



Mousquetaires de l'Ombre

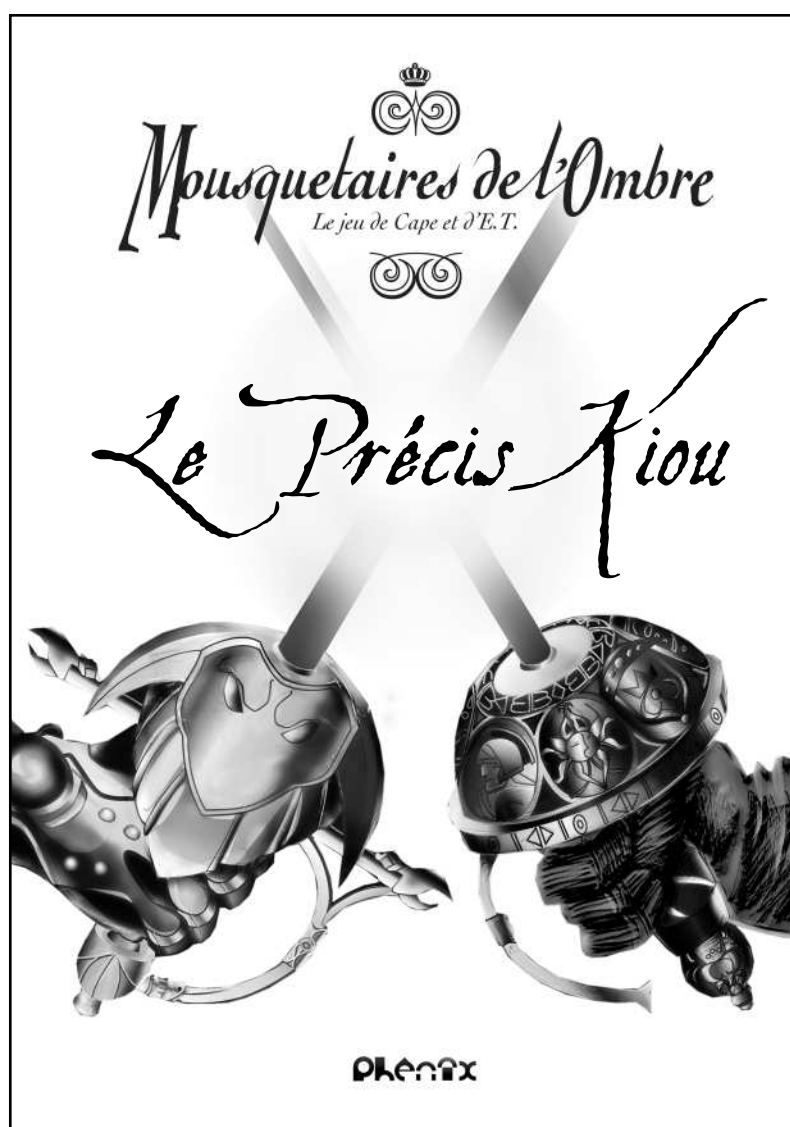
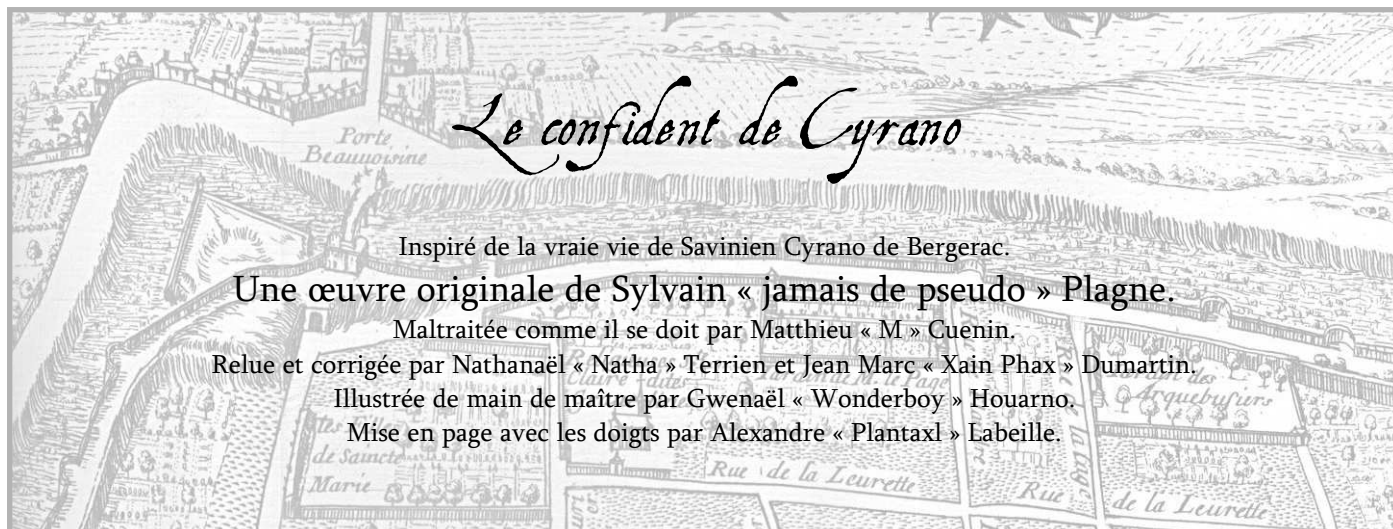
Le jeu de Cape et d'E.T.



Le confident de Cyrano



Phenix



« Le Précis Kiou »
Disponible en décembre 2004 sur www.phenix-edition.org/mdo/

Le confident de Cyrano

« Quant à moy, je crois que les planètes sont des mondes autour du Soleil, et que les Etoilles fixes sont aussy des soleils qui ont des planètes autour d'Eux, c'est à dire des mondes que nous ne voyons pas d'icy à cause de leur petitesse » (Savinien Cyrano de Bergerac, *Etats & Empires de la Lune*)

PRÉAMBULE

Ce scénario tourne autour de Cyrano de Bergerac et d'un de ces livres « États & Empires de la Lune ». Historiquement Cyrano est mort près de deux ans avant le début de ce scénario, qui a lieu en 1657 et ce livre sera publié cette même année.

Pour en savoir plus sur la véritable histoire de Cyrano : <http://www.levraicyrano.com>

Lors du crash du 12 août 1654, se trouvent parmi tous les fugitifs deux Galériens ayant un lien particulier : ils sont tous les deux prisonniers de l'Assemblée Galactique pour avoir organisé l'un des plus gros casses de tous les temps, sur la planète-casino MercuryIV-les-Bains. Pour autant, les deux complices ne s'entendent plus et l'un d'eux, Pani-N'Sbar, cherche à tout prix à tuer son codétenu, Faki-N'Kbar, qu'il pense responsable de leur situation. Ce dernier, sachant sa vie menacée, a profité du crash pour fuir et se cacher à Paris. Là, au bout de quelques semaines, il a fait la connaissance d'un érudit, qu'il a jugé suffisamment ouvert d'esprit pour tenter de se fier à lui : Savinien Cyrano de Bergerac (qui était parisien, et pas gascon comme certains le croient !).

Après quelques semaines passées à essayer de se comprendre, Cyrano et Faki-N'Kbar conversaient parfaitement. De cette époque, Cyrano eut l'idée d'un roman philosophique décrivant un voyage interplanétaire et entama un manuscrit (« États et Empires de la Lune »).

Pendant ce temps, Pani-N'Sbar, l'autre Esmak (celui qui mûrit sa vengeance), est arrivé également à Paris et mène l'enquête, la nuit, sous son indispensable cape noire de camouflage. Après de longs mois, il a fini par

Faki-N'Kbar et Pani-N'Sbar

Faki-N'Kbar et Pani-N'Sbar sont les deux seuls représentants d'une espèce extra-terrestre dangereuse, car particulièrement athlétique et musclée, les Esmaks. Par chance, les Mousquetaires ne rencontreront, dans ce scénario, que le représentant le plus affaibli (il a du se rationner et vivre dans le noir pendant plus d'un an), et qui sera, de plus, enchaîné. Néanmoins le combat ne sera pas facile pour autant, et les Mousquetaires devraient réellement craindre de rencontrer le second représentant de cette race.

Les Esmaks ressemblent à une sorte de gorille élancé, se tenant plus droit sur ses pattes qu'un gorille terrien « standard ». Il est, par contre, totalement imberbe. Sa peau d'ébène le rend difficile à détecter dans l'obscurité (comme la cave où les Mousquetaires feront la connaissance de Pani-N'Sbar). Extrêmement rapide et puissant, c'est un adversaire redoutable.

Moyen mnémotechnique pour éviter de confondre les deux Esmaks, étant donné qu'ils ont des noms très proche : Faki, est le Fuyard, et Pani, est celui qui est fait Prisonnier par Faki. Dans ce scénario les Mousquetaires ne rencontreront que Pani.

entendre parler des théories « fantaisistes » évoquant des êtres et des voyages interplanétaires, provenant d'un certain Cyrano. Un soir de juillet 1655, il s'arrange pour surprendre Cyrano et avec les rudiments de français dont il dispose, lui demande où est son ex-complice. Cyrano est effrayé et tente de fuir. Pani le blesse alors mortellement (ce qui expliquera que, quelques siècles plus tard, la mort officielle de Cyrano de Bergerac reste mêlée à un certain mystère ; les médecins de l'époque sont restés dubitatifs sur cette mort !).

Ensuite, Pani se rend au domicile de Cyrano, pour tomber face à son ex-complice. Après une lutte acharnée, ce dernier se rend maître de la situation et enferme Pani

Le confident de Cyrano

dans une cave cachée de la demeure de Cyrano, en l'enchaînant. Faki comprend que Pani a tué son hôte et protecteur, Cyrano, et décide de fuir en Nouvelle France (une contrée dont lui a parlé Cyrano et que le romancier évoque d'ailleurs dans *États et Empires de la Lune*, pour illustrer la rotondité et le mouvement de la Terre : lors d'une expérience décrite dans le manuscrit, il s'est élevé dans les airs au-dessus de Paris, pour redescendre quelques temps plus tard à Québec et confirmer ainsi quelques théories scientifiques).

Avant de quitter la France, Faki rédige une missive à l'attention du Major, qu'il confie à un gamin du quartier contre quelques sous, en lui demandant « de transmettre la lettre à la personne la plus connue de son entourage, qui devra en faire autant, etc. » (voir la missive en annexe : Faki explique au Major, en langage commun Intergalactique, que son complice est emprisonné dans la cave de Cyrano et qu'il peut venir le chercher. Faki s'est vengé de son ancien complice à sa façon, avant de fuir).

Le gamin confie la lettre à la personne « la plus connue » du quartier, un gentilhomme dénommé Roland de Montbazillac. Ce dernier la garde pour lui et elle n'arrivera donc jamais au Major. C'était il y a 18 mois environ, donc, et Pani vit toujours enfermé dans la cave de feu Cyrano (qui, heureusement, contenait moult provisions terriennes ; l'Esmak est quand même très affaibli. Il est également devenu alcoolique : la cave contenait pour seule boisson divers tonneaux de vins. Très dangereux est l'Esmak alcoolique...). Si les Mousquetaires s'étonnent que l'Esmak soit resté seul enchaîné dans cette cave pendant un an et demi, leur rappeler que la disposition de la cave souterraine étouffe tous les bruits. Par ailleurs l'appartement de Cyrano n'a pas été utilisé depuis sa mort.

Le décor étant posé, place à l'action des Mousquetaires, début 1657.

SYNOPSIS

Les Mousquetaires sont convoqués par leur capitaine pour enquêter sur un personnage nommé Cyrano de Bergerac. Mazarin vient d'obtenir un exemplaire de son dernier ouvrage, « États et Empires de la Lune » et vu le contenu de l'ouvrage, il est persuadé que ce Cyrano a rencontré un ou plusieurs Galériens, il faut donc enquêter (Épisode 0 : Introduction).

Au domicile de Cyrano, les Mousquetaires découvrent Pani-N'Sbar, certes affaibli mais qui engage malgré tout le combat et leur livre un indice qui concerne le lieu où l'autre Esmak a fui, avant de mourir (Épisode 1 : combat dans la cave).

En remontant de la cave, les Mousquetaires vont débusquer un gamin, caché derrière une porte, qui va essayer de leur échapper. Le gamin avoue qu'il pense avoir un rapport avec tout ce remue-ménage : il y a quelques mois, un homme « bizarre » lui avait confié une missive qui avait l'air important. Cette missive, il l'avait donné à « Sieur de Monbazillac ».

À la suite de ce combat et de cette rencontre, les Mousquetaires découvrent qu'il va leur falloir être plus discrets dans leurs aventures : une petite foule s'est formée devant la demeure parisienne de Cyrano. (Épisode 2 : de la discrétion que diable !).

Une fois le corps de l'Esmak mis à l'abri des regards, les Mousquetaires essaient de rencontrer de Monbazillac. Ce dernier n'accepte de leur remettre la lettre (qu'il avoue avoir gardé tellement son destinataire lui paraissait vague...) que s'il est intimidé (joute oratoire perdue) ou menacé (duel/combat perdu). C'est l'Épisode 3.

Lors du débriefing, si les Mousquetaires fournissent l'indice donné par Pani et la missive écrite par Faki, les hommes du Major auront les moyens de conclure ; les Mousquetaires sont félicités. Leur prochaine mission consistera à débusquer Faki en Nouvelle France !



LE SCÉNARIO

Épisode 0 : Introduction & Briefing

Les Mousquetaires sont convoqués par leur capitaine, le Duc de Beaufort. C'est un personnage autoritaire aux traits anguleux qui n'apprécie guère d'être interrompu ou contredit. Debout, à côté de lui, se trouve Tanneguy Renault des Boisclairs, un personnage bedonnant, richement vêtu, qui porte d'épaisses lunettes. Il se présente comme « Chevalier, Conseiller du Roy en ses Conseils, et Grand Presvot de Bourgogne et Bresse ».

Le Capitaine engage le briefing.

« Messieurs les Mousquetaires, nous avons un gros problème, et il fait près de cent pages ! » (le Capitaine jette magistralement un manuscrit sur son bureau).

« Quatre-vingt-quatre pour être exact », surenchérit Tanneguy des Boisclairs.

De Beaufort lui décoche un regard noir, puis continue : « L'auteur de ce manuscrit a clairement été en contact avec un Galérien dès le milieu de l'an 1654, cela ne fait aucun doute. Des passages de ce manuscrit sont particulièrement édifiants ».

Tanneguy l'interrompt à nouveau : « Alors, puisqu'on en parle, je vous cite quelques passages qui ont semble-t-il beaucoup intéressés Mazarin : 'Un soir il aperçut entrer des vieillards qui répondirent qu'ils estoient habitants de la Lune' »

Le Capitaine le coupe, agacé et reprend :

« Bon, en tout cas nous avons un autre problème pour votre enquête : l'auteur de ces lignes, ce Cyrano de Bergerac, est mort pendant l'été 1655, dans des conditions d'ailleurs assez obscures ».

Tanneguy profite de la seconde de silence de Beaufort pour parler :

« Ha ça, ne m'en parlez pas ! Et quelle perte pour notre époque ! Permettez que je cite encore un passage : 'Quant à moy, je crois que les planètes sont des mondes autour du Soleil, et que les Estoilles fixes sont aussy des soleils qui ont des planètes autour d'Eux, c'est à dire des mondes que nous ne voyons pas d'icy à cause de leur petitesse' »

À bout, le Capitaine demande à Tanneguy des Boisclairs de quitter la pièce. Il explique alors aux Mousquetaires que Tanneguy ne connaît rien du Grand Secret et qu'il n'a donc aucune idée de ce qu'est un Galérien. Ce terme devra être systématiquement utilisé pour désigner les créatures d'Outre Espace, ne l'oubliez pas. Il les informe que Mazarin a réussi à empêcher la parution de l'ouvrage et qu'il va falloir résoudre très vite ce mystère. Ils doivent aller fouiller la maison de Cyrano pour trouver le fugitif ou tout indice menant à lui. Elle se situe dans le centre de Paris, dans le quartier du Marais.



En Garde : Y-a-t'il un pilote dans la carriole ?

Pour se rendre à la Maison de Cyrano, les Mousquetaires vont devoir traverser la Seine. Juste avant de s'engager sur le pont ils vont voir qu'il est traversé par une petite fille et qu'à l'autre bout s'engage une carriole à toute berzingue. La carriole a perdu son conducteur et les chevaux affolés foncent sans prendre garde à la petite fille. Si les joueurs restent passifs elle sera fauchée par la carriole dans un spectacle horrible. Un Mousquetaire peut intervenir en attrapant la petite fille et en sautant avec elle dans la Seine (Gymnastique difficulté 12 pour atteindre la rive la petite fille dans les bras) ou en forçant son cheval pour intercepter la carriole avant qu'elle n'atteigne la petite fille (Équitation difficulté 10) puis en sautant sur la calèche pour en attraper les rennes (Gymnastique difficulté 12). Tous ces jets se font bien sur avec l'aide du Dé de Panache.

Épisode 1 : combat dans la cave

Quand les joueurs vont arriver vers la maison, ils vont se rendre compte que les passants les observent intrigués. La maison donne sur la rue et n'a pas de porte de derrière. Elle est visiblement à l'abandon, mais la porte est malgré tout fermée (difficulté 10, Filouterie pour l'ouvrir, Physique pour la défoncer). Un désordre incroyable règne à l'intérieur : meubles brisés, oreillers éventrés, objets cassés... les traces d'une lutte semble-t-il acharnée.

Après quelques jets de Vigilance, les joueurs vont trouver des feuillets narrants les rencontres des Cyrano avec un étrange individu masqué et que quelque chose cloche avec la cheminée. Elle contient en effet un authentique passage secret ! Après une trentaine de marches d'un escalier en colimaçon, le passage est clos par une porte cadénassée (Filouterie difficulté 12). De l'autre côté, une cave voûtée, obscure, dotée de colonnes, de caisses en bois, de cordes pendantes et pleine de recoins. Une terrible senteur de musc agresse l'odorat des Mousquetaires quand ils ouvrent la porte. Qu'ils décident de remonter prendre des torches ou pas, ils seront attaqués par surprise dès qu'ils auront franchi quelques mètres vers le centre de la cave.

L'Esmak va attaquer dans l'obscurité ou la semi obscurité (dans le cas où les Mousquetaires ont l'idée d'apporter des torches).

La créature ressemble à un immense gorille sans poil, certes un peu amaigri, mais qui semble particulièrement vif et puissant. Elle est enchaînée et ne peut pas atteindre le dernier mètre menant à chacun des quatre murs de la cave. Cette « bordure de survie » peut donc représenter une zone de sécurité pour les Mousquetaires, lorsqu'ils l'auront compris.

Dans le noir, appliquez un malus de 2 points à toutes les actions des Mousquetaires, si le combat traîne, supprimer ce malus.

Pani-N'Sbar, le premier des deux Esmaks échappés sur Terre

Corps 10 (et encore, il est épuisé par sa captivité...)

Esprit 6 Santé 20

Dé d'encaissement 1d12

Bagarre 1d28 : il fait deux attaques à 1d10 avec des bouteilles de vin brisées et garde 1d8 en Défense.

Malgré son état de santé critique, il va être un adversaire formidable pour les Mousquetaires. Une fois mortellement blessé, l'Esmak s'accroche au joueur le plus proche et lui murmure à l'oreille : « Faki Chale Kateb Niouveule Franssè ». Puis il tombe à terre raide mort (donc incapable de répéter si le joueur était distrait).

Épisode 2 : de la discrétion que diable !

En remontant de la cave, probablement en essayant tant bien que mal de porter le corps du Galérien (à moins que les Mousquetaires ne décident de revenir le chercher plus tard). Un personnage Vigilant (jet supérieur à 12) devine qu'ils sont observés : un jeune garçon, Paul, se cache derrière une porte de la cuisine. Débusqué, ce dernier essaie de s'échapper (jet en opposition de Gymnastique : Paul à 6 en Corps et 1d8 en Gymnastique ; si il est plus rapide, les Mousquetaires ne le rattrapent que dans la rue).

Une fois attrapé, Paul va leur demander si leur présence est liée au passage de « l'homme bizarre », il y a une quinzaine de mois. Il leur explique qu'il y a plus d'une saison et demie un homme, parlant bizarrement, lui a donné dix sols pour porter une lettre à « la personne la plus connue du quartier ». L'homme qui a donné la lettre a fermé la porte de la maison avant de quitter le quartier ; le gamin ne l'a plus jamais revu (c'était évi-



demment Faki, qui a été le dernier à quitter la maison de Cyrano, après la mort de celui ci, en août 1655 ; Pani était déjà prisonnier dans la cave depuis plusieurs semaines). Paul a donné la lettre pendant l'été 1655 à un dénommé Roland de Montbazillac.

Lorsqu'ils veulent quitter la maison, les Mousquetaires font face à un imprévu : leur entrée dans les lieux a attiré l'attention et une troupe de badauds les regarde à l'ouvrage (leur uniforme n'est pas passé aperçu dans Paris). Il va falloir faire preuve de persuasion (Comédie difficulté 10) ou d'autorité (Art de la Guerre difficulté

Que faire des Galériens morts ou capturés ?

La consigne donnée aux Mousquetaires de l'Ombre est de ramener si possible les Galériens vivants, mais il vaut mieux ramener un Galérien mort que le laisser s'échapper à nouveau ... Lorsque les Mousquetaires ont fait une capture, ils la ramèneront en général à l'aide d'une calèche, d'une carriole ou d'un bateau, en ayant pris les précautions d'usage pour être les plus discrets possible.

Ce genre de convoyage fait partie intégrante des missions des Mousquetaires. Dans certains scénarios, pour pimenter un peu, un tel convoi peut croiser la route de brigands ou pire, de Mousquetaires de l'un des deux autres Corps, qui souhaitent, par excès de zèle, fouiller la calèche ...

Les capturés doivent être emmenés à la base de Mousquetaires la plus proche (le plus souvent l'hôtel Sainte Prudence, plus rarement le château de Maurepas). Là, le Galérien est pris « en charge » par des Mousquetaires de l'Ombre particuliers, encadrés par quelques hommes de l'équipage du Galérion, afin d'identifier les Galériens capturés. Le Capitaine des Mousquetaires va habituellement trouver ses hommes pour leur confirmer l'identité de leur « paquet » dès qu'il la connaît, ponctuant son intervention de remarques décourageantes (ex : « plus que 247 Galériens en liberté, Messieurs ! »).

Dans le cas du présent scénario, les Mousquetaires peuvent être tentés de faire leur rapport immédiatement au Capitaine. Faites leur remarquer qu'il est de bon ton de faire son rapport quand on est sûr d'avoir complètement traité sa mission ... Ne leur reste-t-il pas une piste à creuser encore ? S'ils insistent, le Capitaine leur dira que le Galérien ramené est l'un des deux Esmaks en liberté, la traduction de la dernière phrase de Pani mettant en évidence la présence du deuxième dans les parages

10) pour dissiper la foule. À défaut, porter la main à la garde de son épée suffit à faire fuir les badauds. Cet épisode a pour objectif de rappeler aux Mousquetaires qu'il leur faut apprendre à intervenir de façon discrète. Bien entendu si les Mousquetaires ont commencé à transporter le corps de l'Esmak sans prendre de précautions, tout va singulièrement se compliquer...

Épisode 3 : Voulez-vous bien jouter Monsieur ?

L'hôtel particulier de Roland de Montbazillac est à proximité. Il est absent pour le moment, il fait sa promenade à cheval dans le parc de Vincennes. Les Mousquetaires peuvent l'attendre mais le majordome leur indiquera où le rejoindre à Vincennes. Un jet d'Équitation (difficulté 10) est nécessaire sur le chemin pour éviter de recevoir des eaux usées, vidées par la fenêtre par une matrone peu vigilante.

Lors de la rencontre, Roland de Montbazillac est exécration. Chaque mot lui est arraché, il est méprisant, arrogant et fait mine de ne pas se souvenir de la lettre. Pour avancer, il faut se faire plus menaçant :

- soit verbalement et une joute oratoire peut s'engager (quelques phrases sont fournies au MJ pour entamer l'échange, voir encadré).
- soit physiquement, sous la forme d'un duel (d'ailleurs après joute oratoire, Montbazillac, humilié ou non, peut lancer un duel).

Si les Mousquetaires sortent victorieux de cette épreuve de force, Montbazillac finit par les emmener dans son bureau personnel pour leur donner la lettre (voir annexe). Une alternative consiste pour les Mousquetaires à cambrioler le bureau de Montbazillac en son absence.

Roland de Montbazillac

Corps 8 Esprit 6 Santé 16 Superbe 12

Dé d'encaissement 1d10

Escrime 1d16 Gymnastique 1d12 Équitation 1d12

Savoir-vivre 1d16

Duel : à l'épée comme au bon mot, il commence par attaquer fougueusement avec 1d12, ne gardant qu'1d4 en Défense.

Quelques tirades typiques pour la Joute Oratoire :

« Un Montbazillac intimidé par des Mousquetaires, voilà qui serait au moins aussi cocasse qu'inattendu. Et pour quelles raisons voudriez-vous que je vous écoutasse ? »

« C'est que l'on se fait menaçant ? Méfiez-vous, c'est un signe ostentatoire de perte de sang froid. Et comme vous le savez, les signes ostentatoires n'ont plus trop la cote, depuis cette fameuse affaire du voile de madame de Maintenon. »





DEBRIEFING :

OÙ LES MOUSQUETAIRES FONT LEUR RAPPORT CIRCONSTANCIÉ ET FINISSENT... À QUÉBEC !

De Beaufort bombarde les joueurs de question, il veut savoir si ils ont retrouvé le Galérien et si d'autres personnes l'ont vu.

S'ils lui remettent la lettre, il la passera dans une machine en en ressortira une traduction dans un français tout approximatif.

Si les joueurs ne comprennent pas, il fera remarquer à haute voix qu'il y a visiblement deux Galériens impliqués et que les Mousquetaires n'ont occis que le premier.

Si les joueurs lui répètent la dernière tirade de Pani, il les priera de recommencer à côté d'une petite sphère blanche, qui s'illuminera quand ils parleront. Si les joueurs ne se souviennent pas de la phrase correcte, ils peuvent essayer de se souvenir en faisant un test d'Esprit de difficulté 10. Ils ont droit à autant d'essais qu'ils le veulent, la petite boule faisant un bruit désagréable à chaque essai infructueux et Beaufort se raidissant de plus en plus. Une fois la bonne phrase prononcée, la boule la traduira : « Faki s'est échappé en Nouvelle France ».

Pas de temps à perdre, le Capitaine envoie aussitôt les joueurs prendre le premier bateau pour le nouveau monde. En repartant, ils croisent Tanneguy des Boisclairs qui essaye de leur lire d'autres extraits de Cyrano de Bergerac...

RÉCOMPENSES

Hauts-faits généraux (plus d'autres à déterminer par le MJ au besoin)

« Sauver la vie d'une jeune enfant, menacée par une carriole folle. »

« Terrasser un Esmak alcoolique, certes diminué, mais néanmoins tenace. »

« Avoir tenu tête au Sieur de Montbazillac et à sa mauvaise foi. »

Prestige :

+1 point à tout Mousquetaire capable de répéter la phrase de l'Esmak de mémoire

+1 point si la missive de Faki a été ramenée.

Annexe

La missive est encore cachetée. On peut lire à l'extérieur cette inscription : « Aux autorités de cette planète, pour qu'elles confient ce document à celui qui a du se faire connaître auprès d'elles comme le dénommé Azkabbar. »

Une fois ouverte, les Mousquetaires sont confrontés à une suite de caractères incompréhensibles (une sorte d'alphabet cursif ressemblant à de l'arabe). En langage commun galactique, Faki-N'Kbar explique au Major comment trouver Pani-N'Sbar, dans la cave du terrien nommé « Savinien Cyrano de Bergerac ».