire, quel type de batterie doit-on lui adjoindre ? A-t-il une contrepartie, un effet secondaire ? Par exemple, une arme énergétique produira probablement un son distinctif ou une lumière particulière, limitant sa discrétion, un composé chimique peut ne pas être complètement compatible avec la physiologie humaine ou l'utilisation d'un gadget peut nécessiter une longue formation ou entraîner un risque d'erreur de manipulation important. Pour des gens de l'époque, la manipulation de technologie complexe ne peut pas être simple ou intuitive.

Et, pour finir, la question première : quels est son effet direct, son propos ? Un bonus à un jet ? Un multiplicateur de dé d'Aptitude ? Un bonus temporaire de caractéristique ? Il conviendra de veiller à ne pas transformer les personnages en super-héros invincibles, ce qui trahirait l'esprit du jeu et rendrait les joueurs incontrôlables.

7. Et après tout, c'est votre jeu !

Si vous désirez transformer MdO en Jedi de l'Ombre... lâchez-vous.

L'important restant de s'amuser.

La Prime Directive

Du Major Azkabbar, commandant du Galérion,
au Chevalier Auguste de Préchac, Instructeur à la
Compagnie des Mousquetaires de l'Ombre.

Chevalier,

Vous serez sûrement surpris de recevoir cette missive de ma part, sans préavis ni autre forme de procès.

Mais un fait dérangeant, concernant vos exposés aux Mousquetaires de l'Ombre, m'a été rapporté à plusieurs reprises.

Durant ces instructions sur nos prisonniers ou notre équipement, vous avez émis, semble-t-il, quelques remarques quant à nos réticences à vous permettre d'utiliser notre technologie dans le cadre des missions plus périlleuses, voire à questionner notre très faible participation active à la poursuite des Galériens sur le terrain.

Monsieur de Préchac, vous êtes un homme d'honneur, voué corps et âme à votre pays et votre Roi, ainsi qu'à votre Religion et son Église. En somme, un homme de principes que l'on ne contraindrait pas si facilement à les transgresser. Me trompes-je ? Je ne crois pas.

En l'occurrence, laissez-moi donc vous rappeler quelques uns des principes fondamentaux de mon « pays », l'Assemblée Galactique :

La Directive Première (ou Prime Directive) est le fondement de notre code moral, lors des voyages Outre-Espace. Elle dit ceci :

« De part le fait qu'est considéré sacré le droit de chaque espèce pensante à vivre selon sa propre évolution culturelle, aucun membre de l'Assemblée Galactique ne devra interférer avec le développement normal et sain d'une civilisation étrangère n'ayant pas développé le voyage supra-luminique. Par interférer, nous entendons : introduire un savoir, une croyance, un avantage ou une technologie supérieure dans un monde ou une partie de monde dont la société ne serait pas capable d'en user avec sagesse. Par là même, tout vaisseau ou personnel peut être sacrifié pour prévenir la transgression de cette règle. »

(le voyage supra-luminique étant, pour simplifier, la capacité de voyager dans l'Outre-Espace d'un soleil à l'autre en moins d'une vie).

La Directive Seconde nous intime « l'ordre de protéger, à tout prix, les membres de l'Assemblée, la seule exception à cette règle étant la Directive Première ».

De plus, notre Assemblée Galactique est dotée d'une

constitution. Le premier article en définit l'objectif : assurer une assistance mutuelle entre les planètes membres pour atteindre et perpétuer trois objectifs qui sont la paix, la prospérité et l'accroissement du savoir. Le deuxième article assure les droits individuels de chaque habitant de l'Assemblée, droits dont je vous évite le détail et qui vous sembleraient peut être incongrus, mais qui, dans la situation qui nous intéresse, nous impose de considérer la mort des Galériens comme le dernier recours.

De ces éléments combinés, vous pourrez saisir nos principes. Nous ne pouvons les trahir aisément, comme vous ne pouvez trahir les vôtres.

Et au-delà de l'aspect purement moral de cette affaire, considérez les risques pour vous-même :

Qui sommes-nous pour risquer de bouleverser l'équilibre social et politique de votre monde ? Qu'advierait-il si l'une ou l'autre puissance étatique, ou religieuse, se dotait sans restriction de notre technologie et de notre savoir ? Demain son influence s'étendrait au continent, après demain à la planète entière et s'élancerait ensuite à la conquête de nos pacifiques concitoyens Galactiques ? Tant que l'unité et la volonté d'apprendre des autres plutôt que les dominer ne régissent pas ce monde, l'humanité ne sera pas prête à s'élancer vers les étoiles, sans risque pour les civilisations d'Outre-Espace qui l'attendent, ni sans risque pour elle-même.

À chaque artefact confié à un Mousquetaire, à chaque heure qu'un Galérien passe libre, à chaque pas à l'air libre d'un membre de l'équipage du Galérion, le risque devient plus conséquent.

Enfin, dernier élément plaidant en faveur de notre « pingrerie » (terme que l'on m'a rapporté) en matière d'homme et matériel, considérez la maigreur de nos réserves.

Le succès, ou plutôt l'évitement de l'échec, de notre séjour parmi vous, nécessite des sacrifices afin de consacrer la majorité de nos ressources à entrer en contact avec la Chancellerie Galactique, et à conserver nos Galériens en cellule dans l'attente de notre départ.

Comprenez donc qu'en vertu de notre morale et de la prudence, de votre droit à exister et devenir par vous-même, notre réticence est grande.

Cordialement,

Azkabbar.

Le Défroqué des Housés...

HISTOIRE :

Pendant les dernières révolutions du Galérion avant sa longue chute, quelques modules de sauvetage ont été éjectés. Sans que l'on sache qui était à bord, ils sont disséminés partout dans le monde.

L'un d'eux est tombé en pleine forêt, entre Muron et Saint-Germain, sur la Gève, en Charente.

À son bord se trouvaient le lieutenant Ek'Zarad (frère de race du Major) et deux Wooththes Humanoïdes mâles de la même tribu (voir annexes). Ek'Zarad a perdu la tête lors d'un choc pendant le rude atterrissage. Il se prend depuis pour un Oracle des temps anciens de sa planète. Tous trois vécurent environ un an et demi sur les réserves du module et les deux Wooththes s'accommodèrent bien de cette vie d'ermes sans imprévus. Il leur fallut ensuite chasser et cueillir pour subsister. Les deux Galériens se trouvèrent ainsi à une ou deux lieues de Muron, près d'un monastère dont les vergers offraient un beau butin.

Le père Leguet, un jésuite defroqué, est installé depuis une paire d'années dans ce monastère. Là, il a créé une organisation sectaire basée sur des préceptes de plaisirs charnels et intellectuels, organisation aussi dévouée à sa propre soif de pouvoir et dont il use sans vergogne. La congrégation compte dix-sept hommes et quatre-vingt cinq femmes. La grande majorité d'entre eux est maintenue sous influence par Leguet grâce à une décoction de chanvre produite au monastère.

Il y a maintenant quatre mois, Leguet s'est trouvé nez à... nez avec les deux Wooththes, dans les vergers. Le père et les deux Galériens finirent par arriver à un arrangement : le monastère leur offre l'hébergement et en échange, Leguet peut utiliser en partie la technologie qu'il sera possible de ramener du module de survie.

SYNOPSIS :

Le père Leguet se sert du lieutenant pour faire fonctionner cette « magie » en le présentant comme un « élu » de sa secte, un immortel qui a réussi le « grand transfert ».

Lors de cérémonies, il utilise, avec l'aide du lieutenant, un projecteur holographique pour émettre des images inconnues et effrayantes, de plus, il utilise la pharmacie du module pour soigner des pathologies habituellement mortelles ou « interprète » la langue inconnue du lieutenant pour la traduire en prédictions apocalyptiques pour les exclus de la secte. Le cas échéant, Leguet utilise lui-même un Neuro-Fusil pour capturer, puis assujettir (grâce au chanvre) des gens du communs comme certains officiels de Muron. L'influence du defroqué est de plus en plus grande mais il vise encore plus loin. En cette fin d'été 1657, Leguet a pour objectif l'évêque de La Rochelle, en visite chez le duc de Mortemart au château de Tonnay-Charente, et sa fortune conséquente. L'ancien jésuite veut s'en servir pour s'acheter un « royaume » à sa mesure en Nouvelle France. Les deux Wooththes comptent, quand à eux, se servir de Leguet pour quitter le pays vers un lieu plus accueillant pour eux, quitte à le laisser tomber ou le tuer lorsque le but sera atteint. Le méfait accompli, le defroqué compte embarquer à La Rochelle.

ACTE 1 : ON SE PRÉPARE

Scène 1

Où cela vient à l'oreille de Mazarin.

Désertant son maître pour un soir, Bernouin, le fidèle valet de Mazarin, suit une douce amie et se retrouve dans les cuisines de la duchesse de Chevreuse qui tient salon. Entre deux écrivains qui font une rétrospective de Voiture et un vieux poète que Bernouin ne connaît pas, le fidèle valet entrevoit une toute jeune femme déjà vue à la cour, la très jeune mademoiselle de Tonnay-Charente (Françoise de Rochechouart, future madame de Montespan). Celle-ci ne semble pas goûter aux plaisirs de la soirée. Bernouin apprend par les serviteurs que la jeune femme rentre de ses terres de Tonnay-charente et que des choses étranges s'y passent qui la chagrinent. Il rapporte cela à son maître. Mazarin se renseigne.



Dans cette contrée du royaume où l'autorité du Roi n'est pas toujours la plus respectée, celle de l'église l'est. Or, il semble qu'un Jésuite defroqué ait, non seulement souillé son ordre, mais en plus usé de son influence pour fonder une secte. On commence à pérorer dans la région en prêtant des pouvoirs surnaturels au defroqué. On dit même que certains Dons lui seraient « tombés du ciel », l'on parle même de guérisons miraculeuses.

Le cardinal Mazarin fait le déplacement jusqu'à Maurepas et, sans omettre d'en parler au duc de Beaufort, demande directement au premier lieutenant des Mousquetaires de l'Ombre, le comte d'Estrades, de dépêcher sur place une équipe qui ne soit pas une section de têtes brûlées.

Scène 2

Où les PJ ne goûteront plus à la douceur de Maurepas

Les Personnages Joueurs sont convoqués par d'Estrades le 12 Août en milieu de matinée. Les lève-tôt auront pu voir repartir le carrosse du cardinal, ce qui est assez rare et pas forcément bon signe.

Le premier lieutenant, sans être énervé, est assez inquiet. Le bureau, à son image de vieux soldat est sobre, presque spartiate.

« Bien le bonjour Messieurs ! Le cardinal sort d'ici. Il nous apporte une mission plutôt délicate. Il se trouverait en Charente un prêtre jésuite defroqué qui aurait à la fois créé une secte et qui utiliserait une technologie issue du Galérion pour asseoir sa domination sur la région. On commence même à en parler dans certains salons parisiens, c'est tout dire. À vous de débrouiller cela et d'arrêter ce prêtre par tous les moyens s'il s'avère qu'il use bien de technologie extra-terrestre. Vous devrez également mettre la main sur cette technologie. Ne traînez pas ! Vous partez sur l'heure pour Ligugé, vous y ferez étape et remettrez ce pli au chevalier de Prêchac. Nous aurions pu vous éviter ce voyage mais les futurs Mousquetaires ne sont pas prêts. Bonne chance ! »

Scène 3

Où l'on voyage de Maurepas à Ligugé

Nantis du pli scellé (aux armes de Mazarin) à destination du chevalier, les PJ savent compter sur environ cinq jours de voyage pour rejoindre le centre de formation des Mousquetaires de l'Ombre. On sait les routes (les chemins !) de France, pas très sûres mais le seul obstacle certain sur le trajet des PJ sera la Loire.

Si les joueurs choisissent de suivre les routes de la poste, alors ils devraient traverser la Loire à Tours où à Saumur, pour éviter d'avoir ensuite à franchir les affluents.

En ville, la traversée se fait par des ponts. Si les PJ pas-

sent par la campagne, alors la traversée se fait en bac, généralement à quelques lieues des villes et sur les grandes « routes » (pour être rentables).

À Tours, un conflit oppose les bateleurs à la ville, pour une histoire de taxes perçues lors du passage des marchandises. Il se peut que les ponts soient bloqués.

À Saumur on fête neufs habitants, de retour de Nouvelle France avec un jeune couple d'Algonquins.

À deux lieues de Saumur, sur la Loire, se trouve le bac « saint Florent », administré par les moines du même nom (installés à Saumur). Le hasard fait que les PJ arrivent pour traverser alors que le bac se fait rançonner par quatre vauriens. Si les PJ passent ailleurs, les moines se font dépouiller de deux jours de transbordement par quatre vauriens.

Si tout se déroule sans grosse anicroche, Poitiers devrait être atteinte dans la matinée du 17 août et Ligugé rejointe avant midi.

ACTE 2 :

ON DÉMARRE ET ON DÉGROSSIT

Scène 1

Où l'on retrouve l'odeur des bancs de l'école

Ligugé est baignée par le calme. Il ne s'y trouve en ce moment qu'une quarantaine de Mousquetaires de l'Ombre en formation.

Si le voyage s'est bien déroulé, on proposera avant tout aux PJ d'aller se rafraîchir et s'il s'est passé quelque mésaventure, on les dirigera vers la sœur Marie-Hélène, qui tient actuellement le dispensaire.

Si les PJ le désirent, ils peuvent également aller se restaurer.

Les personnages devront ensuite se présenter au rapport auprès de Guy Emmanuel Le Maître, comte de Bellac et actuel responsable de Ligugé.

En poste depuis seulement quatre mois, Le Maître ne les connaît pas forcément. Dans tous les cas il prend note de leur mission et les assure de son soutien inconditionnel. Pendant l'entretien, il fait chercher Prêchac.

« Ha ! Chevalier, je vous en prie, entrez. Nous avons là cinq Mousquetaires qui arrivent en droite ligne de Maurepas avec un pli de son Éminence pour vous. Veuillez en prendre connaissance je vous prie. Avant de vous laisser aux mains de monsieur de Prêchac, je dois vous signaler que nous avons localisé l'endroit où semble se tenir le monastère du fameux jésuite. C'est près de Muron, non loin de la Gère, pas si loin d'ici que ça en fin de compte, il n'y a guère plus



d'une trentaine de lieues...»

Prêchac décachette le pli remis par l'un des PJ et ce faisant s'adresse au personnage qui a le plus haut prestige.

« Heureux de vous revoir en bonne forme Monsieur « nom du PJ ». Alors, mes enseignements vous ont-ils été profitables ? »

Si le PJ est loquace, la courte conversation peut durer le temps que le chevalier prenne parallèlement connaissance de la missive.

« Bon ! Et bien nous allons satisfaire aux désirs de monsieur le Cardinal dit Prêchac. Messieurs, si vous voulez bien me suivre... ».

Et prenant congé de Le Maître, le chevalier se dirige vers la salle de cours qu'ont connu les PJ.

Arrivés, et tout en devisant sur la surprise que le cardinal réserve aux PJ, Prêchac retire d'autour de son cou une chaîne et une clé. Il se sert de cette dernière pour ouvrir une lourde armoire de chêne.

Si les PJ ont visité le Galérion en compagnie de Kiou, ils arrivent à dominer leur étonnement, sinon, ils ne peuvent contenir des exclamations tant la surprise est grande. L'armoire recèle tout un échantillonnage de technologie extra terrestre.

« Oui, oui, nous avons fait venir tout ça de Fontainebleau. Imaginez ! Une simple carriole escortée par deux cents cheveu-légers ! Bon, voyons... dit le chevalier. Devant l'Inconnu qui vous attend, le cardinal me demande de vous remettre de quoi vous défendre, hmmm, ha voilà. De quoi passer à l'offensive le cas échéant, hmmm, voilà, ça. Et... et... et ça. Bien ! Ha, ça vous étonne hein ! C'est le major Akba... Azdra... Bazda... c'est le major qui nous a confié ces échantillons pour parfaire l'instruction de nos jeunes Mousquetaires. Il paraît que leur vieil intendant n'a que modérément apprécié la visite pleine de vie de certains d'entre vous. Bien voyons ce que nous avons là.»

Toute la fin d'après-midi est consacrée à la découverte et à l'apprentissage du maniement des quelques objets mis à disposition des PJ par Prêchac.

- 1 Phlaster (il reste 29 charges dans la batterie)
- 1 EnerBul Personnel
(il reste 440 charges dans la batterie)
- 1 Physiostim
- 1 Myofibstim

Il va sans dire que les Mousquetaires sont directement responsables de ce qui leur est temporairement confié et que la discrétion est, plus encore que d'habitude, impérative. Les objets sont sous leur forme originelle.

Si les PJ le désirent, ils peuvent rester passer la nuit. Ce qui, après cinq jours de chevauchée, ne serait peut-être pas du luxe.

Le départ serait alors fixé au lendemain matin à l'aube.

Si les PJ veulent s'avancer et faire la route de nuit, rien ne viendra les perturber si ce n'est un petit orage d'automne, violent à souhait mais assez court. Juste de quoi les réveiller et effrayer les chevaux, même pas assez pour tremper tout le monde. La foudre viendra mettre le feu à un vieux frêne, feu qui se propagera à une cabane forestière. Si la curiosité des personnages les pousse jusque là, ils pourront sauver des flammes un bûcheron coincé sous une poutre. L'homme leur sera éternellement reconnaissant, même s'il n'est pour rien dans cette histoire ni dans les événements à suivre.

Scène 2 Où l'on visite la pleine campagne française

Si les PJ ont passé la nuit à Ligugé, le départ se fait à l'aube et sous les dernières recommandations de prudence de la part de Prêchac, surtout en ce qui concerne les artefacts extra-terrestres.

« Et ramenez les moi vite et en bon état ! » termine le chevalier.

Les personnages devraient prendre au sud-ouest, la direction de Muron et du monastère où doit se trouver le defroqué.

En milieu de matinée, les PJ croiseront les signes de l'orage de la nuit. Une toute petite clairière, deux grands frênes calcinés et une cabane forestière détruite. S'ils s'avancent, ils trouveront dans la baraque la dépouille d'un homme mort brûlé, écrasé sous une poutre.

Le galop adopté en quittant Ligugé est abandonné vers la mi-journée. Les chemins sont de moins en moins tracés, les frondaisons basses à assommer un gascon, fût-ce-t-il de l'Ombre et il n'y a quasiment aucun moyen de s'orienter. Les PJ devraient logiquement adopter une allure plus proche du trot. De toute façon, les trente lieues ne pourront pas être parcourues dans la journée.

Si les PJ tiennent une allure correcte, ils devraient pouvoir passer la nuit, selon leur choix, à Niort ou dans le village d'Aiffre, à deux lieues plus au sud. Bien sûr, les PJ peuvent choisir de camper à la belle étoile.

Le village d'Aiffre n'offre qu'une petite gargotte qui sert de relais de poste et ne dispose d'aucun équipement pour coucher, si ce n'est de la paille dans les écuries.

À Niort, non loin du pilori, la « Douce Sèvre » est une

auberge accueillante, de niveau correct et qui dispose de place. Le patron est un ancien soldat, Charles Roc-Brun.

Si les PJ prennent cette option et qu'il n'est pas trop tard (avant 0h00 – 0h30), ils pourront faire la connaissance de Roland Gallois, un négociant en parfums et autres fragrances. Le bonhomme est fin saoul et il s'achèvera tout seul au vin de pays, avec ou sans l'aide des PJ. Il est rougeaud, volubile et imbibé.

Si les PJ ont la bonne idée de lui offrir à boire, Roland vient s'incruster à leur table et lancer des phrases qui n'ont aucun sens. Toutefois, entre deux chopines, les personnages pourront apprendre que le monastère au sud de Muron, le monastère Saint Paul ou plutôt anciennement Saint Paul, produisait jusqu'à il y a deux ou trois ans une délicieuse essence de rose. Mais le monastère est devenu privé et ils ne cultivent plus rien.

« Vous rendez compte ! Où c'est qu'est qu'je vais en trouver moi d'la rose ! Hein ? Patron ! Encore une ! ». Roland dira encore que l'intendant du dit monastère s'appelle Philippe d'Embrac et s'écroulera ivre mort.

Le monastère est encore à une dizaine de lieues mais le patron de la « Douce Sèvre » le connaît vaguement, de l'époque où il était encore « Saint Paul ». Il peut donc indiquer aux PJ une route assez précise à suivre pour le rejoindre.

Une bonne nuit de sommeil là-dessus ne devrait pas être de refus.

À l'aube, bêtes et hommes reposés, la route les invite à nouveau.

Scène 3

Où l'on rejoint le monastère

Si les PJ ont correctement suivi les indications de Charles, ils devraient se trouver aux portes du monastère au pire, en début d'après midi.

La bâtisse est robuste, construite sûrement vers le XIII^e siècle, elle reprend la classique architecture « en carré » et doit bien faire une soixantaine de mètres de coté, mis à part le coté nord, délimité par l'église, qui lui doit en faire quatre-vingt. Les rares ouvertures de l'étage sont barrées par de lourds morceaux de métal et la porte de bois clouté semble, elle, bien plus récente et fermée. La porte de l'église donnant sur l'extérieur est carrément murée, comme toutes les ouvertures du rez-de-chaussée (exceptée la porte principale).

Un test de capacité « Humanités & Sciences » (savoir religieux) réussit contre une difficulté de 12, permettra de savoir que le groupe se trouve devant un monastère qui semble suivre l'architecture des abbayes Cisterciennes. Dans ce cas, il devient possible d'anticiper la disposition des lieux (pas du mobilier... juste des lieux.).

À l'extérieur de l'enceinte du bâtiment, on peut trouver des enclos vides, des champs, un potager et un verger. Étonnant, en ce milieu de journée, personne ne semble y travailler.

Si les PJ vont simplement frapper à la porte, ils seront reçus par l'ouverture d'un petit volet de bois dans l'un des vantaux. Le personnage qui les accueille se montre vite désagréable. « Le grand seigneur Leguet est absent », il ne démordra pas de cette phrase. Si les personnages demandent d'user du droit d'asile pour l'hébergement d'un soir, l'homme répondra simplement que ce n'est plus un lieu dévot et refusera tout net avant de claquer son petit volet. Il ne répondra plus aux appels par la suite.

Si les PJ s'essayaient à une « enquête de voisinage », ils ne découvriront à proximité (un quart de lieue) qu'une masure plantée au milieu d'un petit carré de maïs. Elle est habitée par Michel « le vieux », un ancien journalier qui attend là la fin de sa vie. Il ne sera pas difficile de le faire parler contre un quignon de pain ou une outre de vin. Entre cuite et maladie, il n'est pas facile de comprendre ses dires. Toutefois, dans ce qui ressemble à des hallucinations, il parle sans cesse d'un donjon de fer qui surgirait parfois la nuit par-dessus les murs du monastère. (NdR : il s'agit bien entendu d'une émission du projecteur holographique en possession de Leguet).

Entre les deux mon cœur balance : les PJ devraient hésiter entre une entrée en force et une visite plus discrète et plus nocturne.

S'ils choisissent l'entrée en force, la porte est extrêmement robuste et le monastère dispose de onze hommes valides et clairs d'esprit pour le défendre. L'accès aux ouvertures de l'étage n'est pas trop difficile mais les barreaux sont très solides.

Si cette option est choisie, soin est laissé au MJ de gérer cela au mieux. Cela doit être plein de panache, ce n'est pas l'assaut d'une division complète !

Si les personnages optent pour une visite nocturne, un minimum d'équipement leur permet d'escalader l'enceinte où bon leur semble.

Tous les membres de la secte présents ont « célébré » vers 20 h 00 un rituel au cours duquel ils ont plus que généreusement abusé du chanvre.

La majorité des femmes dort ça et là, dans les dortoirs et réfectoires des convers, les cuisines ou même le cloître. Quatre des onze hommes valides sont aussi complètement ailleurs et égayent le parquet de la salle des moines. Quatre autres terminent de consommer du chanvre sur l'herbe au centre du cloître. Les trois derniers enfin, sont dans les caves. Ils ont nourri le lieutenant Ek'Zarad et sont dans une pièce adjacente en train de jouer

quelques milliers de livres aux dés. De l'argent bien entendu amassé par le défroqué.

La lune n'éclaire que d'un premier quartier et l'escalade est aisée. Un seul jet de gymnastique (difficulté 7) est nécessaire pour atteindre les tuiles. Un jet de filoutage (difficulté 10) est à réaliser ensuite pour descendre ou sauter à l'intérieur du monastère et se cacher aussitôt sans se faire surprendre par les hommes qui sont sur l'herbe (eux feront un jet de vigilance (difficulté 12 ou difficulté 15 si c'est après 2h00 du matin, car là ils seront fin abrutis par le chanvre).

Il ne faut pas croire que les PJ ont ensuite « lieu ouvert ». Ils ne savent pas combien de personnes sont présentes, ni ce qu'il peut se passer dans la « vie » de cette secte.

Si l'un des PJ a réussi à identifier l'architecture cistercienne, alors il peut se rappeler que l'accès aux caves et installations éventuelles en sous-sol, se fait généralement par un escalier donnant directement dans le cloître.

C'est le cas ici aussi : le double battant d'une trappe, masquant un escalier, est visible près de la salle du chapitre, juste devant la sacristie, à condition de déverrouiller la porte qui masque l'accès au renforcement.

Si les PJ doivent chercher « à l'aveuglette », cela peut prendre quelques dizaines de minutes ou un peu plus, l'entrée n'étant pas particulièrement dissimulée. Les PJ peuvent aussi réveiller un homme ou une femme et essayer de se faire indiquer l'endroit.

L'escalier descend sur une quinzaine de marches et aboutit sur une porte de chêne qui impose le respect. Forcer cette porte ne sera pas chose facile. On ne peut être que deux de front pour l'engager et elle est solide.

Porte = difficulté 25 (résistance). À la première tentative, si le jet $\geq$ 25, la porte cède. Si le jet $<$ 25, la porte résiste. Si le jet est compris entre 21 et 24, au tour suivant elle tombe à une résistance de 22 et ainsi de suite de 3 en 3. La compétence à utiliser est Gymnastique. Si la porte résiste au premier coup, alors les trois hommes valides qui sont à quelques mètres derrière sont alertés.

Si les PJ ne réussissent pas à enfoncer la porte, un petit stock de poudre (dans un des celliers) devrait les aider. S'ils réussissent à franchir l'obstacle, ils se retrouvent au seuil d'une grande pièce d'environ 25 m x 15 m qui sert d'entrepôt. Là se trouvent différentes choses qui ne font pas doublon avec les celliers. Par exemple il y a quatorze tonnelets de la décoction de chanvre, du vin, des eaux de vie, de l'argenterie ou même un peu d'or. Se trouvent également là trois hommes tout à fait lucides. L'un d'eux est armé d'un Neuro-Fusil.

Si les PJ n'ont pas réussi à forcer la porte du premier

coup, les trois hommes ont eu le temps de prendre des positions « stratégiques ». L'un d'eux, celui portant le Neuro-Fusil est un ancien soldat (c'est aussi lui qui les avait accueilli à la porte).

Il faut régler la situation en évitant de tuer les trois hommes. En effet, proches de Leguet, ils sont les seuls dans le monastère à savoir où se trouve le défroqué.

Il n'y a dans cette pièce aucune trace d'artefact extra-terrestre autre que le Neuro-Fusil.

Scène 4

Où l'on obtient des renseignements et l'on réfléchit

En y regardant mieux (Vigilance difficulté 10), les PJ peuvent trouver un mécanisme qui fait s'ouvrir une portion de mur. Derrière celui-ci se trouve l'appareillage qui sert à faire la préparation de chanvre.

En persévérant, les PJ peuvent découvrir un autre mécanisme dans la grande pièce. Mieux dissimulé, derrière des râteliers à bouteilles. (Vigilance difficulté 13 s'ils n'ont pas découvert la pièce du chanvre, difficulté 10 si c'est déjà fait – et inversement, difficulté 7 pour le chanvre si celle derrière les bouteilles est découverte en premier : les PJ savent devoir chercher un mécanisme éventuel).

Une portion de mur pivote, emportant avec elle les râteliers. Les PJ se retrouvent sur le seuil d'une pièce de 6m x 6 m, toute tendue de tissus précieux et illuminée par deux ou trois cents bougies posées au sol. Au centre des cercles formés par les bougies, assis en lotus, le lieutenant Ek'Zarad. Il oscille d'avant en arrière tout en psalmodiant.

Le mobilier se résume à une table basse sur laquelle sont disposés les restes de repas, les commodités dans le coin sud-ouest et, contre le mur nord, une sorte d'autel en marbre gris. Sur cet autel se trouvent le projecteur holographique et la grosse trousse de soins du module. Le lieutenant a réellement perdu l'esprit et en l'état, ne peut être d'aucune aide.

Si les PJ ont épargné la vie des trois hommes, l'un d'entre eux, Vincent « l'égaré », tentera de négocier sa liberté contre des renseignements. Ils sont quasiment fanatisés par Leguet et sans négociation il sera très difficile de leur soutirer une quelconque information (vigilance difficulté 20). Il faut aussi prendre en compte que se sont des témoins potentiels de la présence d'extra-terrestres sur notre planète.

Les trois hommes sont des « durs » et seule la perspective d'une libération est apte à les faire s'épancher. Ils comptent bien partir avec quelques milliers de livres en poche, pris dans les biens de Leguet.

L'autre moyen d'obtenir des renseignements sur Leguet est de fouiller son bureau. Mais les PJ en auront-ils le temps...

Indices pouvant être fournis par des prisonniers :

- Leguet est parti pour le château de Tonnay-Charente
- Leguet veut acheter de grandes terres en Nouvelle France
- Leguet veut droguer l'évêque de La Rochelle pour se faire « donner » sa fortune légalement, documents à l'appui
- L'un des trois hommes est un faussaire qui a réalisé les documents nécessaires au plan de Leguet
- L'évêque sera en visite au château de Tonnay-Charente les 21 et 22 août
- Leguet est accompagné de deux « créatures » arrivées avec « l'oracle »
- Leguet a un Neuro-Fusil et des drogues alors que l'une des créatures a un « pistolet qui tue sans projectile »
- Seuls Leguet et les deux créatures savent où se trouve le module du Galérion (avec le lieutenant mais celui-ci serait bien en peine d'indiquer l'endroit) quand ils en parlent, les hommes l'appellent « la chaloupe céleste ».

Indices pouvant être trouvés dans le bureau :

- Leguet veut acheter de grandes terres en Nouvelle France mais manque de fonds
- Sur un carnet, il a fait une description fidèle des deux Woohthes ainsi qu'un croquis. Il a également dessiné les artefacts.
- Deux dessins de bateaux avec des prix (12 000 et 17 000 livres).
- Vraie ou fausse, une invitation en blanc pour la soirée rencontre que le duc de Mortemart organise en l'honneur de la visite de l'évêque le 21 août.

Si les PJ sont en possession de ces renseignements, avant même d'envisager une action quelconque, il faut penser aux occupants du monastère qui vont revenir à eux et émerger des brumes de la drogue. Ce sont tous des témoins en puissance de la présence des Galériens et de la technologie extraterrestre (même si pour la grande majorité, ils mettront ça sur le compte de la « boisson des élus » fournie par le défroqué). Il faut décider quoi faire du lieutenant Ek'Zarad et savoir quelle attitude adopter envers le ou les hommes relâchés contre renseignements.

Dans l'absolu, en chevauchant à bride abattue et sans relâche, l'aller-retour entre le monastère et Ligugé peut être réalisé en un jour et demi. Ce qui amènerait les renforts le 21 août dans l'après midi.

Cela dégagerait les PJ d'une tâche de gardiens qu'ils

vont déjà difficilement tenir trente-six heures.

Cela leur permettrait enfin de se préparer et faire la route (trois ou quatre lieues) pour rejoindre le château de Tonnay-Charente pour la soirée du duc.

L'un des PJ doit donc faire cet aller-retour (l'utilisation du Myofibstim pourrait se révéler appropriée).

Si les PJ veulent se rendre à La Rochelle, il y a quand même près de neuf lieues, soit dix-huit lieues aller-retour, presque une journée de cheval. Et il y a de grandes chances que Leguet fasse le chemin inverse, si tant est qu'il envisage se rendre à la soirée du duc. Mais cela semble acquis.

Si les PJ ne font pas appel aux renforts de Ligugé, qu'ils s'assurent d'une manière ou d'une autre au moins de la sécurité des onze hommes du monastère, enferment le plus de femmes possible dans une grande salle et prennent la direction de Tonnay-Charente. Alors, vraisemblablement libérés par des femmes, neuf des onze hommes entament la poursuite des Mousquetaires de l'Ombre. Les poursuivants connaissent les lieux et les chemins, ce qui n'est pas le cas des PJ. Ils les rattrapent à moins d'une lieue du château.

S'il doit y avoir une poursuite, c'est à jouer dans le grand style cape et épées ! Passes d'armes à cheval, tranchage de brides ou de harnais, etc.

ACTE 3 :

ON AFFINE ET ON PEAUFINE

Scène 1

Où l'on ne sait pas forcément quoi faire

Que les PJ aient attendu les renforts de Ligugé ou qu'ils aient pris une autre option, ils peuvent choisir d'aller au château de Tonnay-Charente dans l'après-midi ou d'attendre la nuit tombée et la soirée prévue (grâce à l'invitation trouvée).

Dans le premier cas, bien que débordé par l'évènement à venir, le duc accueille les Mousquetaires avec bienveillance. Parce qu'ils sont mousquetaires et parce que cela lui fait plaisir d'avoir des nouvelles de la cour et de la vie parisienne. Les PJ pourront même envisager de rencontrer l'évêque de La Rochelle avant la cohue du soir. Et Ô surprise, les PJ pourront rencontrer le défroqué. Le père Leguet qui est déjà là.

Si les PJ attendent la soirée pour se présenter au château, il sera plus difficile de rencontrer directement les uns et les autres en raison de l'animation de la réunion. La soirée comptera, à terme, une petite centaine d'invités.

Le plus dur pour les PJ devrait être de savoir quoi dire.



Ils peuvent par exemple amener insidieusement la conversation sur les projets du defroqué, l'attaquer bille en tête ou encore mettre seulement le duc de Mortemart au courant afin d'envisager avec lui une ligne d'action...

Tout ce qui pourra être tenté contre Leguet sera bien entendu rendu plus difficile dès que les invités de la soirée commenceront à arriver, aux alentours de 20h00.

La situation ne se prêtant pas à un ferrailage d'anthologie, il reste la possibilité d'une joute oratoire amenant le defroqué à se dévoiler un peu.

D'autre part, selon la teneur des paroles échangées et la déconfiture plus ou moins grande de Leguet, l'évêque pourrait être amené à se demander pourquoi il le considère comme un ami.

Keep your secret, secret...

Leguet a déjà initié son plan. Se faisant inviter par l'évêque de La Rochelle la veille (sous prétexte d'étudier son retour dans le giron de l'église et l'amendement de ses fautes), le defroqué a fait boire au primat un « bouillon de onze heure », non pas mortel mais à base d'un puissant psychotrope issu de la pharmacie du module. L'évêque est depuis lors persuadé que Leguet est un excellent ami qui, conscient de ses erreurs, fait amende honorable. Il mérite donc sa compassion et son amitié.

Après la soirée d'honneur, le defroqué compte bien utiliser le Neuro-Fusil pour écarter l'évêque qui restera à Tonnay-Charente, « victime d'un mal étrange dû au surmenage », pendant que lui-même ira à La Rochelle muni de ses faux documents retirer la plus grosse partie de la fortune de l'évêque.

Leguet est accompagné d'un Woohthe (doté d'un paralysant) qui reste dissimulé dans les corridors supérieurs de la salle de bal du château pour assurer la sécurité du defroqué.

Le deuxième Galérien est au port de La Rochelle, à bord du bateau acheté par Leguet.

Si les PJ ont révélé leurs intentions en fin d'après-midi, Leguet ne se rendra pas à la soirée. Profitant de l'arrivée de convives, il essaiera de regagner La Rochelle au plus vite. Le Woohthe reste en arrière pour paralyser l'évêque avant de rejoindre le defroqué.

Si les PJ assurent d'une manière ou d'une autre une surveillance de Leguet et veulent se lancer à sa poursuite, le Woohthe les attaquera lorsque Leguet s'enfuira.

Scène 2

Où les évènements dictent leur loi

Si l'on arrive jusqu'à la soirée, alors les personnages verront ce qu'est une petite cour de province. Tout ceux qui comptent dans la région sont présents. Mais il ne s'agit nullement d'un bal, nous sommes plus proches des

soirées de poètes de la capitale. Dans la grande salle du château, un énorme buffet est dressé de part et d'autre de la cheminée. La pièce est simplement ornée de chandeliers et autres bougies. Une vingtaine de tables rondes sont disposées ça et là où prendront place des groupes de discussion, l'évêque passant de table en table pour lancer un sujet de réflexion ou apporter ses réponses. Nobles, notables, gens d'église, tous ne sont pas là que pour l'évêque. La vénalité et les intérêts personnels sont aussi présents. Mais l'ambiance est agréable et courtoise. Une pause est organisée vers 23h00. C'est là que compte agir Leguet. Alors que tout le monde se dirigera vers le buffet, il en profitera pour s'éclipser. Le Woohthe, posté sur une coursive du premier étage, tirera alors sur l'évêque avec le Neuro-Fusil. Le tir étant invisible, l'assemblée verra simplement le primat s'effondrer au sol. Si les PJ viennent examiner l'homme, ils pourront constater une rigidité anormale et en déduire l'utilisation d'une arme extra-terrestre.

C'est pendant toute cette agitation que le defroqué prendra la route de La Rochelle.

Les PJ ne s'apercevront de son départ qu'au moment où ils le chercheront. Quand ils se lanceront à sa poursuite, le Woohthe resté en arrière passera à l'attaque. Il utilisera d'abord le Neuro-Fusil (Leguet a gardé le Phlaster) puis passera à l'attaque à mains nues (si on peut dire pour un Woohthe). Il ne combattra pas à mort et cherchera à s'enfuir avant l'issue fatale pour rejoindre La Rochelle.

Le Galérien se moque bien de se battre devant cent personnes mais cela porterait un sacré coup à la discrétion dont doivent faire preuve les PJ. L'extérieur est un terrain bien plus propice.

Scène 3

Où le port de La Rochelle va s'animer

Si les PJ ne sont pas désorientés ou hors de combat, ils comprennent vite (ils savent) que le defroqué tente de rejoindre La Rochelle.

Là encore, le fuyard possède sur les personnages l'avantage de connaître le terrain et les routes.

Si les PJ pensent à demander un employé du duc pour leur servir de guide, ils perdront un peu moins de temps sur le defroqué.

L'évêque allongé dans une chambre et la soirée écourtée par le duc, les personnages peuvent prendre congé de leur hôte. La dizaine de lieues entre le château de Tonnay-Charente et La Rochelle est avalée à vive allure malgré la nuit.

Les portes de la cité portuaire sont atteintes alors que le jour pointe.

Si les PJ ont trouvé les indices dans le bureau de Leguet, alors ils savent quels bateaux surveiller en allant au port



(l'un des deux est au radoubage, il y a de grandes chances que se soit l'autre le bon, celui qui est prêt à prendre la mer).

Les personnages peuvent aussi se rendre à l'évêché. Là, il leur sera clairement dit que l'évêque est en déplacement jusqu'au lendemain et qu'ils n'ont pas revu le père Leguet depuis qu'il est parti avec le primat.

Le défroqué ne se fera pas voir d'une éventuelle surveillance établie autour de l'évêché. Non pas qu'il soit plus malin ou averti, il utilisera simplement pour s'y rendre une issue dérobée indiquée par l'évêque.

Leguet est seul alors qu'il croyait revenir avec le Woothe. Cela aussi l'enrage car il ne pourra pas emporter autant d'argent qu'il le pensait.

Grâce aux faux documents frappés du sceau de l'évêque, Leguet se fera tout de même remettre un petit coffre contenant 1 700 000 livres en or. Pas question de faire la course avec ça ni quoi que se soit d'autre d'ailleurs.

Le défroqué prendra ensuite la route du port, toujours en évitant les rues les plus fréquentées et en gardant cette fois la main sur le pistolet à rayon.

Si les PJ surveillent le port, ils peuvent d'abord constater que le bateau acheté par Leguet est à l'extérieur du port, visiblement prêt à lever l'ancre. On peut distinguer sur le pont, six ou sept hommes.

Scène 4

Où le port de La Rochelle s'anime

Leguet entre en scène.

Si les PJ sont sur le port, ils voient arriver le défroqué à pieds, au cotés d'une mule qui transporte un petit coffre. Il passe le marché aux poissons où il y a affluence et arrive du côté des pontons de grands fonds. Là il semble adresser des signaux manuels vers le large, en direction de son navire.

Les signaux semblent perçus car une chaloupe se détache du bateau et prend la direction du défroqué. L'embarcation file à bonne allure, elle compte six hommes aux rames et un septième à la gouverne. Ce dernier semble tout entier revêtu d'un long manteau et l'on peut raisonnablement penser qu'il s'agit du second Galérien.

Si les PJ le souhaitent, ils peuvent tenter une action directement contre Leguet ou attendre que son sbire arrive.

S'ils tentent quelque chose contre le défroqué, alors intervient une nouvelle fois le Woothe qui était présent au château. Si ce dernier a déjà été vaincu, Leguet lance des appels à la foule : « Aux voleurs ! Aux espagnols ! » Son but étant de créer la cohue.

La chaloupe accoste et les six rameurs se dirigent vers

l'endroit où se trouve Leguet. À la surprise de tous, ils se désintéressent de lui et chargent le coffre. Le Woothe, car il s'agit bien de lui, reste sur le bord du quai. Il n'attaquera pas les PJ ni personne sauf s'il est lui-même directement agressé ou si le coffre est en danger.

Dès que le coffre est à bord de la chaloupe, le Galérien prends son arme bien terrienne, un pistolet de calibre cinquante et abat froidement Leguet avant de sauter dans la chaloupe qui s'éloigne aussitôt en direction du bateau.

Si les PJ n'ont pas encore épuisé la batterie du Phlaster, ce n'est quand même pas le moment idéal pour l'utiliser car il doit y avoir au moins quatre cent personnes sur le port.

La poursuite peut s'engager en barque dans le port et aller jusqu'à l'abordage du navire. Mais avant d'y aller, il ne faut pas oublier de délester le corps de Leguet des artefacts qu'il pourrait avoir (lance rayon et médicaments...).

Il faut pouvoir traiter la fin de ce scénario de manière héroïque. L'abordage s'y prête et le Woothe n'hésitera pas à utiliser son dé de panache pour des actions spectaculaires dans les cordages. Il aura aussi essayé de paralyser les PJ à distance lors de leur approche. Et rappelons nous aussi que l'on ne sait en théorie pas nager dans ce flamboyant XVII^e siècle. Capacité dont ne manque cependant pas le Galérien. Utilisez cette capacité pour une sympathique scène où le Galérien plonge puis réapparaît pour harceler les PJ alors qu'ils devraient se trouver dans une barque en approche du navire.

C'est un spécimen dangereux qui ne doit pas s'échapper. Et puisse l'argent être récupéré.

ACTE 4 :

ON TERMINE ET ON ÉPILOGUE

Le Woothe a fait sien le plan de Leguet. Partir en Nouvelle France avec un gros pécule pour s'installer. S'il le peut, il partira avec son frère de race mais il n'hésitera pas à l'abandonner si la situation l'exige.

Les PJ devraient avoir à donner quelques explications aux forces de l'ordre locales mais leur statut de Mousquetaire leur assure une certaine crédibilité.

Ce sont surtout des traces « matérielles » que les personnages ne doivent pas laisser traîner.

Au monastère, une fois toutes les preuves enlevées par la troupe de Ligugé et les femmes rendues à leurs familles de Muron et des environs, les hommes de main restant sont emmenés comme prisonniers.

Si les PJ n'ont pas capturé l'un des Woothes, il ne reste que peu d'espoir de retrouver le module de sauvetage, ce qui reste comme un danger potentiel dans cette région. À moins que le médecin du Galérien ne puisse

faire quelque chose pour le lieutenant Ek'Zarad.
L'évêque recouvrera ses esprits le 23 août, soit deux jours plus tard, sans aucun souvenirs de la soirée ni du defroqué.
Lors du débriefing, Mazarin n'aura de cesse de protester contre le nombre de personnes qui auront été mêlées de près ou de loin à cette affaire.



ANNEXES

Chronologie :

Personnages	Date	Leguet
Convoqués par Lestrades _____	12 août _____	Subtilise et copie l'invitation du premier magistrat de Muron.
Voyage vers Ligugé _____	14 août _____	Perd 85 000 livres au jeu. Fou de rage.
Voyage vers Ligugé _____	15 août _____	Promet à ses disciples la révélation pour bientôt.
Voyage vers Ligugé _____	16 août _____	À la Rochelle, dérobe un document écrit et signé par l'évêque. Rentre au monastère faire réaliser de faux documents.
Arrivée à Ligugé _____	17 août _____	
Voyage Ligugé / Niort _____	18 août _____	
Arrivée au monastère _____	19 août _____	De retour à La Rochelle, achète un navire, enrôle un équipage et charge le bosco de veiller à l'équipement et aux vivres.
	20 août _____	Lors d'une soirée privée, il drogue l'évêque.
Soirée du Duc de Mortemart _____	21 août _____	Soirée du duc de Mortemart.

Personnages :

Les deux WOOHTHES

« Type Humanoïde »

Corps 12 - Esprit 6 - Santé 24 - Superbe N/A

Prestige N/A - Panache 1d4 - Encaissement 1d14

Bagarre 1d16 - Gymnastique 1d16 - Tir 1d10

Art de la Guerre 1d12 - Vigilance 1d14

Les deux Galériens sont issus de la même tribu et ils effectuaient les mêmes travaux d'extraction de minerais précieux. C'est pour avoir détourné des cristaux de valeur (pour plusieurs millions) qu'ils sont condamnés. Tous deux sont d'apparence tout à fait humanoïde, exception faite de leurs prothèses. Tervi, celui qui tirera sur l'évêque, dispose d'un œil artificiel qui agit comme un échographe et lui permet de voir, en relief, à travers les substances solides. Il dissimule aussi de l'outillage de précision dans une « poche » artificielle sur le flanc gauche. Carvi est plus impressionnant pour qui le voit dans son entier. Tout son bras gauche n'est qu'une prothèse d'aspect métallique capable de creuser les roches

calcaires ou de démolir un mur de maçonnerie de 60 cm d'épaisseur (considérer un coup porté par la prothèse comme un score de 32 en Bagarre et le membre comme ayant 19 en Corps).

Même s'ils n'apparaissent que comme étant les hommes de main de Leguet, les deux Woohtthes sont en fait ceux qui exploitent la situation. Ils ont, dès l'achat du navire, drogué les hommes afin de les soumettre et comptaient bien s'embarquer sans s'encombrer d'un humain illuminé et qui ne les considère que comme des monstres. Ils ont bien compris que sur terre aussi, l'argent est le nerf de la guerre et attendaient que Leguet leur apporte sur un plateau de quoi s'installer dans cette Nouvelle France, si vaste et si peu policée...

Le père LEGUET

« Le Défroqué » (cf « Histoire » et « Synopsis »)

Corps 5 - Esprit 8 - Santé 10 - Superbe 16 - Prestige 1/10

Panache 1d8 - Encaissement 1d6

Filature 1d8 - Tir 1d8 - Équitation 1d8

Comédie 1d10 - Savoir vivre 1d10 - Humanités 1d10 - Vigilance 1d8

Amilcar Leguet est le puîné d'une famille basse bourgeoise de La Rochelle. Petit et normalement fait, il refuse très tôt de se tuer à la tâche pour l'entreprise familiale qui, de toutes façons, reviendra à son frère aîné. Il demande et obtient son admission au séminaire jésuite de Poitiers et finit par se faire ordonner prêtre. Mais il est loin d'avoir la vocation et la vie de prêtrise est aussi difficile que la vie à l'entreprise de son père. Amilcar dispose toutefois d'un avantage, il est très éloquent et sait convaincre, voire charmer. Sa rencontre avec Philippe d'Embrac, un escroc notoire, va tout changer. Par ruse, Leguet obtient les titres de propriété du monastère Saint Paul et s'empresse de renvoyer la douzaine de Cisterciennes qui l'occupait. Les trois ans qui suivent, Amilcar et d'Embrac s'occupent à mettre au point une boisson au chanvre capable d'asservir les gens. Tout en recrutant divers va-nu-pieds, les deux hommes distillent diverses informations sur « un prêtre qui serait en liaison directe avec Dieu ». C'est ainsi que sont attirées puis soumises les premières « adeptes » de la secte.

Les Quatre Vauriens

(Bac des moines)

Corps 4 - Esprit 3 - Santé 8 - Superbe 6 - Prestige 0 -

Panache 1d10 - Encaissement 1d6

Bagarre 1d12 - Escrime 1d10 - Vigilance 1d10

Savoir vivre 1d4 - Humanités 1d4

Voleurs de grand chemin qui ne demanderont pas leur reste si la situation tourne mal

Les Hommes de Main

« et fumeurs du monastère »

Corps 5 - Esprit 3 - Santé 10 - Superbe

6 - Prestige 0 - Panache 1d10 -

Encaissement 1d6

Bagarre 1d8 - Escrime 1d10 - Tir 1d10

Comédie 1d8 - Vigilance 1d8

Les hommes recrutés par Leguet et d'Embrac ne sont pas des plus fiables. Mais ils furent faciles à convaincre et se contentent de peu. Ils assurent les tâches d'administration du monastère, surveillent les femmes et servent de milice.

Philippe d'Embrac

Corps 5 - Esprit 3 - Santé 10 - Superbe 6 - Prestige 0 - Panache 1d10 - Encaissement 1d6

Bagarre 1d8 - Escrime 1d12 - Tir 1d10 - Équitation 1d14

Comédie 1d8 - Savoir vivre 1d8 - Vigilance 1d8

D'Embrac était un escroc « à la confiance » qui commençait à être par trop connu sur la région pour que ses affaires fonctionnent encore. C'est Leguet qui vint le chercher en lui proposant cette histoire de secte, propre à ramener de substantiels bénéfices.

Philippe devint l'intendant du monastère. C'est un homme bien plus intelligent et dangereux que les autres présents au monastère. Leguet embarqué pour la Nouvelle France, d'Embrac a prévu de reprendre à son compte l'activité sectaire du monastère.

La Missive de Mazarin

« Mes salutations chevalier.

Une situation qui pourrait devenir embarrassante se présente à nous aujourd'hui.

Malgré leur maladresse et leur inexpérience, je crois qu'il est temps de faire profiter nos jeunes Mousquetaires de quelques avantages, tels ceux dont nous avons conversé à notre dernière entrevue.

Je sais compter sur vous, Monsieur de Prêchac, agissez et choisissez au mieux pour leur venir en aide.

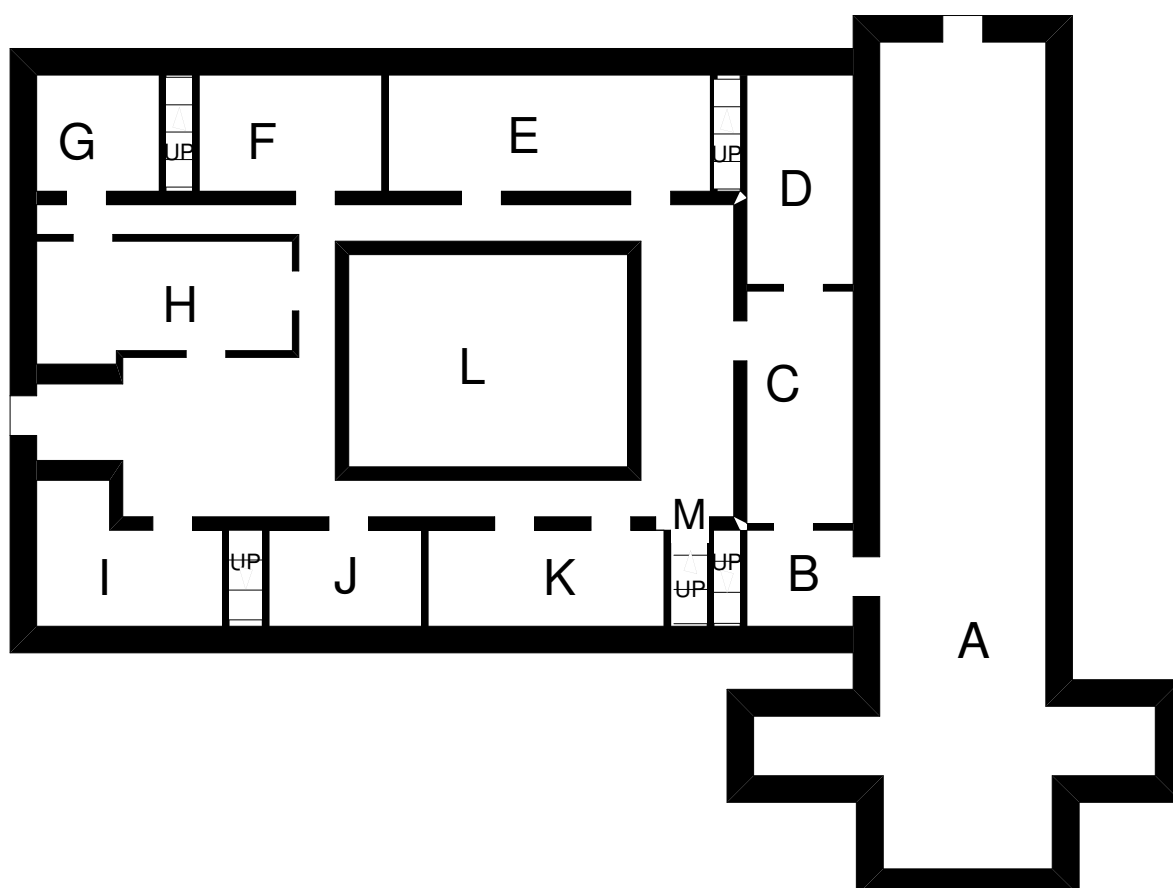
À vous revoir chevalier,

J.M. »



A : Église
B : Sacristie
C : Bibliothèque
D : Bric à brac
E : Celliers
F : Lavabos
G : Cuisines
H : Réfectoire
I : Salle des femmes
J : Repos
K : Chapitre
L : Jardins
M : Accès au sous sol

L'étage est constitué de dortoirs et réserves sèches
et d'une partie de la bibliothèque avec deux postes
de copistes.



Un Parfum d'Éros et Thanatos

SYNOPSIS

Nos mousquetaires sont chargés d'enquêter sur une nouvelle mode dangereuse qui commence à causer des troubles sociaux dans la noblesse et la riche bourgeoisie parisienne : un parfum étrange à l'origine suspecte, probablement Galérienne, qui rend les femmes littéralement irrésistibles pendant un laps de temps relativement court.

Le Major soupçonne l'utilisation d'un Phérosynth qu'il est essentiel de récupérer, ainsi que les Galériens qui, sans doute, le manipulent.

Une première enquête sur Paris révélera l'origine du parfum, située dans la région de Limoges.

Rendus en Limousin, les PJs devront mettre au jour l'association d'individus sans scrupules qui s'enrichissent en exploitant un clan Khiz-Uack.

Malheureusement pour les PJs, d'autres factions sont à la recherche de ce mystérieux philtre d'amour olfactif, et aucune n'est animée des meilleures intentions : intégristes catholiques à la poursuite de cette œuvre démoniaque, alchimistes avides de savoir et rebouteuses écorées par cette concurrence déloyale.

LE POURQUOI DU COMMENT

Un clan de douze Khiz-Uack, le clan P'aph, s'est échappé lors du crash du Galérion, mais a eu la chance et la présence d'esprit d'emporter un maximum d'artefacts, profitant de la pagaille et de l'effolement général. Malgré un pillage hasardeux, leurs instincts et leurs habitudes leur firent emporter de quoi se cacher et développer un petit commerce de leurs compétences.

Malencontreusement partis vers le sud de la France à la recherche d'une contrée froide, ils finirent par atteindre les Pyrénées où ils passèrent plusieurs hivers. Mais les étés y sont encore trop chauds à leur goût et la contrée trop peuplée, pour que le clan P'aph s'installe définitivement dans ces contreforts du Midi. Or, par quelques conversations glanées et livres dérobés, vint à leur

connaissance l'existence de contrées éternellement enneigées et quasi inhabitées, loin au Nord.

N'ayant aucune intention de repartir de cette planète, ni d'ambition démesurée, si ce n'est celle de vivre correctement et cachés, les Khiz-Uack entreprennent alors, au cœur de l'hiver, un nouveau périple.

Mais, traversant le Limousin, non loin du bourg d'Eymoutiers, un hasard malheureux les fait tomber nez à nez avec une bande de solides bûcherons avinés, sous la coupe d'un certain Olivier Labouteille, lesquels s'attaquent immédiatement à ces démons surgis des enfers. Trois Khiz-Uack y perdront la vie, deux seront grièvement blessés, et les sept survivants passablement amochés finiront par se rendre. Désespéré par sa prise, Labouteille fait enfermer les monstres dans une chapelle proche, isolée et quasi abandonnée au milieu des bois de châtaigniers, y laisse une bonne garde et fonce faire part de sa découverte à deux nobliaux déchus de la région, employeurs occasionnels de sa bande de gros bras pour des opérations peu recommandables.

Passés leur surprise première, Jérôme et Nicolas de Doms, la fratrie en question, acceptent rapidement la nature de leurs hôtes, et sous prétexte de les protéger, les maintiennent cachés dans la chapelle du Bois de Grigeas. Ils font par ailleurs appel au Docteur Brunob, médecin roublard, partenaire de jeu et ami d'enfance de Nicolas.

Tous trois, impressionnés par la technologie et le savoir des E.T. et prompts à en saisir le potentiel, échafaudent rapidement un moyen d'exploiter cette manne. La machine à phéromones qu'ont emportée les Khiz-Uack intrigue particulièrement Brunob.

Voyant dans l'activité de parfums des frères Doms un moyen d'écouler un produit hors du commun, et inspiré par la réputation d'une rebouteuse locale renommée pour ses « philtres d'amour », ils créent, avec l'aide du clan P'aph, un parfum redoutablement aphrodisiaque, faisant littéralement perdre la tête aux hommes et s'ouvrent un marché lucratif, d'abord auprès des riches fem-

mes esseulées ou dénuées de charme de la région. Le succès du « parfum de bruyère et de Vénus » grandissant, le docteur est envoyé à Paris pour trouver de nouveaux débouchés.

Mais le succès est tel que les trois associés finissent par s'inquiéter des capacités limitées de production du Phérosynth. En discutant avec le clan et en s'appuyant sur ses propres connaissances grandissantes, Brunob finit par conclure qu'il est possible d'économiser les réserves de la machine en complétant la mixture par des extraits pris directement dans le cerveau féminin. Là se produit un tournant dans les activités du quatuor (en incluant Labouteille) et de leur relation avec le clan qui se refuse tout d'abord à cette idée. De protégés, les Khiz-Uack deviennent prisonniers et exploités, tandis que s'organisent les premiers enlèvements...

LES PROTAGONISTES

Le Clan P'aph

Les membres de ce clan Khiz-Uack ne sont pas, à l'origine, de dangereux criminels. Condamnés pour pratique illégale de la médecine et un petit trafic d'organes, la violence gratuite leur est étrangère, mais ni le courage ni la combativité ne leur font défaut lorsque que tout ou partie du clan est menacé.

Leurs désirs ont évolué au fur et à mesure de leur pérégrination. Trop heureux, après le crash, d'échapper à la justice de l'Assemblée Galactique, leur premier objectif fut de trouver une région au climat clément (selon leurs critères particuliers), puis de s'y installer et d'y vivre paisiblement. Ayant bien vite déchanté, leur deuxième voyage avait pour but de rejoindre le « lointain Nord enneigé » et de s'isoler complètement de l'humanité. Leur première rencontre avec les frères Domsps les persuada un temps qu'une collaboration avec les humains était finalement possible et profitable. Désormais prisonniers et exploités, ils préféreront, espèrent même, l'incarcération du Major plutôt que la barbarie et la cruauté de l'Homme.

Si des PJs pervers (pléonasme) cherchent à connaître le nom de chacun des membres survivants, présentez les comme Back, Lack, Geack, Pack, Phlack, Ssack et Vack.

Les frères de Domsps

Le Chevalier Jérôme de Domsps et son cadet Nicolas ont atteint la trentaine lorsque leur père décède, les laissant peu argentés, dotés de maigres terres et sans titre de valeur, avec pour héritage deux tanneries sur la rue Farge, en bord de Vienne, dans le bourg d'Eymoutiers dont la famille est originaire. L'activité de tannerie, jadis florissante dans le village et dont est tiré le nom

des habitants, les « pelauds », est en déliquescence. Les deux frères, lassés de leurs maigres ressources, de devoir travailler malgré leur lignée et de l'odeur nauséabonde des tanneries qu'ils ne supportent plus, ont entamé récemment leur reconversion dans les parfums, notamment à base de bruyère ou de fleur de genêts, deux plantes qui abondent dans la région, lorsque la dense forêt cède un peu le pas.

Confits d'ambition, les dernières suggestions du Docteur Brunob quant à l'utilisation d'un cheptel humain pour la préparation du philtre ne leur posent aucun problème moral.

Tous deux parlent correctement le français et bien sûr le patois limousin (une forme d'occitan) qu'ils ne manqueront pas d'utiliser en présence d'étrangers, pour communiquer entre eux.

Physiquement, ils sont plutôt de petite taille, le nez droit et le cheveu brun. L'aîné et héritier du titre, Jérôme, est solidement charpenté et peut être considéré dangereux le pistolet au poing. Grande gueule, il sait s'imposer.

Nicolas est plus fin physiquement, plus nerveux, mais volubile et sait s'attirer la sympathie. Il utilise le mensonge à bon escient et ne dédaigne pas, à l'occasion, dégainer sa rapière, qu'il manie correctement.

Jérôme de Domsps

Corps 8 – Esprit 5 – Santé 16

Superbe 10 – Dé d'encaissement 1d10 – Panache 1d8

Prestige 5 – Prouesse : Pistolero

Aptitudes intellectuelles : 1d8 sauf Humanités & Sciences 1d12, Vigilance 1d12 et Savoir-vivre 1d6

Aptitudes physiques : 1d10 sauf Tir/Jet 14, Bagarre 1d12
Au combat : S'il se sent menacé, dispose d'au moins 6 pistolets chargés sur lui, dissimulés sous un long manteau de cuir, et fera tout pour s'en servir. Au corps à corps, une hachette aura sa préférence sur une épée.

En joute oratoire : Prompt à l'insulte bien tournée et à la colère tonitruante, il tentera l'intimidation.

Nicolas de Domsps

Corps 5 – Esprit 8 – Santé 10

Superbe 16 – Dé d'encaissement 1d6 – Panache 1d8

Prestige 4 – Prouesse : Désarmement

Aptitudes intellectuelles : 1d10 sauf Comédie & Jeux 1d16, Savoir-vivre 1d14

Aptitudes physiques : 1d8 sauf Escrime 1d12 et Filoutage 1d10

Au combat : Prudent, il mettra presque toujours au moins 1D4 en défense à l'Escrime.

En joute oratoire : Extrêmement convaincant dans le mensonge, noiera son interlocuteur sous un flot de paroles.

Le Docteur Brunob

Un Parfum d'Éros et Thanatos

Approchant la quarantaine, ce grand échalas cache sous son aspect débonnaire un esprit retors, sans scrupule, avide d'argent facile que sa pratique ne lui apporte pas, et que le jeu qu'il pratique assidûment lui fait perdre. Il rêve de s'installer dans une grande métropole du Royaume et de s'enrichir auprès de quelques nobles malades, ce que ses finances actuelles ne lui permettent pas. Bon médecin cependant, il est passionné par les connaissances du clan P'aph et ce fut de son fait si l'on passa d'une production du philtre purement artificielle à une extraction humaine, afin d'économiser les réserves de l'artefact.

Coiffé d'un éternel chapeau conique élimé et toujours vêtu d'une longue robe noire, il y cache un pistolet et s'appuie sur une canne ferrée.

Il parle le français, le latin et le patois limousin.

Corps 4 – Esprit 9 – Santé 8

Superbe 18 – Dé d'encaissement 1d6 – Panache 1d6

Prestige 2 – Prouesse : Puit de Sciences

Aptitudes intellectuelles : 1d10 sauf Humanités & Sciences 1d16, Vigilance 1d12

Aptitudes physiques : 1d6 sauf Bagarre 1d8 et Filoutage 1d12

Au combat : Évitera l'affrontement direct et cherchera toutes les ruses pour entraver ses adversaires.

En joute oratoire : Plaisantera et abondera subtilement dans le sens de l'interlocuteur, afin d'apparaître le plus sympathique possible.

Olivier Labouteille et ses compères

Mi bûcheron, mi brigand, Labouteille est un solide gaillard aux cheveux clairs. Il est fils d'un domestique du père des frères Doms et les connaît donc depuis l'enfance. Dénué de repères moraux, si ce n'est sa fidélité à ses employeurs, selon lui tout peut se régler par la violence. Il s'est constitué, parmi les bûcherons locaux, une bande de gros bras qui font office de milice, sous les ordres des Doms. L'enlèvement et l'exploitation de jeunes filles lui procurent un certain plaisir. Par contre, même après des mois de cohabitation, le clan P'aph lui inspire toujours autant de dégoût et de peur.

Lui et sa bande ne parlent que le patois et ne comprennent que des rudiments de français.

Olivier Labouteille

Corps 10 – Esprit 3 – Santé 20

Superbe 6 – Dé d'encaissement 1d12 – Panache 0

Prestige 0 – Prouesse Contre-Attaque

Aptitudes intellectuelles : 1d4 sauf Vigilance 1d10

Aptitudes physiques : 1d6 sauf Bagarre 1d16 et Filoutage 1d12

Ses compères

Corps 8 – Esprit 2 – Santé 16

Superbe 4 – Dé d'encaissement 1d10 – Panache 0

Prestige 0

Aptitudes intellectuelles : 1d4 sauf Vigilance 1d8

Aptitudes physiques : 1d6 sauf Bagarre 1d12 et Filoutage 1d8

Au combat : Toute la bande s'arme de grandes haches et cherche toujours l'affrontement en surnombre.

En joute oratoire : ils régleront le problème à coup de hache.

Jeanne Pralou et les rebouteux limousins

Caricature de la « sorcière » rurale, Jeanne Pralou est sale, édentée, acariâtre, bigote mais cache sous les couches de crasses et de vêtements décaties une beauté sauvage et des formes généreuses. Vivant dans une cabane de bois et de torchis auprès de la source de Psalmet, saint local qu'elle prit ardemment, elle fait office de rebouteuse locale, consultée pour toutes sortes de guérisons, envoûtements et désenvoûtements. Crainte et respectée par la paysannerie locale, sa renommée est telle qu'elle était fréquemment consultée par la population fortunée de la région, notamment concernant sa spécialité : les potions et rites en rapport avec l'amour, le sexe et la procréation.

Depuis l'apparition du philtre des frères Doms et du Docteur Brunob, cet aspect le plus lucratif de son travail est en perte de vitesse. Elle a eu vent du philtre et cherche à tout prix à découvrir sa provenance et le faire disparaître, persuadée de la nature diabolique de la chose.

Ses pairs (hommes ou femmes) sont nombreux dans la région et entretiennent des relations régulières, formant un véritable « réseau ».

Elle ne parle que le patois et vit seule avec son jeune frère trisomique, Thomas.

Corps 3 – Esprit 7 – Santé 6

Superbe 14 – Dé d'encaissement 1d4 – Panache 0

Aptitudes intellectuelles : 1d6 sauf Humanités & Sciences (dans son domaine) 1d16, Comédie & Jeux 1d10, Vigilance 1d8

Aptitudes physiques : 1d4 sauf Filoutage 1d8 et Bagarre 1d6

Au combat : Un bâton de marche et un couteau. Acculée, Jeanne deviendra hystérique, se croyant possédée de quelque saint pour combattre le mal incarné.

En joute oratoire : Usera et abusera d'imprécations divines et à divers saints. Se sentant « bénie » et investie d'un certain droit divin, la contredire lui apparaît comme hérétique.

Jacob Lulle et les iatrochimistes



Rebouteux & Rebouteuses

Ces « bons sorciers » pratiquent l'usage de remèdes populaires (simples, potions, bouillons, onguents et cataplasmes) basés sur un savoir empirique où se mêlent beaucoup de bigoterie magique, ainsi que différentes formes de chiropractie, de magnétisme et d'impositions des mains pour « enlever le feu » par exemple.

Le « sorcier » ne se sent pas coupable vis à vis de Dieu, étant souvent dévot et vraisemblablement croyant. D'ailleurs, le support matériel des rituels est presque toujours un objet sur lequel un prêtre aura prié.

Exemple de remède contre la fièvre : enfermer dans un coffre (étui rempli d'eau où le faucheur place sa pierre à aiguiser) une grenouille à laquelle on aura préalablement crevé les yeux.

Exemple de prière contre le mal de dents :
(en se mettant un doigt sur la dent douloureuse)
*Dent malade, que tu guérisses selon la volonté
De Notre Seigneur Jésus-Christ
Et de la Très Sainte Vierge.*
(Et en faisant trois signes de croix,
on répète trois fois)
*Au nom du Père, du Fils et du Saint-Esprit.
Ainsi soit-il.*

Jacob Lulle est fils d'un riche marchand parisien. Désœuvré et sans soucis d'argent, ayant fait de bonnes études, il se passionne très tôt pour l'Alchimie et l'iatrochimie (préparation et usage de médicaments chimiques) sur les traces des écrits, datant du siècle dernier, du médecin suisse Paracelse et de ses successeurs, comme André Libavius.

Ayant formé un cercle de passionnés, ils développent ensemble leur propre théorie sur la Panacée Universelle et étudient tous les moyens « chimiques » de guérir et modifier le corps, mais aussi et surtout l'âme. En effet, Lulle en est venu à penser que l'iatrochimie peut leur ouvrir la voie vers Dieu et le Jardin d'Éden, en rendant la Pureté à l'âme humaine et en supprimant le péché originel. Lulle est par ailleurs dépendant du laudanum et est devenu complètement obnubilé par son objectif, à en perdre la raison. Son enthousiasme et sa force de persuasion, mais aussi sa fortune personnelle qu'il dilapide sans compter, ont fait de ses compagnons des fanatiques prêts à le suivre dans toutes ces lubies.

Lorsque Jacob a vent de la rumeur concernant ce fameux philtre d'amour, il voit là la preuve d'une immense connaissance du corps et de l'esprit qu'il doit à tout prix obtenir.

Physiquement, Lulle est de taille moyenne, extrêmement maigre, le cheveu blond et filasse en bataille. Ses yeux gris perpétuellement en mouvement et ses pupilles

contractées par le laudanum lui donnent un regard de fou (ce qu'il est). Bien que de très bonne facture, ses vêtements désormais trop amples sont portés débraillés.

Corps 3 – Esprit 9 – Santé 6

Superbe 14 – Dé d'encaissement 1d4 – Panache 1d4

Prestige 4 – Prouesse : aucune

Aptitudes intellectuelles : 1d10 sauf Humanités & Sciences 1d14

Aptitudes physiques : 1d6 sauf Tir/Jet 1d10

Au combat : Persuadé que les forces du mal et les rétrogrades en veulent à sa vie et son « secret », il porte toujours sur lui un pistolet chargé et une dague empoisonnée.

En joute oratoire : Élocubrant, sautant d'un sujet à l'autre, tour à tour éloquent et vibrant sur sa « mission », puis paranoïaque et renfermé, son discours est difficile à suivre.

Les iatrochimistes du Cercle Lulle

Corps 3 – Esprit 6 – Santé 6

Superbe 12 – Dé d'encaissement 1d4 – Panache 0

Prestige 0 – Prouesse : aucune

Aptitudes intellectuelles : 1d6 sauf Humanités & Sciences 1d10

Aptitudes physiques : 1d6

Au combat : Pistolet pour certains et diverses armes de bagarre (couteau, canne ferrée...).

Tous les membres du Cercle Lulle (y compris Jacob) portent sur eux une fiole d'un violent poison qu'ils utiliseront pour se suicider plutôt que de risquer de se faire arrêter et livrer leur « secret ».

Adelin de Roissy et la Compagnie du Saint Sacrement de l'Autel

Adelin de Roissy est un jeune noble particulièrement dévot, proche du Marquis de Salignae-Fénelon, et qui espère, par son entremise, progresser au sein de la Compagnie du Saint-Sacrement. Lorsque le Marquis lui demande d'enquêter sur ce mystérieux philtre d'amour dont on parle tant à Paris, y voyant l'œuvre impie de libertins et/ou des forces du Mal, de Roissy se jette à corps perdu dans ce qu'il considère comme une sainte croisade personnelle. Il est accompagné de quelques autres jeunes hommes d'armes proches de la Compagnie ou de ses idées.

Du haut de ses 22 ans, c'est un agile escrimeur. Il est grand, athlétique, sa longue chevelure brune tombant librement sur ses épaules larges. Mais il est malheureusement doté d'un important strabisme convergent, d'une mauvaise peau, d'un teint rougeaud et d'un cheveu sur la langue qui lui ont attiré moqueries et quolibets tout en le tenant écarté du beau sexe.

Corps 8 – Esprit 6 – Santé 16

Superbe 12 – Dé d'encaissement 1d10 – Panache 1d10

Un Parfum d'Éros et Thanatos

Prestige 5 – Prouesse : Estocade Fougueuse
Aptitudes intellectuelles : 1d6 sauf Savoir-Vivre 1d10 et Vigilance 1d10

Aptitudes physiques : 1d8 sauf Escrime 1d16 et Gymnastique 1d14

Au combat : Épée. L'attaque est son maître mot. Ne se défendra qu'après la première blessure.

En joute oratoire : Ramène tout à une morale chrétienne très rigide et bigote.

Ses compagnons

Corps 6 – Esprit 4 – Santé 12

Superbe 12 – Dé d'encaissement 1d8 – Panache 0

Prestige 0 – Prouesse : aucune

Aptitudes intellectuelles : 1d6 sauf Vigilance 1d8

Aptitudes physiques : 1d6 sauf Escrime 1d8 et Bagarre 1d8

Au combat : Épée. Attentistes, ils suivront l'exemple de leur chef.

ACTE I :

AH, LES PETITES FEMMES DE PARIS !

N'ayant aucun lien avec un quelconque événement historique précis, ce scénario peut prendre place n'importe quand... entre la création et la dissolution des Mousquetaires de l'Ombre, il va sans dire.

Scène 1 :

Où les mousquetaires prennent la main

Les Mousquetaires, basés à l'Hôtel Sainte-Prudence, sont convoqués par leur lieutenant, au petit matin. Ce dernier leur explique que, dernièrement, deux affaires de mœurs ont secoué la cour.

En effet, un membre important du clergé a été surpris en train d'honorer une dame de la noblesse dans un couloir des Tuileries, lors d'une réception donné par le Roi lui-même. Réputé pour sa dévotion et sa tempérance, l'ecclésiastique, dont le nom ne peut être évoqué, a confessé ne pas avoir compris ce qui lui était arrivé et avoir littéralement perdu raison. Perclus de honte, il aurait fuit la capitale. Quant à sa partenaire d'un soir, elle aurait rejoint un couvent.

De même, au palais, en pleine journée, peu après le lever du Roi, un des ministres se serait jeté sur une des dames présentes et aurait commencé à la trousseur en public, malgré les protestations de la victime. L'affaire a été étouffée de justesse.

D'après les renseignements recueillis par les informateurs de Mazarin et transmis au lieutenant, aucune des deux dames impliquées n'a pu ou voulu donner d'explication.



Ruines de Chahusset

Et, pour finir, d'autres rumeurs sont parvenues récemment évoquant des incidents similaires dans Paris.

Aucune piste Galérienne n'a été trouvée pour l'instant mais l'utilisation d'une technologie extra-terrestre a été envisagée par Mazarin et le Major.

Et quoi qu'il en soit, même si le libertinage fait partie de la nature humaine, de tels comportements sont inacceptables en société de la part de grands du Royaume. Une explication doit être trouvée et le phénomène interrompu.

Les PJs sont donc chargés de mener une partie de l'enquête, en commençant, selon les directives du lieutenant, par un grand bal qui doit être donné ce soir même aux Tuileries.

Durant le reste de la journée, les PJs pourront prendre connaissance des éléments suivants :

- Les deux dames en question étaient célibataires au moment des faits. La première était âgée et veuve depuis deux décennies, l'autre très jeune, laide et réputée pour désespérément rechercher un bon parti.
- Le ministre en question a perdu son épouse il y a quelques mois et cherchait à se remarier.
- Tous les incidents connus se sont déroulés dans la riche bourgeoisie ou la noblesse.
- S'ils interrogent Kiou ou De Préchac, l'utilisation d'un Phérosynth pourra être évoquée, ainsi que le fait que plusieurs de ces appareils manquent à l'appel à bord du Galérion.
- Ils peuvent être conviés au bal de ce soir en tant qu'invités ou en tenue pour assurer la sécurité des lieux, au choix de chacun d'eux.

Scène 2 :

Où l'on danse et se croit amoureux

Bal aux Tuileries. Le faste le dispute à l'allégresse.

Si les PJs sont vigilants et savent quoi chercher (jets de Vigilance et d'Humanités difficiles), ils pourront remarquer plusieurs couples particulièrement mal assortis (pour des raisons sociales, maritales ou physiques) dont les danses se font de plus en plus lascives et s'accompagnent de regards lubriques du partenaire masculin.

S'ils parviennent à maintenir suffisamment longtemps leur attention, ils pourront remarquer un de ces couples s'éclipser (Vigilance contre Filoutage), à l'autre bout de la salle de réception, bien évidemment.

Traverser la foule et retrouver le couple dans le dédale des couloirs du palais ne devrait pas être une mince affaire (Navigation et Vigilance).

Au pire, en interrogeant ou soudoyant certains domestiques croisés, les PJs pourront obtenir quelques indications.

S'ils parviennent à retrouver les amants, ces derniers seront alors en plein jeu de la bête à deux dos. L'homme

est le Vicomte Alban de Cerès, tombeur notoire, beau, riche et spirituel, ayant la réputation de ne s'intéresser qu'aux plus belles et plus difficiles conquêtes.

La femme est Mademoiselle Annette Desvignes, fille d'un obscur nobliau champenois, que les PJs ne devraient pas connaître. D'un physique commun, et manifestement de très petite noblesse, elle rêve d'un grand mariage à Paris.

Si les PJs choisissent d'intervenir, il sera extrêmement difficile de faire reprendre raison au Vicomte qui, pendant encore une demi-heure, ne pensera qu'à assouvir son désir, quitte à devenir violent devant tout obstacle (même un Mousquetaire) qui lui battrait la route.

Calmé, et prenant la mesure réelle d'Annette, Cerès ne demandera pas son reste et s'enfuira, non sans s'être assuré au préalable que cette affaire ne s'ébruitera pas. Il ira jusqu'à proposer de l'argent ou proférer des menaces pour cela.

S'ils interrogent de trop près et trop tôt Annette, les personnages devront résister à l'attrait de son parfum et ne pas succomber à des pulsions orgiaques.

S'ils sont assez psychologues (Comédie & Jeux, Savoir-Vivre), ils apprendront facilement l'existence de ce « parfum de Bruyère et de Vénus » ainsi que l'adresse de l'échoppe de Rainier Fauray où Mlle Desvignes a acquis à prix d'or la minuscule bouteille de porcelaine à pâte molle qui le contenait. Elle donnera même la bouteille, qui est désormais vide.

Des menaces ou trop de fermeté ne feraient que pousser Annette à appeler au secours ou tenter de s'enfuir.

Au cas où les joueurs manqueraient complètement leur cible lors du bal, ils pourront finir par obtenir le nom de la dame au couvent, et l'interroger. Avec un peu de diplomatie et de bagout, elle révélera le lieu de son achat et son objectif : humilier l'ecclésiastique qui repoussait ses avances jusqu'alors.

Résister au philtre d'amour

Le parfum agit pendant 10+1D20 minutes. Passé ce laps de temps, le principe actif s'est évaporé. Il faut être proche du porteur (moins d'un mètre) pour en ressentir les effets.

À chaque minute passée à respirer la fragrance, un homme hétérosexuel (ou une femme bisexuelle ou homosexuelle) doit réussir un jet d'Esprit de difficulté croissante (10 au départ, +1 par nouveau jet) pour résister à ses instincts.

Au premier jet raté, la victime restera obnubilée par son désir tant qu'elle ne sera pas satisfaite, que l'objet de sa convoitise ne se sera pas éloigné ou qu'une trentaine de minutes ne se seront pas écoulées.

Scène 3 :

Où le parfumeur marche droit

L'échoppe de Rainier Faury propose un large panel de parfums, cosmétiques et plantes aromatiques. Lorsque les PJs s'y rendent, quelle que soit l'heure de la journée, ils trouvent porte close et volets baissés.

Un jet de Vigilance facile permettra d'entendre des exclamations sortir de la boutique. Une voix craintive ne cesse de répéter qu'il n'en sait pas plus, tandis qu'une autre, aux intonations démentes, l'abreuve de questions aboyées à propos « de secrets 'chimiques' », « de la Voie vers la Pureté » et de « composés hermétiques ».

La porte est difficile à forcer (Corps ou Gymnastique, difficulté 20) à moins de s'y mettre à plusieurs mais relativement facile à crocheter (Filoutage, difficulté 12).

En pénétrant dans l'échoppe, les PJs découvrent un gros homme, Faury, vêtu avec soins, transpirant et apeuré. Il est acculé contre un étal et entouré d'une douzaine d'hommes masqués, armés de dagues et de bâtons. Ce sont bien sûr des membres du Cercle de Lulle. L'un des hommes, Jacob Lulle lui même, menace le commerçant avec un pistolet qu'il agite en tout sens, en hurlant.

En découvrant les Mousquetaires, les membres du Cercle chercheront aussitôt à s'enfuir par toutes les issues possibles, quitte à se battre, en protégeant Jacob avant tout. Si certains sont capturés, ils n'hésiteront pas une seconde à se suicider par le poison.

En interrogeant Rainier Faury, les PJs pourront apprendre que :

- Ils sont le troisième groupe de personnes en deux jours à venir le harceler pour obtenir des renseignements sur ce parfum de « Bruyère et de Vénus »
- Le premier groupe n'était ni masqué ni physiquement violent mais mené par un jeune noble (cf. description physique de Adelin de Roissy) qui l'a vertement sermonné sur la vente de ce produit diabolique et qui voulait trouver et éradiquer les « racines de ce mal qui distille le pêché »
- À tous, il a révélé ce qu'il va dire aux PJs : il y de cela plusieurs mois, un grand homme tout de noir vêtu lui a proposé ce parfum à prix exorbitant, en lui expliquant ses propriétés miraculeuses. Il a d'abord cru à un charlatan mais l'homme a tenu à lui faire une démonstration, sur l'épouse de Faury. Impressionné par le résultat, quoique gêné de son comportement devant l'inconnu, il en prit quelques bouteilles, qu'il revendit discrètement mais avec grande facilité et à prix d'or à ses clientes fortunées (dont il peut fournir la liste). Il y a quelques semaines, l'homme, qui se refuse à donner son nom, est revenu lui proposer une nouvelle fournie du parfum. Le seul élément tangible qu'il a pu apprendre est qu'il venait du Limousin, de la région de Limoges probablement.

Faury s'engagera à ne plus vendre ce philtre d'amour si on le lui demande (il en a de toute façon déjà pris la décision, effrayé par les visites successives) et prétend ne plus en posséder. Avec un peu d'intimidation, il révélera en garder une bouteille pour sa consommation « personnelle », son attirance pour son épouse n'étant plus ce qu'elle était.

Débriefing de l'acte I :

Si les PJs obtiennent une ou deux bouteilles, même vides, et ont la présence d'esprit de les maintenir bouchées, ils pourront, par l'entremise du lieutenant, les confier au Galérion pour analyse.

Les conclusions seront formelles : il s'agit bien d'une phéromone artificielle produite par un Phérosynth, mélangée à un parfum de bruyère de production terrestre. De plus, de l'A.D.N de Khiz-Uack a été découvert sur les récipients, permettant d'identifier des membres du clan P'aph.

Cependant, deux différences apparaîtront entre la bouteille d'Annette (première livraison) et celle de Faury (livraison plus récente) : sur la bouteille de Faury existe une minuscule marque en Galactique signifiant « À l'aide ! » et, plus inquiétant, le contenu présente un mélange de phéromones artificielles et naturelles.

La liste des clientes de Faury, si elle est confiée au capitaine, sera transmise à Mazarin qui prendra les mesures qui s'imposent.

Si les PJs ont tué ou capturé des membres du Cercle de Lulle, ils pourront obtenir quelques bribes d'information sur cette organisation. Si leur enquête se prolonge dans la capitale, les PJs finiront par découvrir que Lulle et ses adeptes ont précipitamment quitté la ville.

S'ils se renseignent sur Adelin de Roissy (grâce à sa description pittoresque) et ont de bons contacts, ils pourront peut être connaître son nom et quelques rumeurs sur son appartenance à la Compagnie du Saint Sacrement.

Après consultation du Major, le lieutenant enverra les PJ à Limoges avec une dotation en matériel : deux neuro-matraques, une dose de Cortexostim par Mousquetaire pour tenter de résister à l'effet du parfum, un Odomètre déjà réglé sur la phéromone, un Hypnochrome pour contrôler les témoins (potentiellement nombreux dans cette affaire) et un grand carrosse noir sécurisé pour ramener le clan (vivant si possible) et le matériel (impératif).

Si les PJs se sont précipités à Limoges immédiatement après leur visite à Faury, ils partent les mains dans les poches. Alea jacta est et toute cette sorte de choses, donc.

Le Limousin au XVII^e siècle

Sujet aux tumultes ou à la prospérité active depuis l'antiquité jusqu'aux Guerres de Religion, l'histoire du Limousin se confond entièrement dans celle de la nation à partir de la victoire de Louis XIV sur la Fronde et l'établissement de la monarchie absolue.

Cette région n'a plus de vie personnelle mais ne perd pas tout à fait son originalité.

Voici ce qu'en dit le comte de Boulainvilliers à la fin du XVII^e siècle : « Le haut Limousin est montueux et froid, couvert de bois de châtaigniers, dont le fruit est la principale nourriture du peuple. Les terres sont peu propres au froment ; mais on y recueille du bon seigle, et surtout quantité de blé noir avec des raves de la grosse espèce. Ces deux derniers, avec les châtaignes, sont la nourriture ordinaire des paysans, et, quelque bonne que soit d'ailleurs la récolte, ils pâtissent toujours beaucoup quand l'une de ces trois espèces vient à manquer. Il ne faut pas croire qu'ils fassent du pain de châtaignes, comme on le dit à Paris, ce fruit n'étant propre ni à être moulu ni à être pétri ; mais ils le font bouillir, le dépouillent par ce moyen de ses deux écorces, et le mangent ensuite avec délice. Cette nourriture rend les hommes durs au travail et robustes, mais elle ne leur donne aucune vivacité. Les habitants du haut Limousin sont grossiers et pesants, mais laborieux, entendus à leurs affaires, vigilants, économes jusqu'à l'avarice, jaloux, défiants, craignant le mépris, durs sur le recouvrement des deniers du roi. Quand ils se sou-

mettent aux impôts, c'est plutôt par crainte que par bonne volonté ; car leur passion dominante est de posséder sans inquiétude et sans partager le fruit de leurs travaux. »

Quant à l'abbé de Laporte dans son *Voyageur français* : « Ce pays a donné plusieurs papes à l'Église, plusieurs hommes célèbres dans la magistrature et dans les lettres, les sciences et les arts : les Dorat, les Saint-Aulaire, les d'Aguesseau, et plusieurs autres qui doivent effacer par leurs talents ou leur illustration l'espèce de ridicule que Molière a jeté sur la noblesse Limousine et sur l'esprit des habitants de cette province. Il est vrai que le peuple, pauvre et malheureux, obligé de suppléer par une vie dure, par des travaux continuels, à la stérilité du sol, n'a guère cultivé ses facultés intellectuelles et n'a point suivi les progrès de son siècle. La misère n'est point favorable à l'instruction. Le besoin a fait naître chez les Limousins l'industrie, l'activité, la sobriété. On leur reproche d'être méfiants, processifs et surtout superstitieux. La religion des Limousins ne consiste qu'en des pratiques extérieures de processions et de pèlerinages, et la vénération qu'ils ont pour les saints de leur pays, saint Martial et saint Léonard, est exclusive de tous les autres, et va même à l'abaissement du culte de Dieu. »

N'oubliez pas que le français sera peu parlé, et le patois privilégié.

Limoges en deux cités

Depuis le moyen-âge, la ville s'organise en deux cités fortifiées, proches et souvent rivales : la Cité, autour de la Cathédrale et de la demeure de l'évêque, et le Château autour de l'abbaye de Saint-Martial et de la demeure du vicomte de Limoges.

Le plan présenté page suivante est celui de la cité du Château.

S'ils font le tour des vendeurs de parfum de la ville, ils tomberont sans mal et avec surprise probablement, sur des bouteilles similaires de parfum de « Bruyère et de Vénus », à vil prix, et bien innocentes : elles ne contiennent qu'un simple parfum auquel ne réagira pas l'Odomètre.

De même, l'origine en sera facile à déterminer : la manufacture en est sise à Eymoutiers, une petite bourgade à sept ou huit lieues de là, en remontant la Vienne. En s'enquérant d'autres curieux au sujet de ce parfum, ils pourront apprendre que de Roissy et Lulle, avec leur équipage respectif, les ont devancés dans leur recherche.

Scène 2 :

Où les frères pillés vont par deux

À Eymoutiers, charmante bourgade nichée au creux de la vallée de la Vienne, entre les collines couvertes de forêts (châtaigniers et chênes) ou de bruyères et genêts, on leur indiquera facilement l'origine du parfum, sous réserve de comprendre le patois. Les frères Doms font office de seigneurs locaux et leur demeure est connue

ACTE II :

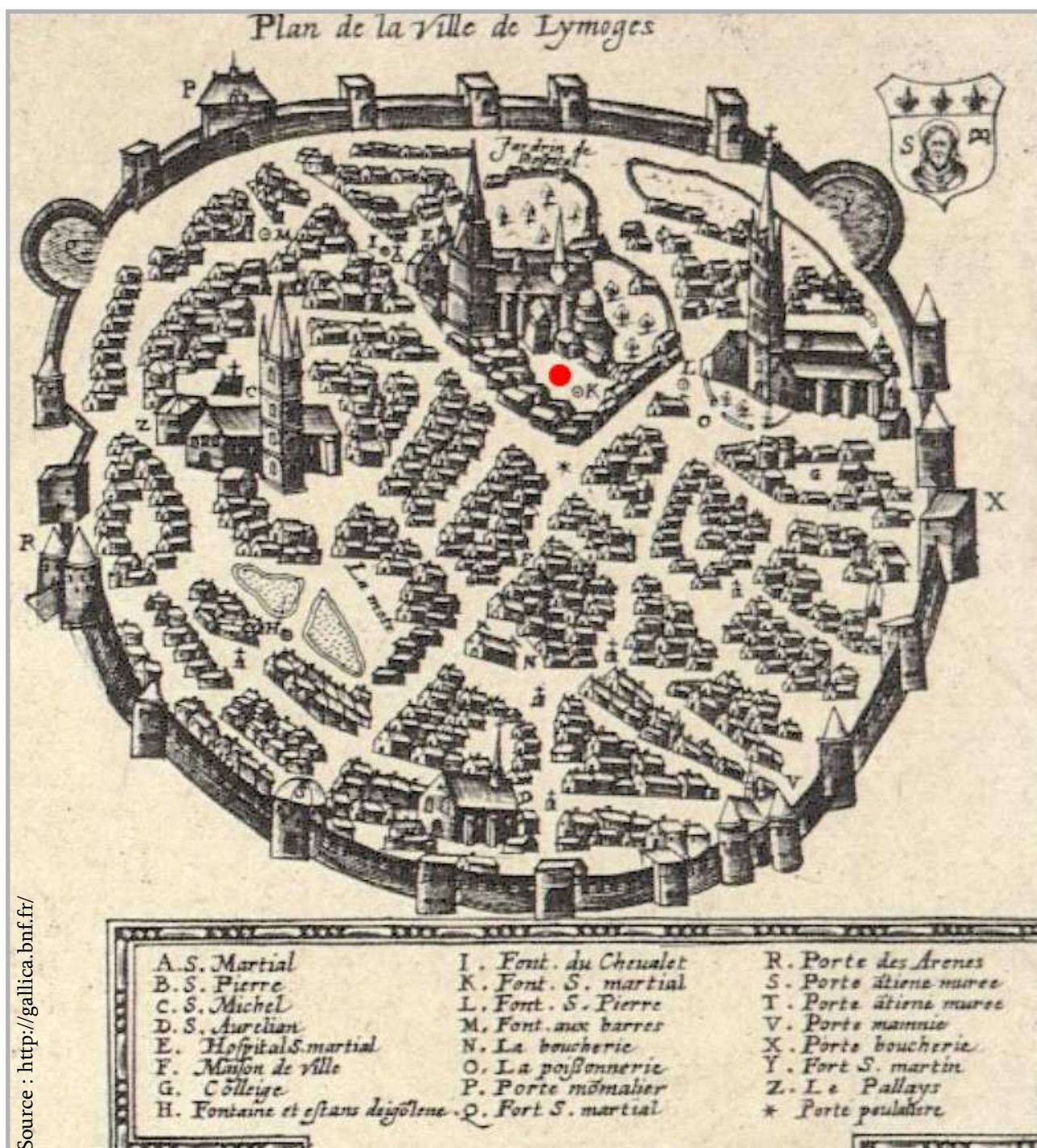
AH, LES CHÂTAIGNES LIMOUSINES !

Scène 1 :

Où l'on respire l'air pur du Limousin

Le voyage jusqu'à Limoges prendra une bonne semaine avec l'encombrant carrosse, deux jours de moins à cheval et à bride abattue.

Arrivés à Limoges, les PJ tomberont sur les mêmes rumeurs qu'à Paris, bien que l'on semble attribuer ce phénomène à quelque rebouteux local.



de tous. Mais les personnages seront peut être surpris de trouver une grande maison de tanneur en bord de Vienne.

Dans le village, s'ils sont en livrée ou font savoir qu'ils sont mousquetaires, les PJs ne manqueront pas d'être informés de la disparition de plusieurs sœurs du Couvent des Ursulines (fondé en 1629) et de diverses paysannes. Interrogée, la mère supérieure révélera qu'elle a tout d'abord pensé à des fugues comme il en existe toujours mais qu'elles sont désormais trop nombreuses et trop rapprochées pour être naturelles.

Le fait a été signalé aux frères Doms qui ont, d'après eux, chargé Labouteille et sa bande « d'enquêter ». Un

vagabond fût arrêté et exécuté après avoir eu lieu depuis.

Une enquête serrée révélera que toutes les victimes étaient jeunes, en relative bonne santé, mais avaient consulté le docteur Brunob dans les semaines précédant leur disparition. Lequel docteur leur aurait conseillé de rendre visite à Jeanne Pralou, la rebouteuse, s'avouant inefficace devant leur affection (quelle qu'elle soit). Bien évidemment, ces femmes n'ont jamais vu la rebouteuse et ont été enlevées en chemin.

D'autre part, le docteur Brunob sera introuvable, en voyage d'après sa domestique, et son départ coïncide au lendemain de la visite d'Adelin de Roissy aux frères Doms.

Les rémanences d'effluves de tannerie mélangées aux productions de parfum font de la demeure des Doms un lieu écoeurant à respirer, saturé en molécules odorantes qui rendront impossible l'utilisation de l'Odomètre.

L'accueil des deux frères soufflera le chaud et le froid sur les personnages, Jérôme se plaignant de visites et de soupçons incessants (ils ont eu la veille au soir la visite d'Adelin de Roissy), tandis que Nicolas usera de toute sa persuasion et de son air affable pour détourner l'attention des Mousquetaires sur Jeanne Pralou et ses « pratiques ». Par contre, ils prétendront ignorer son lieu précis de résidence, si ce n'est indiquer le bois de Grigeas, à une ou deux lieues, ce qui reste flou.

S'ils sont questionnés sur les disparitions, ils répèteront l'histoire du vagabond et diront avoir demandé à Labouteille, qu'ils présenteront comme un serviteur dévoué, de continuer ses recherches, ce qu'il serait en train de faire (incidemment, il ne sera pas possible de le questionner).

Dès la fin de leur visite, les PJs seront désormais discrètement surveillés par quelques hommes de Labouteille. Si eux mêmes gardent un œil sur les frères Doms, ils les verront quitter leur demeure à la nuit tombée, à cheval, manifestement préparés pour une escapade de quelques jours. Il sera extrêmement difficile de les suivre : ils connaissent le terrain et utiliseront des voix détournées en forêt pour rejoindre Chaluset et quelques hommes de Labouteille répartis sur le début du trajet opéreront des attaques sporadiques pour arrêter ou au moins retarder d'éventuels poursuivants.

Scène 3 :

Où, au pied du bûcher, l'on se bat

Tous les indices devraient mener à Jeanne Pralou. Il ne sera pas facile d'obtenir de la populace des indications précises sur son lieu d'habitation, de part la barrière éventuelle de la langue, mais surtout parce que les personnes interrogées seront réticentes à livrer à des étrangers cette personnalité à la fois appréciée et redoutée. Si les PJs se renseignent sur le bois de Grigeas, ils pourront apprendre l'existence en son sein de deux lieux spécifiques (outre la cabane de Pralou) : une fontaine et une chapelle dédiées à Psalmet, saint local ayant fondé Eymoutiers et révérend dans toute la région. Il sera plus aisé de se faire indiquer ces lieux.

À partir de la fontaine, en fouillant un peu (Vigilance), il est facile de découvrir un sentier menant à la cabane de Pralou. L'endroit est sinistre et isolé, un brouillard s'est levé peu avant l'arrivée des personnages. La découverte de Thomas, le massif frère trisomique de Jeanne, peut par ailleurs transir les personnages (pour l'inspiration du lieu et l'ambiance, pensez au « Projet Blair Witch » et à « Délivrance »).

Thomas est en réalité doux comme un agneau mais complètement affolé. Sa sœur s'est rendue à la chapelle depuis des heures et n'est pas revenue, ce qui n'est pas dans ses habitudes. Il veut y emmener les personnages pour l'aider à retrouver Jeanne, ce qui ne sera pas aisé à comprendre, entre son handicap et son patois mal articulé.

Quel que soit le moyen trouvé pour approcher de la chapelle, des cris de femme se feront entendre à quelque distance et des volutes de fumée pourront être aperçues par delà la canopée. Une fois sur les lieux, les PJs pourront découvrir un bûcher construit à la hâte, en cours d'embrasement, sur lequel est attachée Jeanne

Source : <http://gallica.bnf.fr/>



Un Parfum d'Éros et Thanatos

Pralou, qui a visiblement été torturée au préalable. Devant le bûcher se tient Adelin de Roissy, entouré de ses hommes, une torche en main, répétant ses mots comme une litanie : « Brûle sorcière, et emporte en enfer, rend à ton maître et amant Satan, ce secret infâme que tu n'auras voulu nous révéler ».

Quel que soit le mode d'action choisi par les PJs (discuter ou frapper d'abord), les membres de la Confrérie ne lâcheront pas pied facilement. S'ils se sentent vraiment menacés, ils fuiront en se dispersant dans la forêt. Mais nos Mousquetaires devront gérer l'affrontement et l'éventuelle poursuite en même temps que le bûcher dont l'embrasement s'accélère, au milieu des piailllements hystériques de Jeanne et des hurlements de son frère, courant partout sans comprendre ce qui se passe.

S'ils parviennent à sauver Jeanne, celle-ci pourra leur apprendre (en patois uniquement) qu'elle n'est en rien responsable de ce qu'elle considère comme une diablerie, qu'elle en a eu vent et qu'elle et ses pairs sont aussi à la recherche de l'origine du parfum, qu'elle n'a jamais vu les jeunes femmes qui lui auraient été envoyées par Brunob. Sa visite à la chapelle était motivée par d'étranges présences signalées par quelques paysans trop superstitieux pour y regarder de plus près. Et, sur le chemin du retour, elle est malheureusement tombée sur la Compagnie qui la recherchait activement.

Par contre, comble du vice, une des anciennes « clientes » limougeaude lui a appris, lors de sa dernière visite, que le parfum serait vendu aux dames pendant la messe en l'église Saint-Martial.

D'éventuels membres de la Confrérie capturés, ils n'apprendront rien de plus qu'ils ne savent déjà.

Une fouille minutieuse de la chapelle abandonnée (jets de Vigilance et d'Humanités pour extrapoler quelques faits) révélera qu'elle a été récemment occupée. De la poussière de porcelaine à pâte molle pourrait provenir d'une bouteille de parfum brisée. De longs cheveux de femme peuvent être retrouvés, ainsi que des tâches de sang, des restes de nourriture et surtout une minuscule vis dont la manufacture est à coup sûr Galérienne.

L'utilisation de l'Odomètre révélera d'importantes traces de phéromone dont la piste se perd sur le chemin qui repart vers Eymoutiers. Des traces récentes de roues de carriole peuvent encore y être devinées.

Si les personnages fouillent les bois alentours, ils découvriront les tombes de cinq Khiz-Uack, datant de quelques mois (l'état de décomposition avancé ne facilitera pas la manipulation) ainsi que celles, toutes fraîches, de deux jeunes femmes, tondues et trépanées. Une inspection minutieuse de la tête d'une des victimes (et un jet d'Humanités réussi) révélera des trous de différentes tailles dans la boîte crânienne.

Que s'est il passé ?

Dès la visite d'Adelin de Roissy, les frères Doms ont senti le vent tourner et ont fait déplacer précipitamment le clan, dans la nuit, ainsi que les femmes enlevées et le matériel ; le tout sous la garde de Brunob, Labouteille et quelques uns de ses hommes. Tout ce petit monde a embarqué dans une barge sur la Vienne en aval d'Eymoutiers et a descendu la rivière jusqu'à l'embouchure de la Briance qu'ils ont ensuite remonté autant que faire se peut. Le voyage s'est terminé en carrosse jusqu'aux ruines du château de Chalusset, près de Saint-Jean-Ligourre, que Jérôme de Doms, féru d'histoire locale, connaît bien et sait abandonné.

ACTE III :

AH, LES NONNES TRÉPANÉES !

Scène 1 :

Où la messe révèle le coquin

Dans l'hypothèse où les personnages ont sauvé la rebouteuse et recueilli son témoignage, il est probable qu'ils retourneront à Limoges et commenceront à assister assidûment aux offices quotidiens de l'abbaye Saint-Martial où l'affluence est grande.

La polyphonie européenne y est née quelques siècles plus tôt et l'on s'y presse encore pour profiter de chants religieux renommés.

Dans la densité de la foule présente, il sera difficile de détecter quoi que ce soit mais si les personnages savent qui ou quoi rechercher (approximativement), ils pourront repérer le Docteur Brunob faisant son apparition durant l'office, sans qu'ils ne l'aient vu entrer !

Intervenir directement pendant la messe serait une grossière erreur. Les fidèles s'en offusqueraient et causeraient inévitablement un esclandre dont profiterait Brunob pour fuir.

À la fin de la cérémonie, si les PJs n'interviennent pas immédiatement, ils pourront l'observer rendre hommage à quelques dames et très discrètement procéder à un échange (d'argent contre parfum bien sûr).

Dans la cohue de la sortie de l'église, un jet de Vigilance difficile (15) sera nécessaire pour repérer par quelle porte de service le docteur s'est esquivé.

Immédiatement, ou en revenant plus tard, si les PJs prennent cette porte, ils aboutiront dans une crypte où reposent les reliques de Saint-Martial, ainsi que celles d'Alpinien et Austriclinien, deux de ses disciples. Mais la voie est sans issue et la pièce vide.

Une inspection minutieuse permettra de découvrir que l'un des tombeaux peut être ouvert par un astucieux mécanisme et donne sur un réseau de galeries souterraines datant pour certaines de l'Antiquité.

Sans une utilisation judicieuse de l'Odomètre (jets d'Humanités ou d'Esprit difficulté 13) et une bonne



orientation pour ne pas tourner en rond (jets de Navigation difficulté 12), il sera difficile de suivre la piste de Brunob, mais pas impossible.

La voie à suivre fait plus d'une douzaine de kilomètres directement jusqu'à Chalusset (légende historique) ! C'est l'occasion d'effrayer vos joueurs en les donnant pour perdus dans un dédale de galeries souterraines, parfois prêtes à s'écrouler.

Scène 2 :

Où il faut avoir de bons yeux

Qu'ils soient arrivés à Chalusset en suivant les frères Doms (Acte II, Scène 2) ou le Docteur Brunob (Acte III, Scène 1), les PJs vont découvrir un autre endroit sinistre : les ruines d'un ancien château de chevaliers brigands qui terrorisaient la région il y a quelques siècles. L'endroit, ainsi que le petit village castral attenant, fut ravagé par les Limougeauds en révolte.

Perché sur une colline boisée et escarpée, dominant la vallée de la Briançe, l'endroit est isolé, lugubre, consciencieusement évité par les locaux, et parfait pour s'y cacher. Divisé en deux parties, bas et haut château, les ruines sont envahies de buissons, de ronces et d'arbres. Le souterrain emprunté par Brunob débouche au pied de la tour du bas château, habilement dissimulé derrière un rideau de lierre.

Ceux qu'ils recherchent sont tapis au fond d'une ancienne cave voûtée, dont l'entrée se trouve au milieu des ruines du haut château, mais dissimulée par un Holoprojo dérobé par les Khiz-Uack à bord du Galérion. Ce projecteur holographique projette ... un mur !

Si les PJs ne trouvent pas l'entrée mais patientent suffisamment longtemps, ou commencent à devenir fous, faites sortir un homme pour uriner.



Scène 3 :

Où l'on se réunira et dénouera

Dans la vaste « grotte », ils découvriront plusieurs jeunes filles comateuses, enchaînées, trépanées, au crâne tondu d'où émergent différents fils et tuyaux aboutissant à une machine Galérienne (le Phérosynth). Du sang et divers liquides corporels sont répandus sur le sol.

Les sept Khiz-Uak sont là, les pieds entravés de chaînes et couverts d'ecchymoses.

Sont bien sûr présents Brunob, Jérôme et Nicolas de Doms, Olivier Labouteille et quelques uns de ses hommes (nombre à faire varier selon l'état de Santé des PJs). Tous les humains portent un masque de tissu (pareil à celui des chirurgiens) pris dans l'équipement des Khiz-Uak, pour éviter de succomber aux phéromones.

Le premier réflexe de chacun et de s'armer et d'attaquer, à l'exception du Docteur qui va se mettre à renverser toutes les bouteilles de parfum à sa portée sur les prisonnières, espérant ainsi détourner l'attention des agresseurs (ce qui pourrait arriver sans Cortexostim).

Dès que les personnages ont pris la mesure de la situation et que le combat va s'engager, deux événements vont se produire :

- À moins qu'ils ne fassent rapidement comprendre aux Khiz-Uak qui ils sont et qu'ils peuvent les faire revenir sains et saufs au Galérion, les E.T. verront là une opportunité de s'échapper et s'attaqueront vicieusement à tout ce qui bouge à coup de scalpel ou autre instrument chirurgical et tenteront une sortie.
- Après un ou deux assauts, un homme de Labouteille arrivera de l'extérieur en hurlant, ensanglanté, tentant d'alerter ses compagnons et maîtres : en effet, vont débarquer séparément tous les protagonistes (Cercle de Lulle, Compagnie du Saint Sacrement) qui auront survécu jusque là, ainsi que Jeanne Pralou et d'autres rebouteuses et rebouteux, accompagnés de quelques paysans recrutés sur le chemin.

À partir de là, le chaos devrait se déchaîner.

Les PJs devront récupérer E.T et matériel, tout en protégeant leur vie et en s'assurant que personne d'autre n'en réchappera vivant ou en pleine possession de sa mémoire.

Bon courage ...

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



Phenix