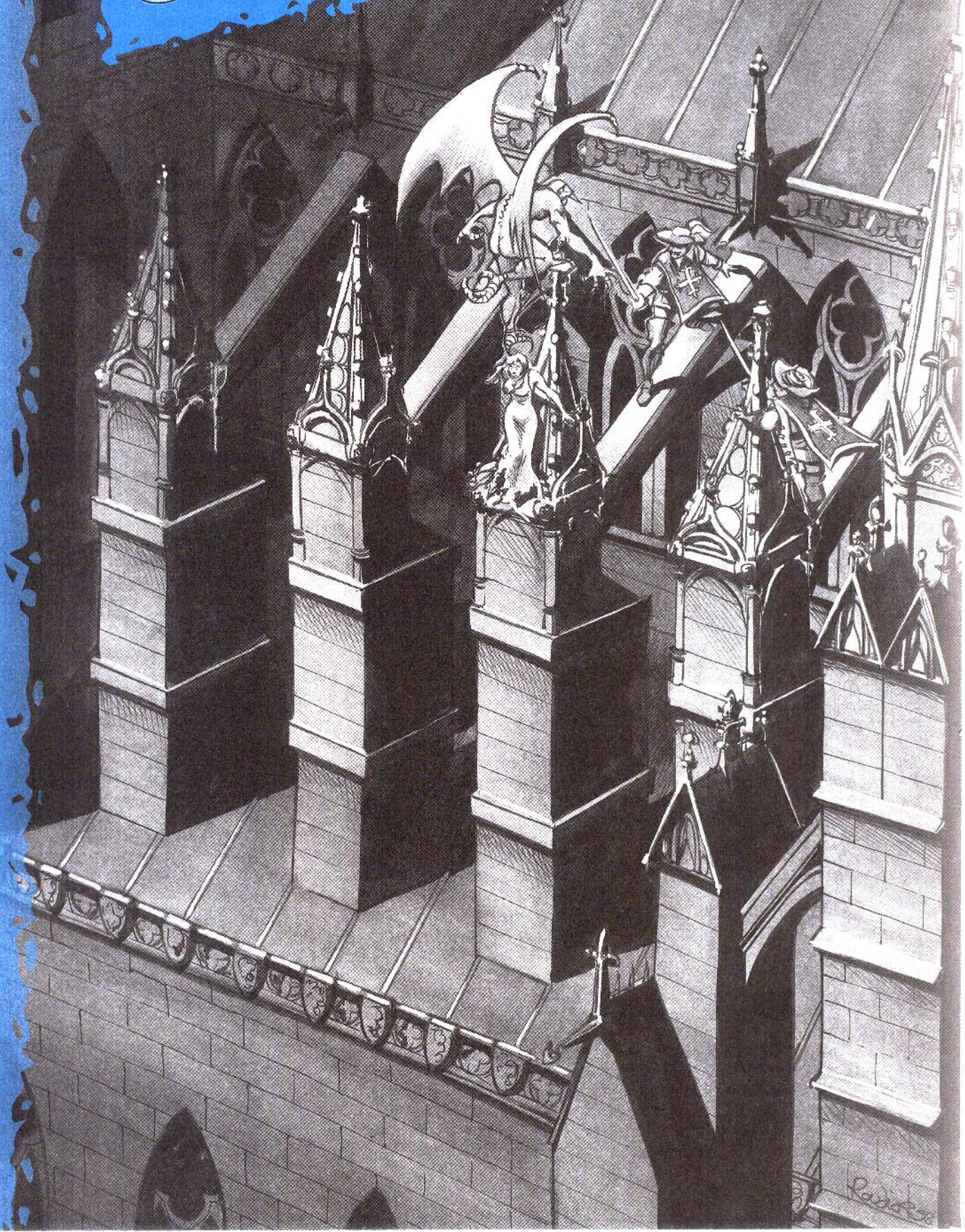


Mousquetaires & Sorcellerie



LES ANNÉES 1630



Dans « Mousquetaires & Sorcellerie », les joueurs incarnent des enquêteurs du surnaturel à l'époque de Louis XIII.

Ils appartiennent à un corps spécial, les mousquetaires rouges, dont le but est de protéger le trône et le royaume des menées du malin et de ses suppôts. Pour vous aider à planter le décor, voici un petit résumé de la décennie la plus importante du règne de Louis XIII.

Un conseil amical : ne l'utilisez pas dans un devoir d'histoire, ni pour briller en société. Les faits sont justes dans l'ensemble, mais quelques libertés ont été prises avec les dates pour les besoins du jeu.

La France

Pour la France comme pour le reste de l'Europe, les années 1630 sont une époque mouvementée. Pourtant, dans l'ensemble, le royaume s'en sort mieux que ses voisins. Mais tout peut être remis en question en un instant : il suffirait d'une guerre perdue contre la superpuissance espagnole...

À la cour

Le Louvre est à la fois le siège du gouvernement, la résidence du roi et la principale caserne de Paris. Il ne ressemble pas à celui que nous connaissons aujourd'hui (l'aile nord n'existe pas encore, et il ne fait qu'un avec le palais des Tuileries qui, lui, n'existe plus).

Plusieurs milliers de personnes y vivent, du roi à l'humble marmiton (sans oublier quelques fantômes). La protection de tout ce monde est assurée par un régiment de mousquetaires (l'élite de l'élite) commandée par M. de Tréville. Les mousquetaires et les autres « fonctionnaires » du palais sont nobles, généralement sans fortune, mais en bonne voie d'en amasser une... L'étanchéité entre les différentes « zones » du palais est loin d'être assurée. La circulation y est très libre. Le roi lui-même passe énormément de temps à s'y promener, surgissant dans les endroits les plus incongrus (généralement accompagné d'un ou deux gardes). La plupart

du temps, il se contente d'observer, parfois il exige des détails...

A de rares exceptions près, les nobles ne logent pas au Louvre. Paris, et plus précisément le quartier du Marais et les alentours de la rue Saint-Denis, sont hérissés d'hôtels particuliers qui sont autant de petites forteresses. Chaque grand seigneur a sa garde et sa cour miniature. Lorsqu'il est de passage à Paris, il ouvre son hôtel, et vient régulièrement rendre visite au roi. Bien sûr, Son Éminence le cardinal de Richelieu dispose de son propre logis, le Palais-Cardinal (aujourd'hui le Palais-Royal) qu'il est en train d'édifier à grands frais tout près du Louvre. Ses gardes, vêtus de noir, sont aussi craints que les mousquetaires du roi.

Comment vit un noble, en cette belle année 1630 ? A peu près comme ses ancêtres, à un détail près : les duels sont interdits (pour enrayer l'hécatombe de morts chez la noblesse), sous peine de mort, depuis 1626. L'édit est strictement appliqué, à la grande rage des mousquetaires (c'était leur passe-temps favori). Le roi étant très pieux, les nobles le sont aussi.

La culture

Dans ce domaine, l'effervescence est grande, d'autant que Richelieu est le premier gouvernant à tenter de contrôler étroitement l'information et la culture. Poètes et prosateurs

achèvent de définir la langue française tout en s'étripant pour trouver un protecteur. Le droit et la théologie sont également à l'honneur, contrairement à la philosophie (qui a un parfum d'hérésie) et surtout aux sciences exactes (même raison).

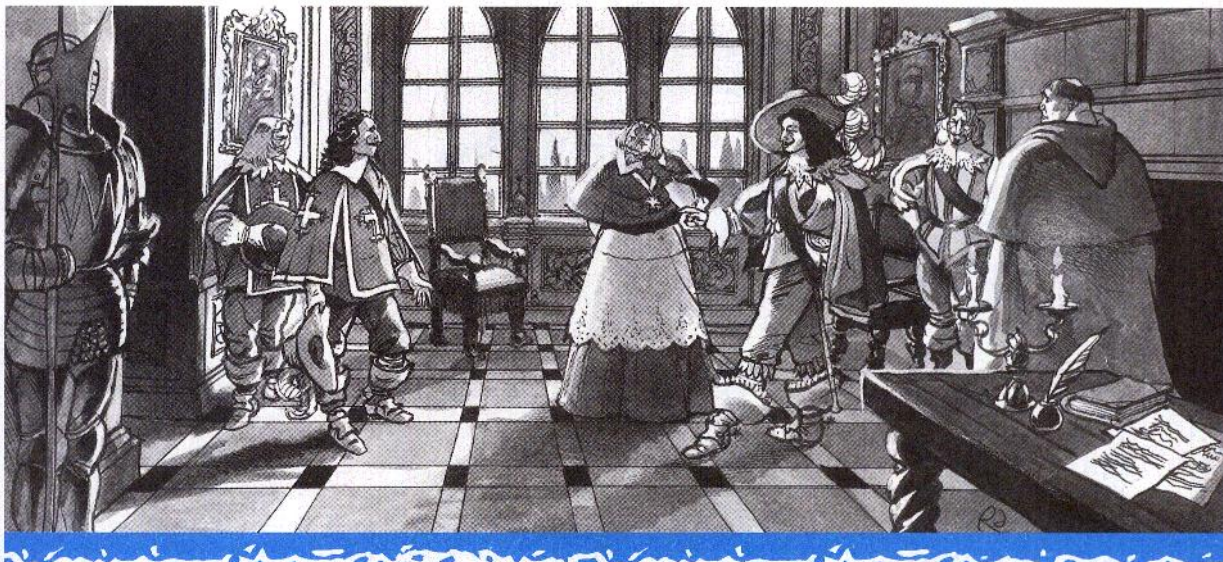
Le 30 mai 1631 paraît le premier numéro de *la Gazette*, un hebdomadaire. Théophraste Renaudot, son auteur-éditeur-imprimeur, reçoit le monopole de la presse. Renaudot est un proche de Richelieu, et *la Gazette* sert souvent de terrain expérimental aux mesures que veut prendre ce dernier.

L'Académie française est fondée en 1635 pour donner à la langue française des règles précises et rédiger le premier dictionnaire. Accessoirement, Richelieu s'assure ainsi des services permanents de quarante « nègres » ravis de lui rédiger ses discours et ses ouvrages de théologie...

Enfin, en 1636 c'est la première triomphale du *Cid*. Pierre Corneille, déjà connu, devient célèbre. Richelieu, qui n'apprécie pas que l'on fasse applaudir des Espagnols, même imaginaires, fait de son mieux pour lui nuire. Cela n'empêchera pas *Horace* d'être un nouveau triomphe en 1640.

Les provinces

Le royaume n'est pas réellement unifié : les Parlements de province et les grands



nobles conservent d'importantes prérogatives. Il n'existe pas de réseau routier, tout au plus des tronçons plus ou moins raccordés, entretenus par les paysans locaux. Dans le même esprit : le français est une deuxième, voire une troisième langue pour 99 % de la population. En dehors des nobles et des citadins, tout le monde parle un patois régional. Quant aux religieux, ils utilisent plus volontiers le latin que le « vulgaire ».

Le vieux droit féodal est toujours en vigueur, et beaucoup de seigneurs ont encore le droit de pendre leurs paysans sans que personne ne puisse protester.

Une note climatique : entre 1630 et 1640, il fait froid. Très froid. A Paris, la Seine gèle chaque hiver assez profondément pour qu'on puisse la traverser à pied. Les grandes pluies de printemps se prolongent jusqu'en juillet, et l'automne commence très tôt, avec des gelées dès le début de septembre. Conclusion : les récoltes sont mauvaises, et comme la coordination entre les provinces est au mieux embryonnaire, il y a des disettes, voire des famines. Cela n'a rien d'inhabituel, mais un phénomène nouveau apparaît : la spéculation. Des profiteurs achètent des centaines de tonnes de grain et les stockent, attendant de pouvoir les revendre au décuple de leur prix.

Corollaire, les soulèvements populaires sont nombreux et violents (« croquants » en Périgord en 1637, « va-nu-pieds » en Normandie en 1639...).

Les protestants

Le siège de la Rochelle s'est achevé en 1629. La perte de leur ville inquiète beaucoup les protestants, mais ils se soumettent. Louis et Richelieu sont tous deux catholiques, et ils ne conçoivent pas que l'on puisse être Français et protestant. Les « Réformés » voient leurs droits rognés petit à petit, mais l'ambiance n'est pas (encore) aux persécutions ouvertes, et la liberté de culte est toujours garantie.

Les sorcières

Nous verrons plus loin ce qu'il en est réellement, mais même aux yeux des profanes, il est clair que Satan est à l'œuvre en France comme partout en Europe. L'Inquisition n'existant pas en France, les années 1630 sont l'âge d'or des chasseurs de sorcières « indépendants ». Généralement, ces juges autoproclamés opèrent aux marges du royaume (pays basque, nord et est, essentiellement). Leurs méthodes sont discutables, leur logique tordue et leurs exploits inspirés par un goût très sûr de la publicité. Parmi les plus célèbres, Pierre de Lancre, un octogénaire dont les œuvres sont un classique de la littérature paranoïaque (c'est notamment lui qui a consacré un traité entier au point suivant : « si quelqu'un fournit un alibi à une sorcière, c'est qu'il est lui-même sorcier »). Toutefois, depuis le début du siècle, des théologiens et des intellectuels commencent à se demander si ces excès sont utiles. Même les plus audacieux ne nient pas l'existence des sorcières, mais sont-elles si nombreuses ? Les juges royaux commencent à casser les décisions des chasseurs de sorcières, et il arrive même qu'ils sauvent des prisonnières.

Les guerres

La France est presque en mesure de disputer la prédominance à l'Espagne. En revanche, celle-ci fait toujours la loi outre-mer, suivie d'assez loin par l'Angleterre. Malgré tout, la marine française remporte quelques beaux succès.

Outre-mer...

- 1633 : Québec, Samuel Champlain, premier gouverneur de la Nouvelle-France.
- 1635 : Conquête de la Guadeloupe.
- 1636 : Prise de la Martinique.
- 1637 : Les marchands d'esclaves installent des têtes de pont au Sénégal.
- 1638 : Prise de la Réunion.

... et en Europe

En dehors de quelques échauffourées en Italie (habituelles depuis deux siècles), la grande guerre de la décennie sera l'intervention fran-

çaise dans la guerre de Trente Ans (voir plus loin). Les opérations, dans ce qui est aujourd'hui la Rhénanie, sont l'occasion pour le prince de Condé de se couvrir de gloire.

Petit panorama européen

Royaume d'Angleterre, d'Écosse et d'Irlande

Né en 1600, le roi Charles I^{er} est monté sur le trône en 1625. Partisan de la monarchie absolue, il s'est débarrassé du Parlement en 1629, et va régner tout seul jusqu'en 1640, se faisant du même coup détester de toute la population. Les Écossais se révoltent en 1637, et tentent d'envahir l'Angleterre en 1640. Cela oblige Charles I^{er} à convoquer un nouveau Parlement, et plante le décor pour la guerre civile des années 1640.

Espagne

Pour les Français, l'Espagne et son roi Philippe IV sont l'ennemi. Les Espagnols sont présents au sud (Espagne et Italie), au nord (Pays-Bas espagnols), à l'est (ils sont étroitement liés à la maison impériale d'Allemagne). La guerre entre les deux royaumes est larvée, puis éclate en 1635. A la surprise générale, la France s'en sort bien... L'Espagne a annexé le Portugal et son empire colonial en 1580 (et perdra le tout en 1640).

L'Inquisition espagnole fait partie du paysage depuis plus d'un siècle. C'est un ministère, au même titre que les colonies, et elle remplit grosso modo les attributions du KGB de l'URSS : surveillance des frontières, maintien de l'ordre (l'Inquisition est habilitée à juger les voleurs de chevaux !) et surtout chasse aux « déviants ». Vous blasphémez ? Les théories astronomiques de Galilée éveillent un soupçon d'intérêt en vous ? Fuyez ! Un bon 20 % de la population travaille comme délateur professionnel. Personne n'est à l'abri d'une dénon-

Les quatre principaux protagonistes

Les bons...

● **Louis XIII.** Né en 1601, roi depuis l'assassinat de son père Henri IV en 1610, au pouvoir depuis 1617. Intelligent et travailleur, il n'est pas aimé du peuple. Ni des nobles. Il est détesté des protestants. Sa santé commence à le lâcher, et il reste tant à faire ! Ses deux seuls centres d'intérêt sont la chasse et la cuisine. Le 5 septembre 1638, la naissance du dauphin Louis est fêtée dans tout le royaume. Le roi et la reine étaient mariés depuis vingt-trois ans, et ne s'adressaient plus la parole depuis quinze ans...

● **Richelieu.** Né en 1585, au pouvoir depuis 1624. Le cardinal est grand, décharné, avec un front immense et d'inquiétants yeux verts. Il entretient soigneusement sa propre légende : il est l'homme qui ne dort jamais, le ministre génial, l'œil qui observe tous les complots... et qui, le moment venu, les brise. A en croire les courtisans, l'État et le pouvoir sont ses seules passions, et il tolère à peine Louis XIII. C'est presque vrai. En fait, il dispose surtout d'un excellent réseau d'espions et d'une vision politique de haute volée.

... et les mauvais

● **Marie de Médicis.** Veuve d'Henri IV, mère du roi et de Monsieur, elle a exercé le pouvoir pendant sept ans, au cours d'une régence qui n'a laissé de bons souvenirs à personne. Elle a essayé d'utiliser Richelieu, mais a vite compris qu'il était incontrôlable. Ses tentatives pour le faire renvoyer ont été une suite d'échecs retentissants. A partir de 1630, elle choisit de s'exiler (en Hollande, puis en Allemagne). Elle reçoit beaucoup, notamment des courtisans opposés au cardinal, et complotte allégrement contre son fils.

● **Gaston, duc d'Orléans.** « Monsieur », le frère cadet du roi, ne rêve que d'une chose : se débarrasser de Louis et monter sur le trône. Jusqu'en 1638, il est l'héritier désigné, ce qui ne l'empêche pas de faire de son mieux pour accélérer la succession. Rendu intouchable par son statut, il alterne les complots (un par an en moyenne), les tentatives militaires (invasion du Languedoc avec 3000 mercenaires allemands en 1632), les réconciliations à grand spectacle avec « son frère bien-aimé » et les exils volontaires. Vis-à-vis de Marie de Médicis, il est beaucoup plus ferme : il ne peut pas la supporter. Le jour où ces deux-là s'entendront, Louis aura du souci à se faire.

ciation, pas même les nobles étrangers, et des gens disparaissent tous les jours. Les prisons de l'Inquisition ont la réputation d'être des endroits abominables où seuls les bourreaux sont heureux. Elle est justifiée...

Pays-Bas espagnols

Ils correspondent à peu près à la Belgique moderne, et sont gouvernés par un vice-roi nommé par Philippe IV. Ils servent essentiellement de base pour attaquer le nord de la France.

Hollande

La Hollande est une « république » (lisez : une oligarchie) strictement protestante. Elle dispose d'un empire colonial imposant dans les « Indes orientales » (l'Indonésie). Elle jouit surtout d'une denrée introuvable ailleurs en Europe : la liberté de pensée (tant que vous n'êtes pas catholique, s'entend). Les imprimeurs hollandais font fortune en fabriquant des livres interdits dans le reste de l'Europe. Ensuite, des réseaux de contrebande fort bien conçus les font circuler à peu près partout, sauf en Espagne, où l'Inquisition contrôle tous les navires étrangers.

A partir de 1634, le pays est submergée par une mode : la culture des tulipes, importées de Turquie. On assiste à de monstrueuses spéculations (un oignon de tulipe pouvant se vendre jusqu'à 5000 florins – l'équivalent d'un an du salaire d'un ingénieur, en termes modernes) qui s'achèvent en 1637 par la ruine de plusieurs spéculateurs et une crise financière pour tout le pays.

René Descartes, installé là-bas depuis 1629, y publie *Le discours de la méthode* en 1637. Sur le plan des arts, c'est l'époque de Rubens et de Rembrandt...

Allemagne

Le pays est très mal en point. En 1618, les princes protestants et leurs homologues catholiques, soutenus par l'empereur, en sont venus

aux mains. La guerre civile n'a pas cessé depuis, et elle s'est compliquée avec l'intervention du Danemark, puis celle de la Suède, et enfin de la France. Ces trois puissances, désireuses d'affaiblir le Saint-Empire, soutiennent les protestants. Vu de Paris ou de Copenhague, la situation est simple. Mais si la haute politique est une chose, les réalités sur le terrain en sont une autre : la guerre de Trente Ans (qui ne s'appelle pas encore ainsi, et pour cause : elle ne s'achèvera qu'en 1648) est sauvage et surtout confuse. Les diverses armées pillent, violent, tuent et brûlent avec enthousiasme. Il arrive qu'un général mercenaire cantonné dans une province par son employeur décide de passer dans l'autre camp et entreprenne de ravager le territoire qu'il était censé protéger... Le pays est éclaté en une multitude de principautés, au découpage parfois aberrant. Dans certaines villes, la population épuisée tente de chasser la noblesse et de créer des États plus ou moins utopiques. Généralement, ces tentatives, qui oscillent entre l'anarchie bon enfant et le totalitarisme biblique, s'achèvent dans le sang au bout d'une poignée de mois.

Bien sûr, la famine et la peste font des ravages, tout comme une chasse aux sorcières à côté de laquelle ce qui se passe en France fait figure de plaisanterie (Benedict Carpzov, en Saxe, revendiquait 20 000 exécutions).

Une fois la guerre terminée, on constatera que l'Allemagne (ou plutôt « les Allemagnes », comme on disait à l'époque) a perdu environ un tiers de sa population (la moitié ou plus dans certaines provinces).

Italie

Le nord de l'Italie est divisé en une foule de principautés qui, dans l'ensemble, se placent dans la mouvance espagnole – ou parfois, brièvement, dans l'orbite française. De très nombreux gentilhommes italiens viennent tenter leur chance à la cour de France.

La Papauté dispose de son propre État, autour de Rome. Théoriquement, le pape Urbain VIII

ne lève pas le petit doigt sans demander la permission aux Espagnols, mais en pratique, ceux-ci lui laissent une certaine autonomie. Sa principale occupation est d'embellir la basilique Saint-Pierre.

L'Italie a sa propre version de l'Inquisition, moins virulente que sa grande sœur espagnole, et qui se concentre sur les atteintes sérieuses contre les dogmes catholiques. En juin 1633 elle condamne les théories de Galilée. Celui-ci, désireux de sauver sa peau, se rétracte : non, la Terre ne tourne pas autour du Soleil. Cela ne l'empêche pas de faire publier ses œuvres en Hollande en 1638, une fois à l'abri. L'Inquisition n'existe pas dans les pays protestants...

La gloire de Venise s'amenuise peu à peu. La République contrôle encore la Crète, Chypre et quelques morceaux de Grèce, mais elle ne fait plus le poids face aux Turcs.

Empire ottoman

L'empire turc s'étend de l'Algérie au Caucase, et du Soudan à la Hongrie. En superficie, en population, et en organisation, c'est de très loin la première puissance mondiale, mais le sultan Mourad IV ne s'intéresse pas à l'Occident, et va passer son règne à tordre le cou à ses vizirs, à mater des soulèvements un peu partout, à réprimer des émeutes à Constantinople puis, lorsqu'il en aura le loisir, à conquérir la Géorgie, l'Azerbaïdjan et, surtout l'Irak, au terme d'une interminable guerre avec la Perse.

Un cas particulier est celui de « la Régence d'Alger », plus connue des voyageurs européens sous le nom de « pays des Barbaresques ». Théoriquement sous contrôle turc, Alger s'est organisée en République corsaire, gouvernée par un conseil de capitaines. La principale activité économique de la ville est la capture de navires chrétiens. Les captifs sans intérêt sont vendus comme esclaves dans le reste de l'empire ottoman, ceux qui ont les moyens peuvent se faire racheter (souvent par les chevaliers de l'ordre de Malte, dont c'est la principale fonction).



LE MONDE DE L'OMBRE

L'histoire réelle est une chose, mais les mousquetaires rouges auront à affronter d'autres opposants que des Espagnols ou des mercenaires ! L'occultisme leur offre une variété presque infinie d'adversaires, dont voici une première approche.

Les puissances de l'Enfer

Le Diable et ses légions existent, et de savants démonologues publient régulièrement d'improbables annuaires où sont référencés les noms de milliers de diables. Ces derniers s'intéressent tous activement au sort des mortels, et ne leur veulent aucun bien. Cela dit, il y a démon et démon... Belzébut et consorts s'impliquent plutôt dans des opérations à très long terme. Les PJ auront plus souvent affaire à des créatures de deuxième ou troisième ordre.

Généralement, le démon « de base » est plutôt idiot, mais convaincu d'être très rusé, et obsédé par son péché de prédilection (qui peut être classique : orgueil, luxure, paresse, etc. ; ou très spécialisé : il existe des démons préposés aux mensonges par omission, à la cruauté envers les animaux...). Ces créatures sont invisibles et immatérielles ; elles agissent sur les humains en les influençant discrètement. Quand elles se matérialisent, elles prennent forme humaine ou animale (bouc, chat ou chien noir). Mais elles réservent ce genre de manifestation quand elles sont en compagnie de sorciers et, même alors, elles sont promptes à disparaître au premier signe de menace.

Les démons sont vulnérables aux symboles sacrés. La présence d'un prêtre les met mal à l'aise, mais ne suffit pas à les chasser. Pour cela, il faut un exorcisme. Cette pratique est longue (elle peut durer des mois) et nécessite l'énergie de nombreux religieux avant d'obtenir un résultat positif...

Il est important de noter qu'un démon ne peut pas faire de mal à celui qui vit en bon chrétien. Le problème est qu'ils fixent eux-

mêmes la définition de ce terme, et qu'ils sont de mauvaise foi. On voit des religieux parfaitement purs harcelés par des légions démoniaques, uniquement parce que, parfois, en rêve, il leur arrive de pécher...

La race des tentateurs est un peu plus dangereuse. Le principe est simple : ils viennent faire une offre à un mortel, offre à laquelle ce dernier peut difficilement résister. De l'or ? La gloire ? Des femmes ? Il n'a qu'un mot à dire... et un papier à signer avec son sang !

Les pactes

Contrairement à ce que l'on croit, peu de sorciers sont assez fous pour vendre directement leur âme. Le jeu n'en vaut tout simplement pas la chandelle. La plupart des créatures démoniaques commencent par offrir leurs services en échange d'un peu de pouvoir. Il peut s'agir d'opérations ponctuelles (« va incendier la grange du père Mathieu et je te ferai trouver de l'or ») ou d'années entières de service. Un démon intelligent commence par agir comme un « bon génie ». Ensuite, une fois le mortel habitué à réussir sans effort, le démon commence à faire monter les prix et à manipuler la vie de ses victimes. Au bout du compte, il les place dans des situations impossibles, dont il peut les sortir, bien entendu... en échange de leur âme...

Un ensemble de règles complexes régit le passage d'un pacte. La principale est « le diable ne vous donne pas plus que vous n'auriez pu obtenir vous-même en vous donnant du mal ». Il vous apporte le succès dans votre domaine d'activité, alors inutile d'espérer devenir roi de France si vous ne vous appelez pas Gaston d'Orléans. Les démons disposent de milliers de pions à l'âme plus ou moins compromise, à travers toute la chrétienté.

Les sorcières

Bien sûr que les sorcières existent ! Mais elles sont beaucoup moins nombreuses et virulentes que le prétendent les chasseurs de sorcières. A les en croire, chaque village en compte plusieurs, chaque coin de forêt abrite un sabbat hebdomadaire, et chaque femme est au moins complice du démon.

L'image traditionnelle de la sorcière est celle d'une vieille femme hagarde, vivant dans les bois, avec son chat noir et ses potions malodorantes. Disons que c'est surtout dans cette catégorie que les chasseurs font des victimes...

En réalité, les démons de grade supérieur, qui eux ne sont pas idiots, cherchent plutôt à contrôler des gens influents. Marie de Médicis elle-même avait une amie très proche, Léonora Galigai, qui fut exécutée pour sorcellerie en 1617, lorsque Louis XIII prit le pouvoir. Elle était loin d'être seule dans ce cas. La cour du roi semble exempte de sorciers, mais tous les nobles provinciaux ne sont pas aussi sages. Beaucoup entretiennent des astrologues ou des alchimistes (voire des empoisonneurs, pour les moins prudents). Et tous ne sont pas ce qu'ils prétendent être...

Les chasseurs

Il est intéressant de noter que dans les pays où elle existe, l'Inquisition conseille « à ceux qui se disent sorciers » de consulter un médecin. Plus la chasse est laissée à l'initiative privée, plus elle est atroce. Et pour cause : bon nombre de chasseurs de sorcières sont en fait... des sorciers. Y a-t-il meilleur endroit pour se dissimuler ? Et en plus, la place permet de faire le mal, de torturer des innocents, de briser des vies... bref, le bonheur !



Une visite au sabbat

Personne n'a jamais vu un sabbat, mais grâce aux chasseurs de sorcières, tout le monde sait comment il se déroule. Au cas où les PJ parviendraient à s'y infiltrer, en voici une brève description. Un sabbat se tient inévitablement dans un lieu désolé et lugubre. Les sorciers y arrivent en volant (qui sur des balais, qui sur des boucs). Ils commencent par se raconter leurs crimes autour d'un buffet (composé parfois de crapauds et de lézards, parfois de mets délicieux). Vers minuit, un diable arrive. Les sorciers se pressent pour lui rendre hommage. Il accueille les nouveaux initiés, récompense les plus efficaces de ses adorateurs, puis se choisit une compagne pour la nuit. Il s'ensuit une longue orgie, qui a beaucoup excité l'imagination des chasseurs de sorcières. Dans les occasions spéciales, un prêtre défroqué célèbre une messe noire sur le corps d'une prostituée. En général, elle se conclut par un sacrifice humain, souvent un nouveau-né non baptisé. Au petit matin, chacun rentre chez soi en prenant grand soin de ne pas être vu de ses voisins. Des personnages audacieux prenant le risque d'interrompre la cérémonie risquent d'encourir la colère de quelques dizaines de sorciers (en revanche, le démon se dématérialise aussitôt).

Alchimie et alchimistes

Le diable n'est pas le seul à offrir des pouvoirs à ses serviteurs. Les hommes sont capables, à force d'étude, de découvrir les secrets de la nature et de les utiliser pour devenir immortels ou changer le plomb en or. L'alchimie est une cousine éloignée de notre chimie, mêlant recettes pragmatiques, mysticisme, superstitions et méditation...

N'importe qui peut se prétendre alchimiste et les « souffleurs » (les bricoleurs sans talent) ne manquent pas. Les vrais alchimistes ne font pas de publicité et ont tendance à rester enfermés dans leur laboratoire, n'en sortant que pour se mettre à la recherche d'ingrédients improbables (les recettes alchimiques circulent, mais sous forme codée. Il est tout à fait possible, quand on n'a pas la chance d'avoir le code, de passer plusieurs années à comprendre que le « Lion vert » est en fait un composé de cuivre).

Techniquement, l'alchimie, comme toutes les autres branches de la magie, est condamnable par les tribunaux ecclésiastiques. Toutefois, dans la mesure où elle ne fait pas appel aux forces d'En-Bas, les alchimistes sont tolérés. Bien sûr, les choses ne sont pas aussi tranchées que les alchimistes le prétendent. La route du Grand Œuvre est ardue, semée d'embûches et surtout fastidieuse. Autrement dit, un démon qui fait bien son travail peut parfaitement attendre un moment de découragement et proposer au chercheur un « raccourci » tentant. Voir à ce sujet l'histoire du Dr Faust.

La Rose-Croix

Ce groupe très mystérieux serait basé en Allemagne et tirerait son nom d'un certain Christian Rosenkrantz, qui aurait voyagé au fin fond de l'Asie et en aurait ramené une multitude de pouvoirs étranges, qu'il décida de mettre au service de l'humanité et de transmettre à une poignée d'élus soigneusement sélectionnés. Depuis une dizaine d'années, des

quantités de littérature rosicrucienne commencent à circuler. L'existence du groupe n'a jamais été prouvée. En revanche, une foule d'illuminés se réclament d'eux, allant du parfait escroc à l'alchimiste dangereusement compétent. Richelieu les considère comme une menace pour la sécurité de l'État, et a donné des ordres pour que tout rosicrucien présumé soit arrêté et conduit à la Bastille. Il estime que, s'ils ont de vrais pouvoirs, ils pourront les transmettre à ses propres agents.

Les Nostradamites

Nostradamus a vécu à l'époque de l'autre reine Médicis, Catherine, à la fin du siècle dernier. Ses *Centuries* intriguent déjà énormément, et des hordes d'érudits commencent à tenter de les déchiffrer, à la recherche des clés de l'avenir.

A ce jeu, les Nostradamites ont une longueur d'avance. Ils sont persuadés d'avoir décodé tout le manuscrit, et de connaître l'avenir jusqu'en l'an 2000. Il ne reste plus qu'à faire en sorte que les prophéties se réalisent. Politiquement, ils ont choisi le camp de Gaston d'Orléans (qui, selon eux, est destiné à régner). Leurs actions sont un mélange déroutant de basses magouilles politiques au service de leur maître et de gestes dictés par les prophéties. Faute de connaître leur plan, elles sont déroutantes. En 1630, les Nostradamites ont assassiné un poète, incendié cinq églises (disposées en pentacle), tenté d'empoisonner Richelieu... Le groupe, basé en Hollande, est dirigé par un individu énigmatique connu sous le nom de « maître Michel le Jeune ». Il compte une soixantaine de membres, pour la plupart des spadassins qui ignorent presque tout de l'avenir. L'unique copie déchiffrée des *Centuries* serait conservée par maître Michel dans sa maison d'Amsterdam.

Les vengeurs de Léonora

Ce tout petit groupe de sorciers italiens, pour la plupart infiltrés à la cour de France, ont

juré de venger Léonora Galigai, l'amie de Marie de Médicis. Avant d'être repérés, ils ont réussi à empoisonner ou envoûter presque tous ceux qui ont participé à son arrestation, à la notable exception du roi. Le groupe a été démantelé par les hommes de Richelieu en 1625, mais il s'est reformé depuis. Ses membres entretiendraient des liens étroits avec la reine-mère, qui n'a jamais renoncé à retrouver son influence sur le royaume, et qui n'hésiterait pas à utiliser la magie pour parvenir à ses fins.

... et autres étrangetés

On dit qu'à Prague, le rabbin Loew a réussi à animer un golem, un homme d'argile. Il existe une poignée de kabbalistes dans le sud de la France; peut-être ont-ils réédité cet exploit? Les vampires, quant à eux, restent sagement en Europe centrale, et ne seront à la mode qu'au siècle suivant.

En revanche, il existe d'innombrables histoires sur les « meneurs de loups », capables de se faire obéir des meutes qui sillonnent les campagnes (et qui s'aventurent chaque hiver jusqu'à Paris). Certains sont capables de se changer en loup, même si la métamorphose est plus compliquée que ne le laisse entendre Hollywood. Dans de nombreux cas, le « garou » possède une peau de loup, qu'il ne peut porter que certaines nuits. Si cette peau est détruite lorsqu'il ne la porte pas, il meurt. D'autres loups-garous ont été changés en bêtes pour avoir commis des crimes abominables.

Les gitans sont arrivés en Europe depuis deux siècles, et de l'avis général, ce sont de puissants magiciens. Ils lisent dans les lignes de la main, peuvent maudire les gens qui leur déplaisent, et enlèvent les petits enfants pour des raisons inconnues, mais certainement maléfiques.

La divination fascine les « scientifiques » du XVII^e siècle. Tous les astronomes sont plus ou moins astrologues – et, dans ce domaine comme en alchimie, de loin en loin, on trouve un praticien compétent.

LA COMPAGNIE
DES MOUSQUETAIRES
ROUGES

Dans le monde matériel, le royaume est encerclé par les Espagnols, menacé par l'Angleterre et sans cesse au bord d'un nouveau conflit religieux. Sur le plan spirituel, ses habitants sont assiégés par des hordes de démons. Et, parfois, toutes ces menaces se conjuguent. La mission des mousquetaires rouges est justement de porter la lumière dans ces zones d'ombre...

Histoire

L'origine de la compagnie des mousquetaires rouges remonte à 1617, peu après que Louis XIII se soit emparé du pouvoir en éliminant les proches conseillers de la reine-mère, Concino Concini et sa femme, Léonora Galigai. Cette dernière, une vraie sorcière, avait utilisé ses pouvoirs pour se débarrasser de ses rivaux à la cour et contrôler l'esprit de Marie de Médicis. Après son exécution, le roi visita son laboratoire et mesura alors le danger que pouvait représenter la sorcellerie. Il en conçut une grande angoisse : peut-être que d'autres sorciers travaillaient ailleurs à sa perte.

L'un de ses favoris du moment, M. de Martigny, lui souffla la solution : créer un corps de moines-soldats, dont les prières protégeraient la personne royale des influences maléfiques. Après avoir pensé ressusciter l'ordre du Temple, Louis s'arrêta à un plan plus raisonnable : recruter les meilleurs de ses soldats et les former à la chasse aux démons. M. de Martigny fut chargé de mettre sur pied cette organisation. Vers 1620, il mit la dernière main à une nouvelle compagnie de mousquetaires, baptisée « mousquetaires du Sacré-Cœur de Jésus ». Elle ne tarda pas à devenir « les mousquetaires rouges », du moins pour les rares initiés au courant de son existence. Depuis, la « compagnie » a connu des fortunes diverses. Richelieu tenta de la dissoudre lors de son arrivée au pouvoir, en 1624. Quand il comprit qu'elle était beaucoup plus intéressante en état de marche, il la prit sous son aile. M. de Martigny, farouchement anticardinaliste, fut vite écarté et remplacé par M. d'Artenac, l'un

des protégés de Richelieu. Sous son impulsion, la mission des mousquetaires rouges devint « protéger le royaume des forces du mal » (et non plus le roi). C'est également Richelieu qui imposa la présence de conseillers civils dans ce qui était avant une organisation strictement militaire.

Recrutement

Les mousquetaires rouges sont sélectionnés parmi les meilleurs soldats du royaume : mousquetaires du roi ou gardes du cardinal, sans oublier des officiers venus d'autres corps, notamment des régiments provinciaux (il existe une rivalité visible, mais contrôlée, entre les anciens mousquetaires du roi et les anciens gardes du cardinal. Les vieilles habitudes...). Tous sont nobles et ont acheté fort cher leur première charge. Sur le plan de la paye et des privilèges, être un simple mousquetaire rouge équivaut largement à un poste de capitaine dans le reste de l'armée. Théoriquement, la compagnie est ouverte aux protestants, tout comme l'armée royale, mais en pratique, il n'y en a aucun. Richelieu a toujours du mal à admettre que l'on puisse être protestant et bon serviteur du roi. En revanche, en violation flagrante des habitudes de tous les autres régiments royaux, on trouve quelques Juifs parmi les conseillers civils.

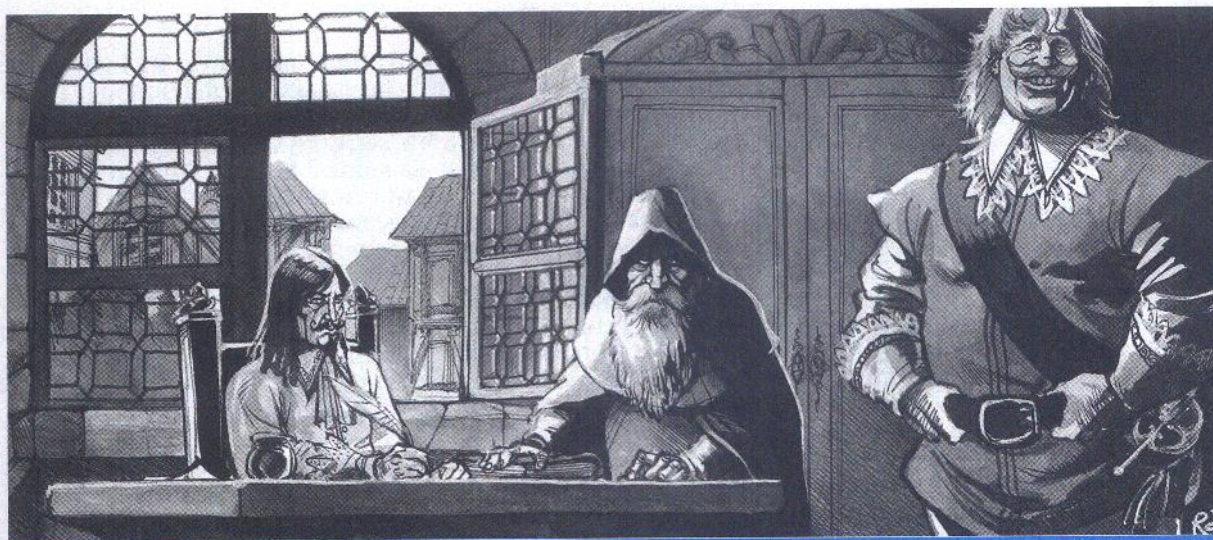
Bien qu'ils soient en majorité, les militaires ne représentent pas la totalité du corps des mousquetaires rouges. On y trouve également de nombreux religieux, une poignée d'érudits laïcs (parfois d'anciens chasseurs de sorcières repentis) et nombre d'alchimistes qui se sont

vus offrir le choix entre la prison ou le service de Sa Majesté. Cette dernière catégorie exceptée, la plupart des membres ont été recrutés parce qu'ils ont déjà eu affaire au surnaturel, s'en sont honorablement sortis et ont averti les autorités. Peu après, ils ont reçu la visite de M. d'Artenac, qui leur a fait une offre impossible à refuser.

Effectifs et organisation

La compagnie compte environ cent cinquante militaires, une trentaine de religieux et d'érudits, plus une vingtaine d'alchimistes. Parmi eux, il y a une trentaine de femmes, dont certaines ont une formation de combattantes (l'époque étant ce qu'elle est, croiser le fer avec une femme déstabilise beaucoup certains adversaires... et d'Artenac, qui a été formé par le cardinal, n'est pas homme à laisser passer un avantage potentiel). Tout ce petit monde a juré de garder le secret le plus absolu sur leurs activités. Le temps de service est de dix ans. Ceux qui y arrivent entiers reçoivent un généreux pécule, et sont rendus à la vie civile. La plupart se retirent dans un manoir en province. Bien entendu, s'il se produit un fait anormal dans leur région, ils sont censés le signaler, puis prêter aide et assistance aux envoyés de la compagnie.

La chaîne de commandement est simple : les mousquetaires sont libres de s'organiser comme ils le désirent, en fonction de leurs affinités. Chaque groupe compte de quatre à huit membres. Ils sont aux ordres d'un capitaine, qui



M. le comte d'Artenac, le père Joseph et M. le baron du Pellet

lui-même obéit à M. d'Artenac, le commandant, lequel tient ses ordres du roi et du cardinal. Les divers spécialistes civils sont considérés comme étant de même rang qu'un militaire. La plupart appartiennent à un groupe, mais certains (notamment les alchimistes et les religieux) sont affectés en fonction des besoins de la mission.

Les capitaines vont rarement sur le terrain, ils confient les missions, veillent aux problèmes de discipline et à l'organisation des groupes qu'ils ont sous leurs ordres. Pour le reste, chaque mousquetaire est censé être autonome. Le système a beau être assez flou, il est efficace, et produit des unités extrêmement soudées, qui fonctionnent parfois comme de véritables cellules familiales. Effet secondaire : il existe des rivalités et des compétitions plus ou moins féroces entre les groupes. Tant qu'elles ne dépassent pas certaines limites, les capitaines laissent faire...

Entraînement

Les mousquetaires rouges sont recrutés parmi l'élite de l'armée. Étant nobles, ils sont censés savoir se battre et monter à cheval. Ils ne reçoivent donc pas de formation dans ce domaine, mais à eux de gérer leur entraînement. Les conseillers civils sont censés être de taille à affronter la plupart des menaces naturelles et surnaturelles. Beaucoup profitent des périodes de repos entre les missions pour s'entraîner au maniement des armes avec leurs collègues, auxquels ils enseignent en échange des rudiments de latin (ou de leur compétence de prédilection).

Types de missions

● **Protection rapprochée de la personne royale.** Il y a en permanence cinq mousquetaires (en civil ou sous l'uniforme des mousquetaires ordinaires) à proximité de Louis XIII. Ils forment la dernière ligne de défense en cas d'attentat surnaturel, mais jusqu'ici, ils n'ont jamais eu l'occasion d'entrer en action. Le service est souvent ennuyeux, mais personne ne s'en plaint : attirer l'attention de Sa Majesté est le

plus court chemin vers la fortune. Théoriquement, Richelieu pourrait également bénéficier de cette garde rapprochée, mais il n'en a jamais exprimé le désir.

Quant à la reine Anne d'Autriche, elle n'a jamais entendu parler des mousquetaires rouges.

Après la naissance du dauphin, en 1638, le cardinal en affectera dix à sa protection.

● **Protection de la cour.** C'est une tâche double : les mousquetaires rouges veillent à ce qu'aucun sorcier ne frappe de l'extérieur, mais aussi à ce qu'aucun courtisan ne s'adonne à la sorcellerie. La compagnie enquête systématiquement sur toutes les morts suspectes qui se produisent à la cour. En moyenne, une sur vingt rentre dans son domaine de compétences. Les informations sur les meurtres et les empoisonnements ordinaires sont automatiquement transmises aux autorités.

● **Contre-espionnage magique.** Des ambitieux convoitent le trône, à commencer par le frère du roi, Gaston d'Orléans. Beaucoup de comploteurs n'hésitent pas à s'adjoindre une aide surnaturelle, qui peut prendre une multitude de formes (depuis la potion bizarre fournie par un alchimiste jusqu'à l'aide indirecte des démons). Les mousquetaires doivent garder un œil sur les principaux ennemis du régime (qui sont généralement connus, mais intouchables pour des raisons politiques) et veiller à ce qu'ils restent sages.

● **Enquêtes en province.** La France est un pays immense, où les distances se chiffrent en semaines de voyage. N'étant pas centralisé, il faut donc une affaire grave pour que les autorités locales alertent Paris. Cela se produit parfois. Dans ce cas de figure, les mousquetaires peuvent compter sur la coopération des dirigeants locaux.

● **Service du roi et du cardinal.** Tous deux entretiennent des réseaux d'espions très efficaces, répartis aux quatre coins du pays. Dans la montagne de rapports qui remontent vers eux se trouvent parfois des comptes rendus d'événements étranges. Lorsque l'affaire semble mériter un complément d'enquête, ils la transmettent à d'Artenac, qui envoie un groupe à l'aventure. Neuf fois sur dix, il

Compétences

Il est chaudement conseillé, à la création d'un personnage combattant, de prendre les compétences suivantes :

- Escrime à au moins 100%.
- Athlétisme, Cascade, Équitation, Esquiver à au moins 50%.
- Culture générale, une langue étrangère, Vigilance, Art de la guerre à au moins 30%.
- Pour certains personnages, Déguisement, Discrétion, Secourisme, Survie et Héraldique peuvent rendre des services.

s'agit d'une chasse au dahu mais, parfois, les mousquetaires trouvent quelque chose d'intéressant.

● **Opérations à l'étranger.** A partir de 1635, un détachement de mousquetaires rouges accompagne l'armée française en Allemagne. Leur fonction s'apparente à un « déminage » magique : partir en avant de la troupe pour arrêter systématiquement tous les sorciers connus, ou pour enlever un alchimiste prometteur.

● **Missions secrètes à l'étranger.** Il arrive que le roi ou le cardinal envoient des agents à l'étranger. Généralement, ils ne prennent ce risque que pour des affaires graves, voire gravissimes. Nombre de vétérans peuvent raconter des histoires à faire dresser les cheveux sur la tête sur des missions secrètes en Espagne ou en Angleterre.

● **Opérations privées.** Théoriquement, l'existence des mousquetaires rouges est un secret d'État. En pratique, Louis l'a révélée à quelques intimes, notamment au marquis de Cinq-Mars, son plus proche confident. Celui-ci n'a pas hésité, à plusieurs reprises, à utiliser leurs services. A un moindre niveau, il arrive que M. d'Artenac autorise des missions « privées », tant qu'elles peuvent avoir des retombées bénéfiques pour la compagnie. Ainsi, un groupe peut parfaitement se lancer à l'aventure de sa propre initiative parce qu'un

Les valets

Chaque mousquetaire a le droit d'entretenir un valet, à ses frais. Un bon valet est un mélange d'ordonnance, de confident et d'intendant. Un mauvais valet n'hésite pas à voler son maître ou à se laisser corrompre par l'ennemi du moment.

La plupart des valets ont tendance à faire preuve de gros bons sens paysan là où leurs maîtres succombent parfois à des accès de chevalerie inconsidérés. La solde a beau être bonne, elle est parfois insuffisante pour couvrir les besoins des mousquetaires. Dans ce cas, le valet est censé les aider à « vivre sur le pays », à persuader les commerçants de faire crédit, à se procurer (plus ou moins honnêtement) le nécessaire ou le superflu.

La coutume est de les appeler par le nom de leur province d'origine (Picard, Lenormand) ou parfois par celui de leur ancien métier (Bedau, Tonnelier).

Dans la mesure où les mousquetaires rouges sont soumis à de sévères contraintes de sécurité, ils sont invités à choisir très soigneusement leur homme de confiance. S'il est déjà au service du mousquetaire lorsque celui-ci entre « dans la compagnie », on le présente au capitaine, qui lui fait jurer le secret, comme son maître. Si celui-ci devait changer de valet par la suite, son capitaine lui en procurerait un digne de confiance (généralement un ancien valet sans emploi suite à la mort de son dernier maître). Les valets « au chômage pour cause de décès » restent souvent dans le service, et s'occupent du travail de basse police (filatures, surveillance d'un lieu, mais aussi recrutement d'autres valets, etc.).

Un joueur peut choisir d'incarner un valet, bien que celui-ci soit plutôt prévu pour être un personnage-non-joueur.

ami alchimiste s'est fait voler son recueil de formules... ou désire obtenir celui d'un concurrent. Évidemment, dans ce cas de figure, le groupe n'est pas couvert, et s'il se fait prendre, il encourt de gros ennuis.

Méthodes

D'Artenac conseille vivement la discrétion à ses hommes, mais c'est le seul impératif qu'il leur impose. Encore faut-il s'entendre sur le sens du mot « discrétion ». Richelieu préfère qu'on ne les voit pas et qu'on ne les entende pas. En fait, il y tient tellement qu'il a tendance à laisser les maladroits qui se sont fait prendre par les autorités locales croupir en prison pendant un mois ou deux, histoire de leur apprendre la prudence.

Les mousquetaires rouges sont autorisés à se présenter comme de simples mousquetaires en mission. Cela suffit à leur ouvrir la plupart des portes. En revanche, il est bien entendu hors de question de mentionner leurs activités « surnaturelles ».

Pour le reste, chaque groupe est libre d'établir ses tactiques. Certains préfèrent la subtilité, enquêtent longuement et n'agissent que lorsqu'ils sont certains d'avoir cerné tous les tenants et les aboutissants de la question, d'autres se contentent d'un examen sommaire du problème avant de foncer. Aux yeux du roi et du cardinal, seul le résultat compte...

PNJ

● **M. le comte d'Artenac**, commandant de la compagnie. Le « commandant » est un ancien garde du cardinal, qui a renoncé à cette fonction lucrative pour mener une croisade contre le diable et ses séides. Il a les traits creusés, une barbe noire et les cheveux longs. Il est volontiers distant, mais il n'hésite pas à protéger ses hommes lorsqu'ils encourrent le déplaisir des uns ou des autres. Parmi les mousquetaires, il est respecté, à défaut d'être aimé.

● **Le père Joseph**, éminence grise. Le conseiller préféré de Richelieu est un petit moine capucin âgé, à la longue barbe blanche

et à la soutane grise. Le roi et le cardinal sont généralement trop occupés par les affaires du royaume pour se mêler directement du fonctionnement de la compagnie. C'est donc le père Joseph qui assure la liaison entre les deux têtes du gouvernement et d'Artenac. Cela ne va pas sans heurts : loin de Richelieu, le père Joseph a tendance à se montrer aussi autoritaire et arrogant que son maître, et M. d'Artenac le supporte mal.

● **M. le baron Antoine du Pellet**, capitaine. Ce solide quadragénaire, aux cheveux prématurément blanchis, a commencé sa carrière parmi les mousquetaires. C'est un chef sympathique et bon vivant, qui se montre volontiers compréhensif lorsque ses hommes formulent des exigences raisonnables. Il est inconditionnellement fidèle au roi, et n'a guère d'estime pour Richelieu.

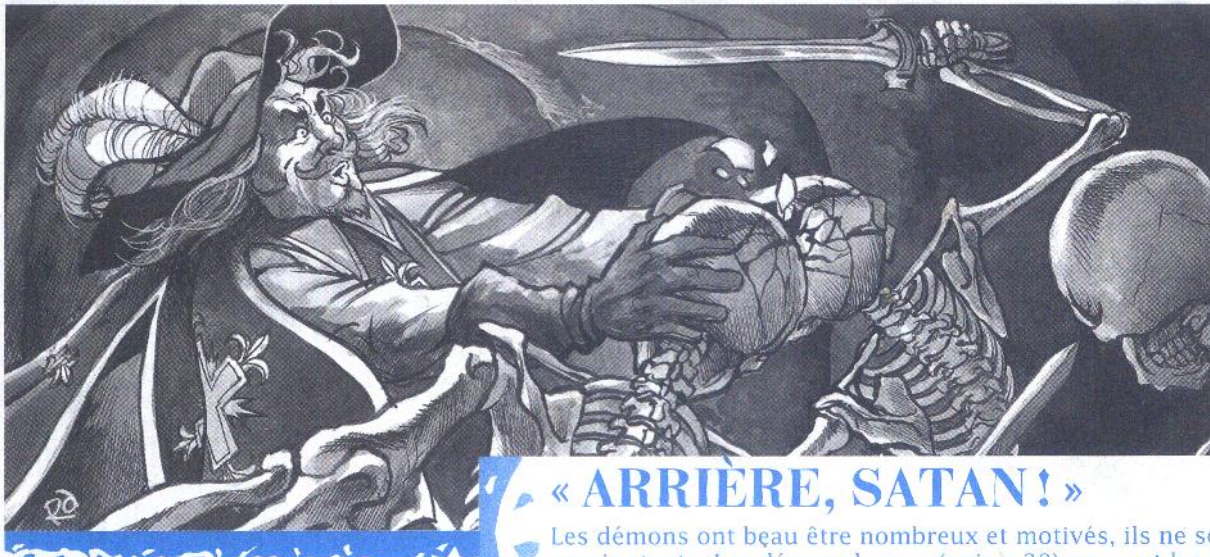
Concurrents et ennemis

● **Les jésuites**. La Compagnie de Jésus, chargée par le pape de mener l'offensive de la reconquête catholique dans les pays ayant sombré dans le protestantisme, n'a pas bonne presse en France, où elle est perçue comme une organisation dominée par les Espagnols, qui n'hésitent pas à l'utiliser pour imposer leur pouvoir. La réalité est un peu plus complexe. L'ordre est majoritairement composé d'Espagnols et de Portugais, c'est un fait, et il lui arrive de se mettre au service des ambitions de Philippe IV, notamment outre-mer, mais il conserve une large autonomie. Entre autres, il remplit le même office que les mousquetaires rouges, mais pour le compte du roi d'Espagne (dans les territoires de la Couronne espagnole) et du pape (partout ailleurs). Résultat : il arrive régulièrement que mousquetaires et jésuites se retrouvent sur le terrain, à s'occuper d'une même affaire découverte par des biais complètement différents. La plupart du temps, il s'ensuit une rivalité « amicale » entre les deux groupes, mais on a vu aussi s'établir des collaborations sincères... et en une ou deux occasions, mousquetaires et jésuites étaient telle-

Matériel

Les membres de la compagnie reçoivent le matériel suivant.

- Une tenue de mousquetaire bleue et blanche pour le « service ordinaire » (il existe un uniforme de parade rouge et blanc pour les grandes occasions, mais il n'est pas porté en temps normal). Les membres de la compagnie portent un ruban rouge à la garde de leur épée pour se distinguer des autres mousquetaires). Seuls les militaires du groupe reçoivent cette casaque.
- Un mousquet et un pistolet, poudre et balles à volonté.
- Une épée et un poignard (mais la plupart des mousquetaires ont leurs armes personnelles).
- Le droit de réquisitionner des chevaux dans tous les relais de poste du royaume (mais beaucoup ont leur propre monture, à laquelle ils tiennent beaucoup).
- Une petite croix en argent.
- Une Bible en latin.
- Selon les besoins de la mission, les alchimistes peuvent fournir certains produits chimiques plus ou moins utiles.
- Les balles en argent, qui étaient remises systématiquement à chaque début de mission, ont été supprimées : les hommes les fondaient et les revendaient. Elles ne sont plus attribuées qu'au compte-gouttes, et uniquement si le groupe en fait la demande.



« ARRIÈRE, SATAN! »

Les démons ont beau être nombreux et motivés, ils ne sont pas omnipotents. Les démonologues (voir p.38) peuvent les lier et les contraindre à obéir à leurs ordres, et les prêtres peuvent les chasser.

Qui ?

N'importe quel religieux ordonné est capable d'accomplir les actions suivantes. Même si les conseils qui suivent sont plutôt orientés prêtre catholique, un pasteur ou un rabbin disposent des mêmes armes.

Quoi ?

● **Protection.** Une courte bénédiction permet de protéger un lieu (une pièce, une clairière...). Il faut un round pour créer une barrière protectrice dont la FOR est égale à la moitié du POU du prêtre.

Si un démon tente de la franchir, faites un duel FOR/POU du démon. Elle dure jusqu'à ce qu'un péché soit commis à l'intérieur.

● **Pour les démons mineurs**, une poignée de sel jetée par-dessus l'épaule gauche suffit à les faire fuir.

● **Exorcisme.** Chasser le ou les démons qui occupent le corps d'innocents est une activité à plein temps pour certains religieux.

Pour y parvenir, il faut :

— amener le démon à révéler son nom. Duel d'INT/INT, un jet par jour ou un jet réussi de Connaissance des démons ;

— réciter les formules d'exorcisme. Duel de POU/POU, un jet par semaine (la procédure est épuisante et peut être dangereuse pour le possédé).

S'il y a plusieurs « locataires » (certains possédés abritent une cinquantaine de démons!), il faut recommencer pour chacun.

Face à un démon particulièrement récalcitrant, plusieurs exorcistes peuvent cumuler leur POU.

● **Pour chasser un démon** qui n'est pas incarné dans un corps humain, il y a toujours un moyen, mais il n'est jamais évident. L'équilibre cosmique (et celui des scénarios!) exige qu'il soit possible de le découvrir.

Quelques exemples :

— Pousser son invocateur à se repentir sincèrement (et en place publique, si vous voulez compliquer les choses!).

— Trouver un moyen de satisfaire les exigences du démon sans mettre en péril des innocents (classique : « si tu construis ce pont, je te donne l'âme du premier vivant qui l'emprunte »... et on lâche un chat sur le pont le jour de l'inauguration).

— Trouver une formule spécifique de renvoi quelque part dans d'antiques grimoires.

— Pousser le démon à posséder une personne ou un animal. Une fois qu'il est dans un corps, il est possible de le chasser selon les règles ci-dessus.

— En fonction des besoins du scénario, vous pouvez en imaginer d'autres.

Et face à un démon en liberté ?

Une fois de plus : il n'y a pas de gros démons de combat qui sillonnent

les campagnes françaises...

Au cas où les mousquetaires se trouveraient un jour en face d'un démon libre et désireux d'en découdre, considérez que les prêtres sont aussi mal armés que les laïcs. Et, en général, les démons commencent par s'en prendre à eux.

ment occupés à se mettre des bâtons dans les roues qu'ils en ont oublié leur objectif.

Contrairement aux mousquetaires, les jésuites font rarement usage de la force. Dans les territoires espagnols, ils sont souvent accompagnés de soldats appartenant au « bras séculier », qui n'hésitent pas à être brutaux. En France, ils agissent seuls, ou avec le concours de gentilhommes (et de spadassins) catholiques recrutés pour l'occasion.

● **Monseigneur Giulio Mazarini**, nonce apostolique. L'ambassadeur du pape à Paris est l'un des personnages les plus hauts en couleur de la cour. Cet évêque atypique collectionne les œuvres d'art, joue des sommes énormes, prête généreusement à ses nombreux amis et vit très au-dessus de ses considérables moyens.

A titre personnel, il s'est doté d'un embryon de service secret magique. Il compte une dizaine d'hommes, tous gentilhommes, pour la plupart italiens, qu'il envoie se mêler de toutes les affaires bizarres dont il entend parler (ses espions sont nombreux et bien informés, et il dispose d'au moins une taupe dans la compagnie). Ses agents, menés par le marquis Hercule di Ponte Maggiore, ont tendance à être plus expéditifs que les mousquetaires, mais ils sont gens d'honneur, et on peut toujours discuter avec eux.

● **Michel de Martigny**, l'ancien commandant des mousquetaires rouges. L'ex-favori du roi a été brutalement écarté au profit d'Artenac. Peu après, accusé de comploter avec Gaston d'Orléans, il a été jeté à la Bastille. Il s'en est évadé en 1629, probablement avec des complicités extérieures (une demi-douzaine de mousquetaires rouges ont pris, avec un bel ensemble, une permission d'un mois juste avant l'évasion). Depuis, il est en cavale. Des rapports affirment qu'il est en Allemagne, ou en Italie... ou peut-être en Espagne, à moins qu'il ne soit terré quelque part en France, ou qu'il vive à Paris sous un déguisement. En fait, Martigny s'est réfugié auprès de la reine-mère, et réfléchit aux moyens de récupérer « sa » compagnie. Si, au passage, il pouvait provoquer la chute de Richelieu, il en serait heureux (pas pour des raisons politiques, c'est juste une bonne haine personnelle).

Le POU et l'INT des démons

● Démon mineur : 1d6.

● Démon moyen, tentateur & Cie : 2d6+6.

● Démon majeur : au cas où vous en auriez besoin, comptez entre 5 et 10d6.

DUELS, ARMES À FEU & AUTRES RÈGLES...



RÈGLES D'ESCRIME

Ces règles, mieux adaptées à l'univers de « Mousquetaires & Sorcellerie », remplacent celles du combat à l'épée des règles de base de « BaSIC ».

Actions dans le round

Chaque personnage a droit à trois actions par round. Par action on entend :

- une attaque, une parade ou une esquive ;
- toute autre action typique des combats de cape et d'épée comme par exemple : donner un coup de pied, un coup de poing, sauter sur une table, bondir en selle, s'accrocher au lustre, faire un roulé-boulé, etc. Les déplacements comptent eux aussi comme une action.

Chaque joueur choisit librement les actions de son personnage. S'il le souhaite, il peut effectuer trois fois la même dans le round. L'initiative se calcule comme dans les règles de combat standard (DEX+1d6). En conséquence un personnage effectue toutes ses actions au même moment, sauf évidemment les actions réactives que sont la parade et l'esquive qui interviennent quand nécessaire. D'où l'intérêt, lorsqu'un joueur a l'initiative, de conserver une ou plusieurs actions pour faire face à son ou ses adversaires plus lents. Néanmoins, s'il décide de garder une action pour une parade ou une esquive future et qu'il s'avère que finalement il n'en a pas besoin, cette action est perdue pour le round. Un personnage qui a une meilleure initiative que son

adversaire peut volontairement décider d'attendre afin de voir quelles seront les actions de son opposant et agir après lui.

La compétence Escrime

Escrime est une compétence très large qui comprend tout ce qui touche à l'art de se battre tel qu'il est mis en scène dans les films de cape et d'épée. Autrement dit, elle englobe beaucoup plus de choses que le seul art du maniement de la rapière et comprend :

- l'escrime proprement dite ;
 - la bagarre ;
 - l'esquive ;
 - toutes les acrobaties liées à ce genre de combat : sauts par-dessus les tables, dégringolades dans les escaliers, etc.
- Escrime remplace donc les compétences de Armes de mêlée, Armes d'hast, Armes de lancer (mais pas Armes à feu), Athlétisme, Bagarre, Cascade et Esquive (mais uniquement lors des combats pour les quatre dernières). Le pourcentage de base d'Escrime est de 50 % et ne peut pas dépasser 120 % lors de la création d'un personnage ; elle peut atteindre, avec l'expérience, des valeurs aussi impressionnantes que 200 % et plus. C'est la seule compétence à pouvoir dépasser 100 %.

Le joueur répartit son score en Escrime dans chacune des actions qu'il entreprend, leur attribuant à son gré des chances de réussite différentes. Exemple : si un personnage avec une compétence Escrime de 90 % choisit de faire une attaque et deux parades, il peut décider d'une répartition : 30 %/30 %/30 % ou bien 50 %/20 %/20 %, etc. On doit attribuer un minimum de 10 % par action. Il est tout à fait possible aussi de n'effectuer que deux voire une action par round. Ainsi, le bretteur ci-dessus peut se contenter d'une attaque et d'une parade à 45 %/45 % ou à 55 %/35 %, etc., ou encore d'une seule attaque à 90 % par exemple. Évidemment, dans ce dernier cas, s'il est l'objet d'une attaque, il sera dans l'impossibilité de se défendre.

Quelle que soit la chance de réussite d'une seule action, un jet de 96 à 100 est toujours un échec. Attention : on doit décider de parer ou d'esquiver une attaque avant de savoir si celle-ci réussit. Et même en cas d'échec de l'attaque, on considère qu'une action a été dépensée à se défendre.

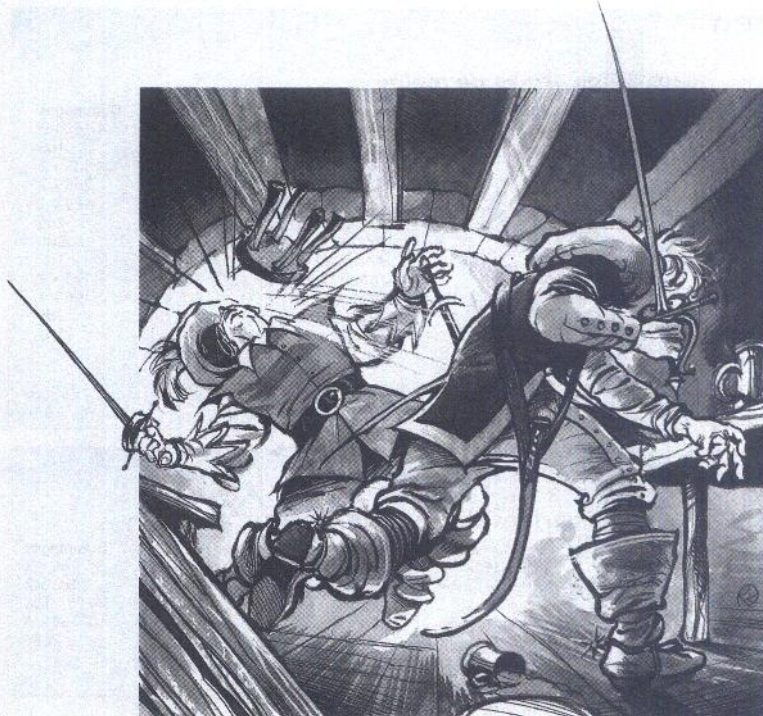
Les actions autres que les attaques et parades se voient attribuer une chance de réussite exactement de la même manière. Ainsi notre spadassin peut-il choisir comme actions : bondir sur une table, attaquer et parer avec 30 %/30 %/30 % ou toute autre combinaison de son choix. S'il rate le jet qui correspond au saut, cela signifie qu'il ne parvient pas à bondir sur la table et un MJ taquin pourra lui demander un jet sous DEXx3 pour ne pas tomber et perdre ses deux autres actions. D'où l'importance de bien préciser dans quel ordre sont entreprises les actions.

La progression en Escrime est différente de celle des autres compétences. Lorsqu'il tente de s'améliorer, le joueur fait un jeu sous INTx3. S'il est réussi, il gagne 1d6+3 points ; raté, il ne gagne rien. Un personnage dont le score en Escrime atteint les 200 % bénéficie d'une quatrième action par round.

Coups particuliers

- **La riposte** permet de contre-attaquer immédiatement. Il faut pour cela effectuer une parade et que le résultat du jet de dés soit inférieur ou égal à la moitié de la chance de parer. Si c'est le cas, une riposte est immédiatement possible : c'est une action supplémentaire gratuite, dont le pourcentage de réussite est égal à la chance qu'il y avait de réussir la riposte, et qui peut être parée ou esquivée, mais là au prix d'une action.

- **La bagarre** permet essentiellement deux actions : frapper son adversaire ou le faire reculer. Un coup de pied, de poing, etc., cause 1d3 de dommages (plus les éventuels bonus aux dommages) et peut éventuellement déséquilibrer un adversaire (DEXx4 pour rester debout), voire l'assommer. Pour repousser son adversaire, il faut réussir un jet de FOR/FOR. En



cas de réussite, l'adversaire recule de plusieurs mètres ce qui peut l'amener à trébucher contre un banc, etc.

● **Les acrobaties** peuvent apporter certains avantages. Ainsi un bretteur en position dominante (haut d'un escalier...) bénéficie d'un bonus de 10 % à ses attaques et son adversaire souffre d'un malus de 10 % à ses parades/esquives. Un roulé-boulé effectué sous le nez de son adversaire réduit les chances d'attaque de ce dernier de 20 %, etc.

● **Combattre avec deux armes** (typiquement une rapière et une main gauche) apporte une action supplémentaire, qui ne peut être consacrée qu'à parer ou attaquer, et un modificateur au score d'Esclime qui est fonction de la DEX: -30 % en dessous de 8, rien de 9 à 12, 30 % de 13 à 15, 40 % de 16 à 17, 50 % à 18. Toutes les actions d'acrobatie subissent un malus de 20 % (cumulable avec d'autres, voir plus bas).

● **Pour désarmer un adversaire**, il faut le déclarer expressément avant l'attaque, puis que le jet de dés indique un résultat inférieur ou égal à la moitié de la chance de réussir cette attaque (au-dessus, l'attaque est traitée normalement). Si c'est le cas, l'adversaire doit réussir un jet sous DEXx2 ou FORx2 ou lâcher son arme. Le désarmement échoue si l'adversaire réussit un jet de parade ou d'esquive.

Modificateurs de situation

Le MJ est encouragé à utiliser des modificateurs plus importants que les habituels 10 % ou 20 % pour gérer certaines situations héroïques. Réduire les chances de réussite d'une action d'un tiers (difficile), de moitié (vraiment ardu) ou des deux tiers (exploit) est souvent indiqué. Ce modificateur est mis en place après que le joueur ait effectué sa répartition. Par exemple, un gentilhomme saute en selle depuis un balcon du premier étage tout en assénant un coup d'épée au garde qui maintient les rênes de son cheval. Le PJ a 150 % en Esclime. Il assigne 100 % à son acrobatie et

50 % à son attaque. Après que le joueur ait effectué cette répartition, le MJ décide d'appliquer un modificateur d'un tiers au saut dont la chance de réussite devient 66 %.

Les seconds couteaux

Parmi les PNJ, la plupart n'ont que deux actions par round pour un score en Esclime ne dépassant guère les 80 %, voire moins pour les non-combattants. Seuls les PNJ les plus importants bénéficient comme les PJ de trois actions. Il n'est pas nécessaire que le MJ perde du temps à recommencer à chaque round la répartition du score d'Esclime de ses PNJ. La plupart du temps, il suffit de décider que tel malfrat se bat à 40%/40 % par exemple et d'en rester là. La souplesse de ce système de combat est essentiellement destinée aux PJ et aux PNJ les plus importants.

Exemple de combat

Un PJ mousquetaire, Gaston, possédant 160 % en Esclime, connaît quelques démêlés avec les hommes de main d'un noble arrogant qui l'attaquent dans la galerie d'un théâtre. Au 1^{er} round, Gaston se décide pour une bagarre à 60 % et deux attaques à 50 %. Ayant l'initiative, il repousse l'un de ses adversaires (jet d'Esclime réussi) qui rate son jet de DEX et bascule dans le vide par-dessus la rambarde de la galerie... Puis Gaston embroche son deuxième adversaire. Mais d'autres ruffians approchent. Au 2^e round, Gaston saute sur la rambarde (70 %) et garde deux parades (45 %) pour ses nouveaux adversaires. Au 3^e round, il tente le tout pour le tout et s'élance pour attraper le lustre puis de là sauter au sol. Cela représente une seule action à 160 % donc. Le MJ estime l'acte héroïque et applique un modificateur de 2/3. La chance de réussite devient 54 %. En cas d'échec, on applique les dommages dus à une chute. Dans ce cas de figure, le MJ pourrait aussi considérer que s'accrocher au lustre puis sauter représentent deux actions ou qu'elles ne sont pas de difficulté héroïque, mais ardue.

Les compétences spécifiques

Ces compétences, spécifiques à *Mousquetaires & Sorcellerie*, méritent quelques précisions.

● **Alchimie** (00%). L'art et la manière de fabriquer des potions aux effets plus ou moins « surnaturels » (voir p. 36).

● **Connaissance de l'alchimie** (00%). Contrairement à la précédente, qui représente un savoir « pratique », Connaissance de l'alchimie est une compétence théorique. Utilisez-la quand les personnages se posent des questions du genre « qui a écrit tel livre ? », « est-ce que je connais un alchimiste dans cette ville ? ».

● **Connaissance des démons** (05%). C'est rarement un savoir de première main, mais un jet réussi dans cette compétence permet d'avoir une idée de l'identité de l'ennemi (« Il traite systématiquement les prêtres de "misérables cloportes" ? Ça doit être Jereubaly. Il s'est manifesté pour la dernière fois en Allemagne en 1535. ») Connaître le nom d'un démon est indispensable pour l'exorciser...

● **Connaissance de la sorcellerie** (05%). Permet de connaître la façon de faire des sorciers et sorcières, d'avoir une idée de leurs pouvoirs, de se souvenir des procès célèbres ou oubliés...

● **Esclime** (50%). Voir les règles p. 32.

● **Étiquette** (00%). Indispensable pour savoir comment s'habiller, se comporter en fonction des circonstances, quoi dire et à qui, quels sont les sujets à la mode et ceux à éviter... Ne pas l'avoir n'est pas nécessairement fatal, mais complique considérablement la vie dès que l'on commence à évoluer à la cour.

● **Médecine** (10%). Elle fonctionne exactement comme Potions & Herbes, p. 17.

● **Religion** (30%). Au XVII^e siècle, tout le monde en a au moins des notions (à force d'aller à la messe). Un pourcentage supérieur représente des notions en théologie et en histoire de l'Église (et des hérésies).

● **Art de la guerre, Héraldique, Démolition, Conduite d'attelage et Lire/écrire** fonctionnent comme indiqué p. 17.

● Si vous créez des PJ ou des PNJ sorciers, n'oubliez pas que chaque sort est une compétence à part entière.

Les périls des armes à feu

Quelle que soit la compétence de l'utilisateur, s'il rate son jet, il doit immédiatement faire un jet de Chance. S'il est réussi, il ne se passe rien de fâcheux, l'arme tirera au round suivant. S'il est raté, les choses se corsent, et il faut faire un jet sur la table suivante :

- 01 - 50. Rien de spécial, il faut juste recharger l'arme.
- 51 - 60. Pas assez de poudre, la balle parcourt deux ou trois mètres avant de tomber.
- 61 - 75. Trop de poudre, grosse explosion, nuage de fumée. Doublez le temps de rechargement, le temps que l'arme refroidisse.
- 76 - 90. La balle fond et se soude au canon. L'arme est bonne à jeter.
- 91 - 00. Beaucoup trop de poudre, l'arme explose, causant 1d6 de dommages à son utilisateur.

ARMES ET ARMURES

Les armes blanches ne changent pas beaucoup par rapport à celles de « BaSIC » (voir le tableau ci-dessus). En revanche, les armes à feu sont très différentes de leurs équivalents du XX^e siècle, et méritent un traitement à part.

Les armes à feu

Les subtilités du genre chargement par la culasse ou cartouches n'existent pas encore. Pour tirer, il faut introduire la poudre et la balle par le canon, tasser le tout avec une baguette, glisser une mèche à l'arrière de l'arme, puis l'allumer et espérer que tout se passe bien. Il faut compter 1d6+3 rounds pour

la recharger. Dans l'intervalle, elle peut servir de massue (dommages : 1d6 pour les pistolets, 1d6+2 pour une arme plus longue). La compétence Arme à feu couvre toutes les armes à l'exception du canon et de la bombe.

● **Pistolet.** Ils sont lourds, massifs et encombrants. Beaucoup sont sculptés comme de véritables œuvres d'art, d'autres sont dotés de gadgets destinés à les transformer en armes de contact : lames repliables, pointe en bas de la crosse, etc.

Dommages : 1d6+2.

Portée : 10 mètres.

● **Mousquet.** L'ancêtre de la carabine, avec un canon plus long et une portée légèrement supérieure. Il fait partie de l'équipement standard de toutes les compagnies de mousquetaires.

Dommages : 1d6+3.

Portée : 15 mètres.

● **Arquebuse.** Une arme relativement lourde, impossible à manier seul. Pour pouvoir tirer, il faut appuyer le canon (qui peut atteindre 1 mètre) sur une petite fourche conçue pour cela, à planter dans le sol ou à fixer au harnachement d'un cheval.

Dommages : 1d10.

Portée : 15 mètres.

● **Canon.** Comptez au moins trois servants, voire quatre ou cinq. Tous les modèles, que ce soient ceux de l'artillerie mobile ou ceux

des navires, pèsent plusieurs tonnes. Les pièces fixes, installées dans les forteresses, sont encore plus grosses. Pour les manœuvrer, il faut la compétence Art de la guerre.

Dommages : de 3 à 5d6 selon la taille. La plupart des boulets sont en métal, et éclatent lors de l'impact, projetant des éclats autour d'eux. Considérez que les dommages entiers s'appliquent dans un rayon de 5 m autour du point d'impact, qu'ils sont diminués d'1d6 par tranche de 5 m au-delà.

Portée : 50 à 100 m.

● **Bombe.** Une enveloppe en métal, généralement sphérique, remplie de poudre, qui s'allume avec une mèche. Elle a essentiellement des applications militaires (pour faire sauter des fortifications), mais un jour quelqu'un se rendra coupable du premier attentat de l'histoire...

Dommages : 2d6. Appliquez les mêmes règles que pour les boulets de canon.

Les armures

Depuis un siècle plus personne ne porte d'armure de plaques, et les cottes de mailles ont cessé d'être à la mode sous Henri III. La plupart des escrimeurs se contentent d'une armure de cuir souple (1 point). Seuls les soldats en campagne portent une cuirasse (6 points).

Les armes de mêlée

Arme	Compétence	Dommages
Dague, poignard	Armes de mêlée	1d3 + 2
Fleuret	Escrime ou Armes de mêlée	1d6
Rapier	Escrime ou Armes de mêlée	1d6 + 2
Espadon*	Armes de mêlée	2d6 + 2
Hachette	Armes de mêlée	1d6 + 1
Hache de bataille	Armes de mêlée	2d6
Hallebarde *	Armes d'hast	3d6
Gourdin	Armes de mêlée	1d6
Masse / fléau d'armes	Armes de mêlée	1d6 + 2
Javelot / lance courte	Armes d'hast	1d6 + 1
Épieu / pique	Armes d'hast	2d6
Coups de poing, de tête, etc.	Escrime ou Bagarre	1d3
Bouclier	Celle de l'arme principale	-

* Ces armes s'utilisent à deux mains et sont trop encombrantes pour que l'on puisse parer efficacement avec.

Les armes de tir et de lancer

Arme	Compétence	Portée efficace	Portée maximale	Dommages
Arc	Armes de tir	50 m	150 m	1d6 + 2
Dague	Armes de lancer	FOR en m	FOR x 2 m	1d3 + 2
Fronde	Armes de tir	50 m	100 m	1d6
Javelot	Armes de lancer	FOR en m	FOR x 3 m	1d6 + 1
Arbalète	Armes de tir	20 m	50 m	2d6*

* 1 tir par round à la 3e passe.

L'argent

Les métaux précieux du Nouveau Monde ont provoqué une inflation galopante, qui vient s'ajouter aux problèmes de disponibilité, aux pénuries régionales, etc. Du coup, les prix varient parfois du simple au triple à quelques kilomètres de distance. Pour fixer les idées, voici un petit système, historiquement faux mais qui devrait suffire pour jouer.

1 louis (or) = 20 sous

1 écu (argent) = 10 sous

1 sou (cuivre) = 12 liards

Pour la plupart des gens, un louis représente entre un et six mois de salaire, mais pour les nobles, ce n'est pas grand-chose. Les mousquetaires rouges touchent une solde

d'une dizaine de louis par mois, ce qui leur permet de s'offrir un logement spacieux, un valet, de bons repas et surtout de suivre à peu près la mode – on n'existe pas à la cour si l'on n'est pas à la mode. Pour le reste, à eux de voir s'ils sont cigales ou fourmis. Pour les besoins de la cause, considérez qu'ils ont de quoi faire face aux dépenses quotidiennes, et réservez les problèmes d'argent aux situations exceptionnelles, notamment l'achat d'un cheval. Une rosse pousse se vend dans les 10 louis, un bon coursier en vaut une trentaine et les pur-sang peuvent dépasser les 200 louis. Dans le même ordre d'idées, une épée normale ne coûte pas très cher (dans les 15 louis), mais une lame de Tolède peut valoir dix fois plus... Les puissants offrent volontiers armes et montures pour s'attacher les services de quelqu'un (ou le corrompre).



© Casus Belli sous licence de MultiSim et Chaosium Inc.

Nom du personnage	

Surnom	-----
Sexe	Âge
-----	-----
Nationalité	

Lieu de naissance	

Titre de noblesse	

Métier / Charge	

Autres	

Universelles

- ☐ Art / Artisanat : (05%) _____
- ☐ Athlétisme (15%) _____
Courir, grimper, nager, sauter, lancer
- ☐ Bricolage (10%) _____
Petits systèmes, petites réparations
- ☐ Cascade (10%) _____
Acrobatie, jonglage, funambule
- ☐ Chercher, fouiller (20%) _____
- ☐ Commerce (20%) _____
- ☐ Culture générale (20%) _____
- ☐ Déguisement (10%) _____
Imitation, maquillage
- ☐ Discrétion (15%) _____
Filature
- ☐ Droit, administration, usages (10%) _____
- ☐ Équitation (25%) _____
- ☐ Esquiver (25%) _____
- ☐ Langue natale (80%) _____
- Langue étrangère :
- ☐ _____ (00%) _____
- ☐ _____ (00%) _____
- ☐ Leadership (15%) _____
- ☐ Navigation (00%) _____
- ☐ Orientation (15%) _____
- ☐ Persuasion (15%) _____
Baratiner, convaincre
- ☐ Sagacité (20%) _____
- ☐ Secourisme (30%) _____
Premiers soins
- ☐ Survie (10%) _____
- ☐ Vigilance (20%) _____
Remarquer détail, pister, 6e sens

Magie

Pouvoir / Objet	Niv/pt	Portée	Durée/dégâts
-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----

Caractéristiques du personnage

Chacune est égale à 2d6+6

FORCE _____ DEXTÉRITÉ _____ CONSTITUTION _____

APPARENCE _____ TAILLE _____

INTELLIGENCE _____ (x5=) Idée _____ %

POUVOIR _____ (x5=) Chance _____ %

FOR+TAI	Bonus Dom.
16 à 24	aucun
25 à 32	+1d3
33 à 40	+1d6
41 à 56	+2d6

Bonus aux dommages

Points d'énergie (magiques)

Entourer ici le score en POUvoir

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Points de vie

Entourer ici la moyenne :
(TAILLE+CONstitution) / 2

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Compétences du personnage

Répartir ici 300 points dans les compétences liées au métier et 150 dans celles que l'on désire

Spécifiques

- | | |
|---|--|
| ☐ Alchimie (00%) _____ | ☐ Héraldique (00%) _____ |
| ☐ Art de la guerre (00%) _____ | ☐ Lire / Écrire (00%) _____ |
| ☐ Conduite d'attelage (15%) _____ | ☐ Médecine (10%) _____ |
| ☐ Connais. de l'alchimie (00%) _____ | ☐ Religion (30%) _____ |
| ☐ Connais. des démons (05%) _____ | ☐ _____ |
| ☐ Connais. de la sorcellerie (05%) _____ | ☐ _____ |
| ☐ Démolition, sape (00%) _____ | ☐ _____ |
| ☐ Étiquette (00%) _____ | ☐ _____ |

Combat

Arme	Compétence	Dommages	Cp / rnd	Portée	Munitions
Corps à corps					
Bagarre (50%)	_____	_____	_____	_____	_____
Lutte (arts martiaux) (20%)	_____	_____	_____	_____	_____
Armes de mêlée (25%)					
Escrime (50%)	_____	_____	_____	_____	_____
Armes d'hast (20%)					
_____	_____	_____	_____	_____	_____
Armes à feu (15%)					
Mousquet (25%)	_____	_____	_____	_____	_____
Pistolet (15%)	_____	_____	_____	_____	_____
Armes de lancer (20%)					
_____	_____	_____	_____	_____	_____
Armes de tir (15%)					
_____	_____	_____	_____	_____	_____
Armures	protection	_____	_____	_____	_____

Pouvoir / Objet	Niv/pt	Portée	Durée/dégâts
-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----

Nom du joueur : _____

Date de création : _____

ALCHIMIE, SORCELLERIE ET DÉMONOLOGIE



L'ALCHIMIE

L'alchimie est pratiquement aussi ancienne que la sorcellerie et souvent confondue avec elle. Remontant à la plus haute antiquité, elle associe une approche matérielle et spirituelle de la nature, et plus particulièrement de la terre et des métaux. Les deux grands projets d'un alchimiste sont la transmutation des métaux et l'élixir de longue vie. Dans le cadre de *Mousquetaires & Sorcellerie*, nous nous en tiendrons aux produits alchimiques de base : acides, poisons et décoctions. Contrairement aux sorciers, les alchimistes sont de doctes personnages, parfois même des gens d'Eglise. La pratique de l'alchimie exige de disposer d'un laboratoire, équipé d'un athanor (un four alchimique dont le feu ne doit s'éteindre sous aucun prétexte), de cornues et d'alambics.

Préparer une potion

Un alchimiste n'a besoin que de sa compétence Alchimie et des ingrédients idoines pour préparer une potion. Toutes les potions sont définies par leur Virulence (VIR) et leur difficulté, échelonnées de 1 à 20. Chaque préparation est obtenue en quantité suffisante pour un usage unique.

Avant de faire son jet de compétence, l'alchimiste décide de la VIR qu'il souhaite obtenir. Il ne peut pas préparer une potion dont la VIR dépasse sa compétence divisée par 5. Le temps qu'il doit passer dans son laboratoire est égal, en heures, à la difficulté du produit multipliée par la VIR voulue. A l'issue de ce temps de préparation, il teste sa compétence :

— Réussite normale : l'alchimiste obtient une potion de la VIR voulue.

— Réussite critique : l'alchimiste obtient une potion du double de la VIR voulue ou en quantité suffisante pour deux utilisations.

— Échec normal : la potion est un échec, mais les ingrédients peuvent être récupérés à temps.

— Maladresse : la potion est un échec et les ingrédients sont irrécupérables. Dans le cas d'une décoction, l'athanor peut exploser, blesser l'alchimiste et endommager son laboratoire, à la discrétion du meneur de jeu.

Venins de lame et poisons

• **Les venins de lame** sont utilisés pour enduire la pointe ou le tranchant d'une arme. Ils sont couramment utilisés par certains spadassins pour venir à bout plus sûrement de leurs adversaires. Pour être efficaces, il faut que l'arme ait infligé au moins un point de dommages à la victime. Leur difficulté de préparation est de 10 et ils sont facilement décelables par une personne avertie en raison de leur odeur ou de leur couleur. Les ingrédients nécessaires sont divers plantes et minéraux communs.

• **Les poisons** peuvent se présenter sous de multiples formes, destinées à être ingérées ou respirées. Certains agissent par simple contact avec la peau. Selon leur subtilité, leur difficulté de préparation est de 5, 10 ou 15. Les ingrédients nécessaires sont généralement beaucoup plus rares et exotiques que pour les venins de lame.

— Les poisons de difficulté 5 sont très facilement détectables par quelqu'un d'un tant soit peu méfiant. Ils se présentent sous la forme de liquides épais ou de granules peu solubles.

— Les poisons de difficulté 10 sont plus subtils. Ce sont généralement des poudres qui se mélangent facilement à une boisson ou une sauce. Il faut être soi-même alchimiste, ou tout au moins empoisonneur, pour avoir une chance de les remarquer à temps.

— Les poisons de difficulté 15 sont virtuellement indétectables, mais leur difficulté de fabrication les rend assez peu efficaces, ce qui exige de les administrer plusieurs fois pour arriver à ses fins.

Tous ces poisons agissent après un nombre d'heures égal à (21 - VIR). L'alchimiste peut choisir de les rendre instantanés au prix d'une augmentation de 5 de leur difficulté. Ils font alors effet dans le round où ils sont administrés. Il peut également décider de les rendre

plus insidieux, soit (21 - VIR) jours, ce qui a pour effet de doubler le nombre de points de dommages infligés (et incidemment de faire passer certains empoisonnements pour une maladie foudroyante).

• **Les antidotes.** Un antidote permet de réduire les effets d'un empoisonnement. Sa VIR s'ajoute à la Constitution de la victime au moment du jet de résistance. Un antidote ne peut être conçu que pour un poison donné. Il peut donc être nécessaire de réussir un jet de Médecine pour déterminer la nature d'un empoisonnement et envisager une solution. Il est possible de prendre un antidote à titre préventif : il est alors susceptible d'agir pendant VIR heures. La difficulté de préparation d'un antidote est de 5 plus la difficulté du poison contre lequel il doit lutter.

Potions de sort

Les potions de sort sont des préparations alchimiques dont les effets peuvent rappeler ceux de certains sortilèges. Pour leur fabrication, l'alchimiste doit dépenser un nombre de points d'énergie égal à leur VIR au moment où il fait son jet de compétence. Les autres ingrédients nécessaires sont différents métaux (or, argent, mercure, plomb, étain, fer et cuivre), dans des proportions laissées à la discrétion du meneur de jeu.

Eau et pierre de révélation (Difficulté 10)

Cette préparation se présente comme une pierre d'apparence précieuse et un liquide transparent, très volatile. Une fois la potion bue, le bénéficiaire est capable de dire dans quelle direction se trouve la pierre qui lui est associée et d'évaluer la distance qui le sépare d'elle. L'effet dure un nombre d'heures égal à la VIR de la préparation.

Esprit de sel (Difficulté 5)

L'esprit de sel est un acide très puissant qui attaque tous les matériaux, excepté l'or. Une fiole de VIR 10 permet de venir à bout en quelques minutes d'une serrure ou de lourdes chaînes. Lancée sur un individu, elle lui inflige



immédiatement sa VIR en points de dommages, diminuée d'éventuels points d'armure.

Force chthonienne (Difficulté 5)

Cette potion augmente la FOR et la TAI d'un personnage d'un nombre de points égal à sa VIR. En contrepartie, elle diminue d'autant sa DEX. Bien que la TAI du personnage soit augmentée, seul son poids est accru. Son apparence et sa taille ne changent pas. L'effet dure un nombre de rounds égal à la VIR de la préparation.

Onguent (Difficulté 10)

Appliqué sur une blessure, l'onguent permet de guérir un personnage d'un nombre de points de dommages égal à sa VIR. Il ne permet pas de récupérer les points de vie perdus suite à un empoisonnement, une maladie ou un sortilège.

Panacée (Difficulté 15)

La panacée guérit un personnage d'une maladie naturelle. Pour être efficace, il faut que la VIR de la potion s'oppose avec succès à celle de la maladie sur la Table de résistance. Dans tous les cas, la panacée permet de récupérer un nombre de points de vie égal à sa VIR, quelle que soit l'origine des dommages.

Pierre de luminescence (Difficulté 5)

Cette préparation se présente sous la forme d'un cristal emprisonné dans une fiole emplies d'un liquide bleuté. Énergiquement secouée, la pierre se met à luire pendant une heure et éclaire comme une torche. L'opération peut être répétée un nombre de fois égal à la VIR de la préparation après quoi la pierre est définitivement dissoute.

Pierre d'enténébrement (Difficulté 5)

Cette petite pierre sombre, très friable, doit être violemment jetée par terre. Elle dégage alors une épaisse fumée, noire et opaque, semblable dans ses effets au sortilège Brumes de l'esprit (voir ci-dessous ; la VIR équivaut au nombre de points d'énergie dépensés). En doublant la difficulté de la préparation, la fumée peut être rendue toxique.

LA SORCELLERIE

La sorcellerie est depuis très longtemps la forme de magie dominante en Occident. Héritiers de traditions antiques, les sorciers usent de leur connaissance symbolique des forces de vie et de mort pour réaliser sortilèges ou envoûtements.

C'est seulement à partir de la fin du XV^e siècle, avec la bulle du pape Innocent VIII, que s'organisent, sur fond de guerre de religion, les premières véritables chasses aux sorcières. À l'époque de *Mousquetaires & Sorcellerie*, cette traque aveugle et cruelle de tout ce qui touche de près ou de loin aux pratiques occultes a eu pour effet – outre d'envoyer au bûcher bon nombre d'innocents – de faire disparaître toute une population de petits sorciers relativement inoffensifs. Ces rebouteux et guérisseuses, versés en herboristerie et magie blanche plutôt qu'en nécromancie, répugnaient d'ordinaire à faire usage de leur art à des fins néfastes. Contraints de se cacher, les survivants et leur descendance en sont devenus plus mauvais et retors, prompts à envoûter ceux qui ont le malheur de leur déplaire. Plus grave encore, les sorciers les plus maléfiques se sont retirés dans les villes où certains ont commencé à s'adonner à la démonologie et à comploter contre le roi et l'Église.

La pratique

En termes de jeu, la pratique de la sorcellerie est quasiment identique à celle de la magie de Danæ, le monde médiéval-fantastique de BaSIC (les quelques différences sont détaillées ci-après). En tant que meneur de jeu, rien ne vous empêche donc de piocher dans la liste de sortilèges de cet univers : à vous de juger de ce qui est dans le ton de *Mousquetaires & Sorcellerie*. D'une manière générale, nous vous recommandons de réserver la sorcellerie aux PNJ et d'éviter les sortilèges trop faciles à mettre en œuvre ou trop spectaculaires dans leurs effets. Ici plus qu'ailleurs, la magie doit se

faire rare et mystérieuse. Elle n'en sera que plus puissante aux yeux des joueurs.

Caractéristiques d'un sorcier

La création d'un sorcier obéit aux mêmes règles que la création d'un magicien de Danæ. En résumé :

— La caractéristique Pouvoir doit être supérieure ou égale à 15.

— Chaque sortilège correspond à un effet magique et à une compétence. Le sorcier doit réserver une partie de ses 400 points de compétence pour acquérir des sortilèges. Chaque sortilège est développé indépendamment des autres, avec une base de 0 %.

Lancer un sortilège

Le temps de base pour lancer un sortilège est de 5 rounds (1 minute). Chaque point d'énergie dépensé pour augmenter ses chances de succès double cette durée. Par exemple, un personnage qui utilise 4 points d'énergie supplémentaires pour augmenter sa compétence de 20 % voit son temps de lancement passer de 5 à 80 rounds.

Ces modifications prennent toute leur importance quand on sait qu'il n'existe pas de sortilège équivalent aux Soins de Danæ (excepté une potion alchimique rare et très complexe). De ce fait, les sorciers ne disposent normalement d'aucun moyen de guérir des dommages que leur inflige un choc en retour et ont tout intérêt à se montrer prudents.

Les sortilèges

Voici quelques sortilèges plus particulièrement adaptés à l'univers et l'ambiance de *Mousquetaires & Sorcellerie*.

Brumes de l'esprit

(A vue, Coût variable, Instantané)

À l'endroit désigné par le sorcier apparaît un épais brouillard magique, qui s'étend chaque minute d'un mètre par point

d'énergie dépensé. Arrivé à sa taille maximale, le brouillard reste en place 10 minutes, avant de disparaître au même rythme. Qui-conque pénètre ces brumes doit réussir un jet de POU x 1 pour en ressortir. S'il échoue, il erre, complètement perdu, jusqu'à ce que le brouillard se dissipe.

Cercle de protection (A vue, Coût variable, 1 heure)

Ce sortilège doit être lancé sur un cercle préalablement tracé au sol par le sorcier. Toute créature d'essence maléfique qui tente de franchir le cercle de protection doit réussir un jet sous sa caractéristique POU. Qu'elle réussisse ou non, elle subit autant de points de dommages que le nombre de points d'énergie investis par le sorcier.

Distraction fatale (A vue, 1 point, Instantané)

Ce sortilège détourne un bref instant l'attention de sa cible. En situation de combat, la victime ne peut attaquer ce round et ses compétences de parade et d'esquive sont divisées par deux. Le sortilège ne peut cibler qu'un être humain.

Parler aux morts (Au toucher, Coût variable, Durée variable)

Ce sortilège permet d'interroger un mort et d'acquiescer un peu de son savoir. La conversation dure une minute par point d'énergie investi par le sorcier. Ce que le mort est en mesure de révéler est laissé à la discrétion du meneur de jeu.

Les envoûtements

Plus encore que les sortilèges, les envoûtements doivent être réservés aux PNJ les plus puissants. Pour pouvoir envoûter une personne, un sorcier doit lui avoir parlé au moins une fois et être capable de se la représenter mentalement. A défaut, il peut se contenter d'une relique de cette personne (une mèche de cheveux, une goutte de sang, un objet personnel...), mais sa compétence est alors divisée par deux.

Possession (A distance, 4 points, Instantané)

Ce sortilège est le préalable à tout envoûtement. Par son biais, le sorcier peut engager un combat spirituel avec sa victime pour tenter de la posséder. La tentative de possession doit avoir lieu pendant le sommeil de la cible. Nul ne peut intervenir et la lutte ne s'achève que par la défaite de l'un ou l'autre des adversaires. Chaque round, tous les deux effectuent un jet sur la Table de résistance, en opposant ses points d'énergie à ceux de l'autre. Une

réussite fait perdre 1d6 points d'énergie à l'adversaire. Si le sorcier tombe à 0 point d'énergie, la possession se solde par un échec. La victime se réveille avec l'impression d'avoir fait un terrible cauchemar, mais sans en garder le moindre souvenir. Si la victime tombe à 0 point d'énergie, elle est possédée : le sorcier (et lui seul) peut désormais lui lancer un des envoûtements suivants.

Affliction (A distance, 8 points, Instantané)

Grâce à ce sortilège, le sorcier peut frapper sa victime de cécité, de surdité, de mutisme ou lui « nouer l'aiguillette » (le rendre sexuellement impuissant).

Vampirisme (A distance, 4 points, Instantané)

Ce sortilège fait perdre un point de vie à sa victime. Il peut être renouvelé jusqu'à la mort. Les symptômes sont un affaiblissement général, inexplicable pour un médecin. Les points de vie ne peuvent être récupérés tant que la victime est possédée.

Simulacre (A distance, 12 points, 1 heure)

Ce sortilège permet au sorcier de posséder le corps de sa victime. Son propre corps tombe en catalepsie tandis qu'il prend le contrôle du malheureux. Il acquiert les caractéristiques FOR, CON, TAI, DEX et APP de sa victime. Ses compétences et ses caractéristiques INT et POU ne changent pas.

Désenvoûtement (Au toucher, 8 points, Instantané)

Ce sortilège est utilisé pour libérer une personne possédée. Une fois lancé, l'envoûteur est immédiatement averti que l'on tente de briser sa possession. Il a alors la possibilité d'engager un combat spirituel avec l'attaquant ou de lui abandonner sa proie. En cas de combat, les deux sorciers tombent en catalepsie pour la durée de l'affrontement. Si l'attaquant est vainqueur, la victime est libérée de la possession et de tout envoûtement qui l'accompagnait. Ce sort est différent d'un exorcisme fait par un prêtre.

LA DÉMONOLOGIE

L'Église considère les sorciers qui s'adonnent à la démonologie comme la pire engeance. Ils sont très puissants et parmi les plus dangereux adversaires que croiseront jamais les personnages. Les démono-

logistes frayent quotidiennement avec les puissances de l'Enfer. Ils usent de leur savoir pour invoquer ici-bas une créature démoniaque et obtenir de grands pouvoirs, généralement en échange de leur âme immortelle.

Si vous ne souhaitez pas donner une réalité trop tangible à ces créatures surnaturelles, vous pouvez considérer qu'elles ne sont que des êtres illusoires, nourris par les plus vils instincts de l'invocateur, et ne lui servent qu'à exprimer plus pleinement son pouvoir. Selon sa confession et ses origines, un démonologue invoquera un démon tentateur, dans la plus pure tradition judéo-chrétienne, ou une créature plus exotique, tels un djinn, un néphilim ou un ange !

En termes de jeu

Aucune règle précise n'est donnée ici pour l'invocation de créatures surnaturelles, ces pratiques corruptrices devant rester à l'usage exclusif des PNJ. Toutefois, on peut énoncer quelques généralités selon le type de démon invoqué, utiles au meneur de jeu pour sa mise en scène :

- **Les démons mineurs** n'ont généralement d'autre autonomie que celle que leur accorde l'invocateur. Il s'agira souvent d'animaux : un corbeau par les yeux duquel on pourra surveiller la campagne environnante ; ou un noir coursier pouvant traverser la France en une seule nuit. Un sorcier puissant est capable d'invoquer seul un démon mineur et d'exiger qu'il se mette à son service en échange de sa liberté. Sa tâche accomplie, il disparaît sans demander de contrepartie.

- **Les démons moyens**, dits les tentateurs, sont autrement plus dangereux. Ce sont des êtres très intelligents, qui n'ont d'autre but que de profiter autant que possible de leur séjour sur Terre. Ils exigent toujours d'importants sacrifices, mais les pouvoirs qu'ils sont susceptibles d'accorder sont considérables. En tout état de cause, un tel être ne donne jamais plus qu'il ne prend, quelle que soit la puissance de son interlocuteur (en fait, ce serait plutôt l'inverse). Ils sont toujours prêts à se retourner contre le sorcier qui les a appelés. Pour cette raison, l'invocateur prend soin de préparer un Cercle de protection à l'intérieur duquel il fait apparaître le démon.

- **Les démons majeurs**. Le sorcier qui se risque à invoquer un démon majeur ne peut en aucun cas le faire seul. Il doit convoquer un sabbat, une assemblée de ses semblables : il s'agit au mieux d'une scène d'hystérie collective, au pire d'une orgie sanglante. Il permet au sorcier d'établir un Lien (voir BaSIC p.53) avec chacun des participants et d'obtenir l'énergie suffisante à sa prochaine invocation. Le résultat n'est jamais garanti...



SIX PERSONNAGES PRÊTS À JOUER

les scénarios
« Les statues du maistre »
et « Le diable de Loudun »

Antoine

baron de Tressac,
23 ans

Histoire : Votre patrimoine se résume à une famille dont la noblesse remonte aux croisades, un grand château délabré aux pieds des Pyrénées, et un papa qui a fait la guerre avec le grand roi Henri (IV, bien sûr). En 1628, peu avant sa mort, il vous a remis une lettre d'introduction pour M. de Tréville, le capitaine des mousquetaires du roi. Vous êtes monté à Paris.

A force de vous voir tous les jours dans son antichambre, M. de Tréville a fini par vous recevoir, et vous vous êtes retrouvé au siège de la Rochelle. Vous vous y êtes distingué en neutralisant un sorcier qui tentait de provoquer une tempête pour détruire la digue qui isolait la ville. Cela vous a valu d'être muté dans les mousquetaires rouges, et vous ne le regrettez pas. La solde est bonne, on y

croise des gens variés et intéressants, et les missions vraiment dangereuses sont moins fréquentes que dans l'armée régulière.

Caractéristiques

FOR 14	INT 13
CON 16	POU 14
TAI 12	DEX 15
APP 14	PV 13

Bonus aux dommages : +1d3.

Points d'énergie : 14.

Compétences : Athlétisme 60 %, Cascade 30 %, Équitation 80 %, Esquiver 40 %, Culture générale 50 %, Leadership 40 %, Vigilance 55 %, Art de la guerre 40 %, Démolition 30 %, Étiquette 55 %, Héraldique 20 %.



Combat : Armes à feu 55 %, Escrime 110 %.

Équipement personnel : Une rapière, une main gauche, une veste de cuir renforcée (3 points d'armure), une jument nommée Antoinette.

Comment le jouer ?

Un seul mot d'ordre : exubérant ! Vous êtes la grande gueule de service, et vous vous considérez comme le chef naturel du groupe, ce qui ne va pas sans déclencher quelques frictions. Vous n'êtes pas très doué pour dresser des plans, même si votre expérience chez les mousquetaires vous a appris que sans un bon plan d'action, on ne vit pas vieux.

Et si vous êtes capable de le tenir : un accent gascon à couper à la hache !

Louis

Brutus Maximilien
d'Ecqueville, 27 ans

Histoire : Vous êtes né dans une famille protestante austère. Lorsque, à l'âge de treize ans, vous avez annoncé votre intention de vous convertir au catholicisme, votre père vous a maudit, chassé et déshérité. Vous avez vécu quelques années chez un oncle plus tolérant, puis vous êtes monté à Paris, théoriquement pour étudier le droit. En pratique, vous avez passé votre temps à boire et à courir la gueuse, jusqu'à ce que votre oncle, las, vous coupe les vivres. Pendant quelques mois, vous avez été alternativement poète à gages, professeur d'escrime et coupe-jarret... jusqu'au jour où, au cours d'une de vos expéditions nocturnes, vous avez attaqué un vieil homme. Sans se démonter, il a jeté par terre une petite pierre noire, et vos compagnons ont été engloutis dans un nuage de fumée noire et corrosive. Vous en avez réchappé, et peu après, vous êtes tombé sur un groupe de mousquetaires rouges. Vous êtes rentré dans la compagnie sans grande difficulté (après tout vous êtes noble, et votre mère s'est laissée

sée persuader de financer l'achat de votre charge). Vous ne le regrettez pas : votre service vous laisse assez de loisirs pour continuer à écrire.

Comment le jouer ?

Vous partagez votre temps entre les salles d'escrime et les théâtres. Chasser le démon est intéressant, mais c'est surtout pour vous l'occasion d'engranger de la matière pour les tragédies que vous écrirez lorsque vous aurez cinq minutes.

Caractéristiques

FOR 15	INT 13
CON 16	POU 15
TAI 15	DEX 14
APP 13	PV 16

Bonus aux dommages : +1d6.

Points d'énergie : 15.



Compétences : Athlétisme 50 %, Bricolage 40 %, Chercher 60 %, Culture générale 50 %, Déguisement 30 %, Équitation 40 %, Esquiver 50 %, Sagacité 40 %, Vigilance 55 %, Conduite d'attelage 35 %, Étiquette 20 %. **Combat :** Bagarre 60 %, Armes de mêlée (gourdin, 1d6+1d6 de dommages) 40 %, Escrime 95 %.

Équipement personnel : Fleuret, poignard, gilet de cuir (2 points d'armure), trois tenues différentes (bourgeois, ouvrier agricole et noble), un cheval nommé Brunet, du papier et de l'encre.

Anne de Beaulieu, marquise d'Aurillac, 18 ans

Histoire: Vous êtes quelqu'un d'important, même si ça ne se voit pas au premier regard. D'abord, votre père est duc. Ensuite, vous êtes la meilleure en escrime. Enfin, vous êtes là, et c'est bien la preuve que vous êtes aussi douée que vous le pensez, non ?

Votre rencontre avec le surnaturel remonte au moment où votre précepteur a tenté de vous administrer un philtre d'amour. Vous l'avez pris en flagrant délit et l'avez fait rosser par vos valets, puis chasser. Deux jours plus tard votre sœur aînée est morte d'une fièvre mystérieuse. Vous vous demandez souvent si votre précepteur ne s'est pas trompé de brosse à cheveux pour confectionner un envoûtement ou quelque chose de ce genre.

Le roi avait parlé des mousquetaires rouges à votre père, et celui-ci n'a pas tenu sa langue. Vous avez passé des mois à l'assiéger pour qu'il vous pistonne, et vous avez fini par y

entrer, il y a à peine quelques semaines. Vous allez vivre votre première mission, et vous ne vous tenez plus d'impatience.

Comment la jouer ?

Vous êtes jeune et très sûre de vous. Vos compagnons d'aventure ont tous l'air très gentils, et tout se passera bien, comme dans les histoires que vous racontait votre nourrice quand vous étiez petite. Vous êtes aussi indépendante, forte tête et peu respectueuse des conventions – jusqu'à un certain point, en tout cas.

Caractéristiques

FOR 11	INT 16
CON 13	POU 15
TAI 12	DEX 17
APP 15	PV 13

Bonus aux dommages: 0.

Points d'énergie: 15.

Compétences: Athlétisme 40 %, Cascade 35 %, Culture générale 65 %, Droit et usages 25 %, Équitation 60 %, Esquiver 40 %, Leadership 30 %, Persuasion 50 %, Étiquette 70 %, Héraldique 20 %, Religion 40 %.

Langues (lues et parlées) : Anglais 30 %, Espagnol 40 %.

Combat: Escrime 100 %, Armes à feu 35 %.

Équipement personnel: Tenue de combattante (chemise et pantalon), une malle pleine de robes à la dernière mode, croix en pendentif ornée de diamants, une jument de race nommée Beauté. Depuis que vous êtes mousquetaire, vous avez renvoyé vos femmes de chambre. Il vous arrive de le regretter.



Louise d'Urvilliers, 25 ans

Histoire: De votre vrai nom Louise Gaipin, vous avez eu une enfance paysanne heureuse, mais pauvre, dans la campagne auvergnate où le destin a eu le mauvais goût de vous faire naître. A quinze ans, vous êtes partie pour Clermont-Ferrand. De Clermont, vous avez rapidement gagné Paris. Après quelques mois très formateurs dans un bordel de luxe, vous avez été recrutée par le réseau d'espionnage de Richelieu, qui vous a appris à passer pour noble. Après une aventure mouvementée où figurait un traité secret avec l'Espagne et un espion anglais mort-vivant, vous vous êtes retrouvée dans les mousquetaires rouges. Le cardinal en personne vous a promis, lorsque vous aurez terminé vos dix ans de service, de vous trouver un mari riche et noble. Vous attendez ce moment avec impatience...

Comment la jouer ?

Manipulatrice. Vous êtes un caméléon, aussi à l'aise dans une auberge des bas-fonds qu'à la cour. Vous êtes loyale envers l'équipe. D'abord parce que, dans l'ensemble, ce sont

de braves gens, et ensuite parce que si vous trahissez, le cardinal le saura (il sait tout !) et vous punira. Curieusement, tout le monde s'imagina que vous êtes une femme facile. Vous êtes régulièrement obligée de démontrer le contraire, y compris à vos compagnons d'armes. Tant que la leçon n'est pas fatale, vous considérez que tout est de bonne guerre.

Caractéristiques

FOR 11	INT 15
CON 15	POU 14
TAI 13	DEX 15
APP 15	PV 14

Bonus aux dommages: 0.

Points d'énergie: 14.

Compétences: Chercher 45 %, Culture générale 50 %, Déguisement 50 %, Équitation 50 %, Persuasion 35 %, Sagacité 45 %, Vigilance 40 %, Étiquette 40 %, Héraldique 20 %, Médecine 20 %, Religion 50 %.



Langues (lues et parlées) : Anglais 40 %, Allemand 30 %, Latin 20 %.

Combat: Bagarre 80 %, Escrime 100 %, Armes à feu 50 %.

Équipement personnel: Une demi-douzaine de costumes de classes sociales différentes, une épée, une dague, deux doses de somnifère (VIR 12).

Joao de Bragance, alchimiste, 38 ans

Histoire : Tout cela est une terrible erreur. D'accord, vous êtes venu en France pour acheter des substances rares, impossibles à trouver au Portugal. D'accord, votre art n'est pas vraiment légal, même en France où (joie !) vous ne risquez pas d'avoir l'Inquisition sur le dos. Mais vous ne saviez pas que votre contact à Paris participait à des messes noires. C'est ce que vous avez dit et répété aux soldats qui sont venus vous arrêter, puis au juge. Dieu merci, vous avez échappé à la torture et à l'exécution, mais on vous a remis entre les mains de M. d'Artenac, qui vous a expliqué le fonctionnement des mousquetaires rouges et vous a recruté (vous n'étiez pas exactement volontaire, mais c'était clairement « aidez-nous, sinon... » et vous n'étiez pas désireux de savoir ce que cachait le « sinon »). Depuis, vous partagez votre temps entre votre laboratoire, votre boutique d'herboriste et le service du roi. Au début, l'idée d'aller traquer sorciers et démons ne vous enchantait guère. Après une ou deux missions, toutefois, vous vous êtes pris au jeu.

Comment le jouer ?

Vous êtes l'élément modérateur du groupe. Sans être lâche, vous êtes de loin le plus rai-

sonnable, et vous avez tendance à démolir les plans « suicidaires » de vos compagnons.

Caractéristiques

FOR 12	INT 16
CON 14	POU 16
TAI 13	DEX 12
APP 12	PV 14

Bonus aux dommages : +1d3.

Points d'énergie : 16.

Compétences : Commerce 40 %, Culture générale 55 %, Équitation 30 %, Esquiver 40 %, Persuasion 55 %, Secourisme 50 %, Alchimie 50 %, Conn. de l'alchimie 60 %, Conn. de la sorcellerie 30 %, Étiquette 30 %, Religion 40 %.

Langues (lues et parlées) : Portugais 90 %, Français 60 %, Latin 45 %.

Combat : Escrime 90 % (vous n'avez pas l'air d'un foudre de guerre, et vos adversaires s'y trompent souvent).

Équipement personnel : Une épée, un âne nommé Sorbonne, des vêtements de voyage, deux doses de liqueur fumigène et une dose d'Œil d'Argus.



Potions

● **La liqueur fumigène** est une préparation alchimique assez courante au sein des mousquetaires rouges. Pour l'utiliser, il suffit de briser la petite fiole de cristal qui la contient. Au contact de l'air, le liquide dégage aussitôt une épaisse fumée blanche, en quantité suffisante pour remplir une pièce. C'est un instrument précieux pour couvrir une retraite...

● **L'Œil d'Argus** est une découverte de votre cru, qui a encore besoin de perfectionnement. C'est un liquide noir et huileux, au goût abominable, qui permet de distinguer objets et créatures invisibles pendant environ une heure. Elle est légèrement toxique, et boire votre unique dose vous fera perdre 1d6 points de vie (qu'une bonne nuit de sommeil suffira à récupérer).

Père Sébastien, 35 ans

Histoire : Il fut un temps où vous étiez un grand criminel. Pendant sept ans, entre 1622 et 1629, vous avez traqué sorcières et hérétiques dans la campagne poitevine. Il vous a fallu tout ce temps pour admettre que la plupart de vos victimes étaient innocentes. Désireux de racheter vos péchés, vous êtes entré au couvent (jusque-là, vous étiez simple laïc). Vous n'en êtes sorti que parce que votre supérieur a insisté pour vous faire rencontrer M. d'Artenac, qui vous a convaincu de reprendre les armes contre les vrais suppôts du démon. Depuis, vous avez été ordonné prêtre, et servez de conseiller spirituel et de confesseur aux mousquetaires rouges. Entre deux passes d'armes avec les sorciers, vous collectionnez les traités de théologie.

Comment le jouer ?

Vous maîtrisez sur le bout des doigts les trucs des chasseurs de sorcières (« il avoue, donc il est coupable. Il nie, donc il est coupable »)... et vous les avez en horreur. Vous passez énor-

mement de temps à prier pour l'âme des innocentes que vous avez condamnées. Vous êtes toujours un peu mal à l'aise au milieu des mousquetaires gueulards et volontiers grossiers, et la présence de femmes n'arrange rien. L'idée de retourner dans le Poitou, où vous n'avez pas laissé de bons souvenirs, ne vous enchante pas.

Caractéristiques

FOR 09	INT 16
CON 13	POU 16
TAI 15	DEX 13
APP 14	PV 14

Bonus aux dommages : 0.

Points d'énergie : 16.

Compétences : Culture générale 50 %, Équitation 55 %, Esquiver 30 %, Persuasion 60 %, Secourisme 60 %, Conn. de l'alchimie 20 %, Conn. des démons 30 %, Conn. de la sorcelle-



rie 60 %, Médecine 50 %, Religion 75 %.

Langues (lues et parlées) : Latin 75 %.

Combat : Bagarre 60 %, Escrime 60 %, Armes à feu 20 % (vous n'aimez pas vous battre, mais si c'est nécessaire...).

Équipement personnel : Soutane, vêtements laïcs, un cheval nommé Ezéchiél.

Spécial : Lisez les règles sur l'exorcisme et les démons, p.31.

FACILE



ATTENTION :
SI VOUS VOULEZ ÊTRE JOUEUR,
NE LISEZ PAS CE SCÉNARIO !

LES STATUES DU MAISTRE



Ce scénario conviendra à un groupe de mousquetaires débutants, animés par des joueurs du même métal, sous la houlette d'un meneur de jeu amateur de films de cape et d'épée.

L'histoire en quelques mots

Un alchimiste italien, Luigi Benito Scarelli, a monté une grande machination pour éliminer tous les hauts personnages du royaume de France, le roi y compris. Pour cela, il a créé une potion « minéralisante » qui transforme les gens en golems de marbre programmés pour tuer. Son complice, le comte Lumbertini, est chargé de « fabriquer » les statues et de placer ces œuvres chez des grandes familles. Le plan aurait été parfait si Scarelli, trop sûr de lui, n'avait cherché à faire d'une pierre deux coups. L'Italien occupe le poste de secrétaire d'un vieux baron dont le seul héritier est une fille. Scarelli a des vues sur la fortune et les terres du baron et veut se débarrasser de Dionée. Il pourrait simplement la faire assassiner, mais son côté machiavélique le pousse à la faire enlever pour en faire une statue...

meneur de jeu devra respecter le temps de lecture du message avant de « l'autodétruire »...

Un message du capitaine du Pellet invite les personnages à se rendre dans une rue près de la place de Grève. Ils doivent retirer leur ordre de mission auprès d'un écrivain public borgne. La conversation s'engage sur des banalités. L'un des PJ doit y caser le mot de passe « l'éte est en avance cette année », ce à quoi l'écrivain répond « oui, mais les grenouilles seront en retard... ». L'homme sort un tube de métal de son écritoire et le tend aux PJ.

Ces derniers savent qu'il contient un parchemin à ne lire qu'une fois à l'abri des regards indiscrets, chez l'un d'eux par exemple. Donnez le message (en encadré p. 44) aux joueurs. Traité alchimiquement, il prend feu après quelques minutes d'exposition à la lumière du jour.

Le salon de la Montmirail

Cette partie de l'aventure est une enquête devant mener les personnages jusqu'à l'atelier du sculpteur. Elle sert d'entraînement au métier de mousquetaire rouge. Le meneur de jeu devra bien souligner l'importance de la discrétion dans les démarches. Ici, tout faux pas ne fait que générer des commérages dans les salons. Plus loin dans l'aventure, ils pourraient s'avérer mortels...

La première chose à faire est de localiser l'auteur de la statue. La duchesse de Montmirail tient régulièrement salon dans son hôtel parisien et n'est pas très regardante sur les personnes qu'elle y convie, pourvu que celles-ci soient bien nées (nobles), que les femmes soient belles et les hommes aiment taquiner la muse (écrivent des poèmes).

Pour les PJ qui répondent à ces critères, c'est l'occasion d'observer de près la statue. D'ailleurs tout Paris se presse pour admirer l'objet. On s'extasie, on crie au chef-d'œuvre. Première constatation, il s'agit bien d'une statue de marbre. Elle est aussi lisse, pleine et froide qu'une statue. Cependant, quelque chose la distingue des autres : elle est trop fine, trop réaliste, en un mot elle est trop parfaite. La technique du sculpteur dépasse de loin celle des plus grands artistes de l'époque. Les moindres imperfections du corps sont reproduites. Par endroits, on peut même distinguer le grain de la peau se mêlant à celui du marbre.

La duchesse se pavane devant sa statue, prenant pour elle les compliments adressés à l'œuvre de pierre. Elle est si satisfaite qu'elle ne fait aucun secret de l'endroit où son mari a acquis la statue, mais ajoute aussitôt que l'on ne peut s'y rendre que sur invitation. Comme par hasard, presque au même moment, un homme se mêle à la conversation et propose d'obtenir aux PJ l'invitation requise. Le comte Umberto Lumbertini, tel est son nom, explique qu'il serait heureux de leur faire une telle faveur, juste pour « faire plaisir aux amis des arts »... Si sa mine est noble et ses paroles convaincantes, il n'en reste pas moins que son accent, aussi italien que son nom, peuvent déplaire aux plus suspicieux des PJ. Néanmoins, il leur fournit immédiatement une belle invitation sur un carton dûment calligraphié.

Elle est valable pour le 12 de ce mois (soit le lendemain), au coucher du soleil, à l'hôtel particulier du comte de Lumbertini. L'Italien indique qu'il va quitter Paris le jour suivant et qu'il compte vendre aux enchères ses dernières statues aux plus nobles des amateurs d'art. Aux questions concernant le sculpteur, Lumbertini reste très évasif. Il explique qu'il est en quelque sorte le mécène de l'artiste qui préfère garder

Acte I

DES STATUES TROP BELLES...

**Paris, mai 1630,
non loin de la place
de Grève**

Cette introduction façon Mission impossible est un clin d'œil. Elle est là pour mettre les PJ dans l'ambiance, avec un brin d'humour. Le



l'anonymat. « Il désire, explique-t-il, s'effacer complètement devant son œuvre, il n'est que la main mortelle qui façonne, les statues sont éternelles... » Trop modeste pour être honnête ! Devant l'insistance de l'assistance, il finit par annoncer, à la satisfaction générale, que le Maître sera présent à la soirée.

Les PJ vont certainement vouloir se renseigner sur ce comte. Hormis son nom, rendu célèbre par la statue, on sait très peu de choses sur lui. Il est arrivé à Paris il y a deux mois, totalement inconnu, et n'avait guère fait parler de lui jusqu'à présent. Les plus fines commères pensent qu'il n'est qu'un courtisan qui cherche à s'attirer les bonnes grâces des puissants par ses statues magnifiques. De son côté, la compagnie des mousquetaires rouges n'a rien sur lui. Il ne fait partie d'aucune école ésotérique, d'aucun cercle satanique et n'a pas de rapport connu avec les sorciers et alchimistes notoires. Ces recherches occupent une bonne partie de la journée. Il reste alors juste assez de temps pour se préparer pour la soirée de Lumbertini.

La soirée du comte

Il s'agit d'une scène de description où les PJ n'ont pas grand-chose à faire sinon se laisser porter par l'ambiance. Insistez sur l'étiquette, les révérences, les règles de bienséance. Une PJ peut se voir complimentée sur sa vêtue ou abordée par un familier du roi qui lui promet, entre autres, de l'introduire auprès de Sa Majesté. Un autre peut être entraîné dans une interminable discussion artistique par des pédants ou encore être choisi par une belle pour ramasser son mouchoir complaisamment tombé près de lui...

L'hôtel Lumbertini est situé dans le quartier du Marais. Les statues attendent les invités dans la cour intérieure illuminée par des serviteurs portant des torches. Les PJ ne croisent le long des allées que des nobles de haut rang. On murmure même qu'un représentant du roi serait présent. Vins et mets raffinés sont proposés à profusion. Le comte sait recevoir, et visiblement l'argent n'est pas sa motivation

pour vendre ses statues. Toutes les œuvres exposées sont aussi étrangement parfaites que celle du duc de Montmirail. Il y a là une Athéna, une Artémis, une Perséphone, une Leda, une Vénus, un Hercule, un Mercure, un Prométhée et un Jupiter. Les statues sont mises aux enchères et les prix s'envolent vers des sommets que seuls les plus riches, et donc les plus nobles, peuvent atteindre. Bizarrement, Lumbertini refuse qu'un acquéreur emporte plus d'un exemplaire.

La dernière statue adjugée, le comte avoue, bien que sa modestie doive en souffrir, que c'est lui le sculpteur. Coupant court aux torrents de compliments, il annonce qu'il doit se retirer dans son atelier pour finir cette nuit même une de ses œuvres, car comme il l'a déjà annoncé, il quitte la France le lendemain. Tout le monde veut alors acquérir cette dernière œuvre, sans doute la plus belle. Mais Lumbertini répond qu'elle est destinée à être offerte à sa gracieuse majesté, le roi de France, grand protecteur des arts.

L'atelier secret

Place à l'action ! Les PJ doivent agir rapidement. Lumbertini partant le lendemain, ils doivent visiter le soir même l'atelier où le sculpteur doit achever son œuvre...

La soirée touche à sa fin sans que les PJ aient glané le moindre indice supplémentaire. Les invités quittent l'hôtel peu à peu. Il y a assez de bosquets et de coins d'ombre pour se dissimuler. C'est d'autant plus facile que les porteurs de torches quittent leur place pour accompagner les invités jusqu'à leurs carrosses. Les lourdes portes du portail se ferment enfin. Les serviteurs rentrent dormir dans les communs. L'obscurité et le silence tombent sur la cour intérieure où la lune joue sur le marbre blanc des statues. L'hôtel est plongé dans le noir, à l'exception d'une légère lueur provenant d'un minuscule soupirail.

Lorsque que l'on y jette un œil, on peut apercevoir l'amorce d'un escalier de pierre s'enfonçant dans le sol. En inspectant les abords du soupirail, les PJ découvrent une porte, fermée.

Devant un tel obstacle, deux solutions : soit enfoncer la porte soit la crocheter. Les deux actions se jouent sur la table de résistance. La porte a une Force passive de 15 ou une Dexterité passive de 10. Les PJ peuvent se mettre jusqu'à trois pour l'enfoncer et donc additionner leur force. En revanche, une seule personne peut tenter de la crocheter à la fois. Un seul jet par essai est permis. Enfoncer la porte fait forcément du bruit et attire tout aussi forcément un serviteur consciencieux (qui ne devrait pas être difficile à assommer).

La porte donne sur un couloir qui rejoint rapidement l'escalier du soupirail. Quelques volées de marches plus bas, on débouche dans un court couloir menant à une porte non verrouillée. Elle s'ouvre sur une pièce aveugle. Une lanterne posée sur un piédestal permet de reconnaître un atelier de sculpteur : blocs de marbre, outils et éclats de pierre. Au centre, une jeune fille nue, dans la pose d'une amazone blessée, sanglote tout doucement.

Si la porte du haut a été enfoncée, Lumbertini est aux aguets. Il s'est dissimulé dans l'ombre, derrière un bloc, et attend les intrus avec deux pistolets chargés à la main. En l'absence de la moindre mesure de prudence de la part des PJ, les deux coups touchent automatiquement. Si les PJ se méfient, Lumbertini a 50 % de chance de toucher.

Si la porte a été crochétée, Lumbertini s'apprête à forcer son modèle à boire le contenu d'une fiole quand les PJ arrivent.

Dans tous les cas, son premier geste en se voyant découvert est de briser la fiole en jurant en italien. Il refuse de se rendre et se bat jusqu'à la mort. Si les PJ veulent le prendre vivant, il met lui-même fin à ses jours en se plantant une dague dans le cœur.

D'une pâleur extrême – presque marmoréenne –, la jeune fille est en état de choc (il ne lui reste que 2 points de Constitution). Son corps est rigide, ses articulations raidies, elle ne peut plus marcher, son élocution est difficile. Seuls ses yeux sont encore suffisamment vivants pour lancer un appel de détresse aux PJ. Une fois le comte éliminé, la jeune fille enveloppée dans un vêtement chaud et portée par au moins deux PJ, il reste encore à sortir

« Paris, le onzième jour du mois de may de l'an de grâce 1630

Par ordre de notre bon Roy, que Dieu l'ait en sa sainte garde, et par délégation faite par le cardinal, nous vous informons de faits connus des seuls intéressés et qui ne doivent pas estre répandus dans notre bonne et honneste population. La nommée Adèle Blanchas, femme de peine de son état chez le duc de Montmirail, desclaroit avoir reconnu sa doulce fille disparue depuis peu dans le modèle d'une statue de Diane chasserresse récemment acquise par le duc. C'estoit là une cruelle coïncidence pour une mère éplorée, mais peut estre pour nous une grande chance car nous pensons qu'il y a quelque diablerie là-dessous.

La destinée de la fille Blanchas, aussi funeste fut-elle, n'estoit point directement de notre ressort. En revanche, la grande ressemblance de la statue avec son modèle, "jusqu'au plus petit grain de beauté et fossette" aux dires de sa mère, nous intrigue. Nous soupçonnons quelque implication des arts sombres, et à ce titre, nous vous mandons de vous enquérir des moyens de réalisation de ladite statue, et au besoin, d'agir à l'encontre du sculpteur s'il s'avère qu'il ait vilainement usé de la fille Blanchas pour y parvenir.

Convenant du côté par essence imprévisible des débouchés de cette enquête, vous estes autorisés à recourir à tous moyens tant que ceux-ci restent dans la bonne morale et ne dépassent point ce qui estoit justement nécessaire.

Il estoit entendu et convenu d'avance que nous nierons, le cas échéant, avoir eu quelque connaissance de vos menées et diverses malfaisances si d'aventure l'un de vous estoit mortellement navré ou embastillé par notre bonne police.

Attention, cette missive se détruira dans les 5 secondes. »

de l'hôtel. Le combat a réveillé la maisonnée. Les serveurs, une bonne douzaine, se pressent dans la cour, armés de bâtons. Mais le simple fait de sortir des épées ou des pistolets, allié à la vêtue noble des PJ, suffit à leur ouvrir un chemin vers le portail. La jeune fille doit être conduite chez un médecin. Celui-ci est très perplexe quant à l'état de la demoiselle. Il n'a jamais vu un tel cas : toute la chair semble en voie de minéralisation. Il conseille d'attendre, et préconise du repos et une alimentation à base de viande rouge et de bouillon de poule.

Du Pellet fait le point sur la situation. L'affaire a été étouffée. Officiellement, Lumbertini est reparti pour l'Italie. Les statues ont été livrées comme prévu à leurs acquéreurs et l'argent encaissé par la compagnie des mousquetaires rouges. Une messe a été dite pour le repos des victimes. Le capitaine explique aussi comment Lumbertini « créait » ses statues grâce à des notes retrouvées chez lui (voir l'encadré La voie du marbre en page 46).

Un voyage à hauts risques

De nombreuses questions restent sans réponse. Le comte n'était pas lui-même alchimiste, il ne possédait aucun laboratoire et pas d'avantage d'ouvrages. Ce n'est donc pas lui qui fabriquait les potions. Cela signifie que, quelque part, un dangereux alchimiste en liberté a les coudées franches pour mener à bien des desseins obscurs. De plus, cette « potion minéralisante » comme la nomme du Pellet a peut-être d'autres effets. Dommage que l'on n'en est pas pour l'analyser... Sur quoi, il lance un regard noir aux PJ.

Les « modèles » des statues ont tous été identifiés comme étant des gens du peuple dont la disparition n'a ému que leurs proches. En revanche, la jeune fille sauvée par les PJ se révèle en fait une noble du sud de la France, Dionée de Merlerac, disparue depuis un bon mois de chez elle. Cette différence intrigue du Pellet.

Malgré les questions en suspens, le constat est globalement positif et le capitaine félicite les PJ pour cette mission réussie. Il leur donne aussitôt une seconde tâche : ramener Dionée sur ses terres dès qu'elle sera remise. Durant ce temps, les plus fins limiers des mousquetaires rouges vont enquêter à Paris.

En route pour Merlerac

Les PJ semblent avoir été mis sur une voie de garage. Il n'en est rien. La suite de l'aventure

va se dérouler en province. Désormais, ils vont être seuls face à un ennemi redoutable.

Après une bonne semaine de repos, Dionée est suffisamment remise pour entreprendre le voyage de retour. Elle raconte comment, il y a un mois, en rendant visite à une vieille tante, elle avait été attaquée par des brigands. Elle se souvient avoir été forcée de boire un liquide amer et ne plus rien se rappeler ensuite. Sans doute a-t-elle été droguée. Ses premiers souvenirs remontent à l'atelier de Lumbertini. Elle a hâte de revoir son père qui doit être mort d'inquiétude. Elle insiste pour lui faire parvenir par pigeon voyageur un court message annonçant qu'elle va bien et qu'elle rentre accompagnée de mousquetaires, pour assurer sa protection.

L'ensemble du trajet de retour dure dix jours. Un carrosse et un cocher sont mis à la disposition des personnages. Il n'y a pas assez de place pour tous à l'intérieur de la voiture. Dionée, d'ailleurs, s'accommodera de la présence d'une autre femme, mais non d'un homme. Ces messieurs devront donc aller à cheval.

Les portes de Paris passées, le cocher prend vers le sud, direction Avignon.

Pour rejoindre Orléans, la première étape, le voyage prend plus de trois heures malgré le bon état de la route. Elle est par ailleurs sûre, car assez fréquentée. En effet, il est courant de croiser des chariots de marchands ou des cavaliers qui montent à Paris. Le temps est au beau fixe. Pour tromper l'ennui, Dionée est ravie de discuter. Elle révèle à cette occasion un esprit assez brillant. Orléans est une grande ville aussi policée que Paris. Le groupe fait halte dans une auberge, le temps d'un repas et du changement de chevaux. En début d'après-midi le voyage reprend.

Le cocher prend alors la direction de Nevers. La route qui y mène suit la Loire et passe par la Sologne. Il s'agit d'une région forestière où le duc d'Orléans aime organiser des chasses. En début de soirée, le cocher informe les PJ que les chevaux sont fatigués et qu'il faut s'arrêter à un relais pour atteindre Nevers le lendemain.

Le relais où le groupe s'arrête porte le nom de La poule au pot en l'honneur du roi Henri IV

Acte II

SUR LA ROUTE DE MERLERAC

« Au rapport, messieurs... »

Les PJ se retrouvent chez le capitaine du Pellet pour leur rapport. C'est l'occasion pour le meneur de jeu de faire le point sur l'histoire, et par l'entremise du supérieur, de juger des actions des PJ. Ont-ils été assez discrets, assez prudents, assez efficaces ?

L'entrevue risque d'être difficile car le capitaine est de fâcheuse humeur. Il vient de se faire navrer l'épaule lors d'un duel. Il reçoit les PJ alors que son chirurgien achève de le soigner. Il répond sèchement et ne supporte pas les contrariétés, ni les approximations. Si les PJ ne font pas un rapport assez détaillé, du Pellet envoie, d'un revers de la main, voler à travers la pièce tout ce qui se trouve sur la table, y compris les instruments du médecin. L'homme est d'un tempérament fier, vif et sanguin. En un mot, c'est un Gascon.



Dionée
de Merlerac

qui s'y est reposé lors d'un de ses nombreux voyages (et d'une servante qui... mais c'est une autre histoire). Il se compose de trois bâtisses : un bâtiment principal servant d'auberge, un deuxième à quelques mètres faisant fonction d'habitation et enfin une grande écurie. La taille assez importante du relais indique que cette route est assez fréquentée. Dionée descend du carrosse, et appréciera l'aide attentionnée d'un PJ mâle ; le cocher, aidé par un valet, mène le véhicule jusqu'à l'écurie. Les PJ sont accueillis par le propriétaire, un homme d'une quarantaine d'années au visage jوفflu. Il installe les PJ à une grande table et se met à leur disposition. Le relais est assez fréquenté, mais il reste des chambres disponibles. Deux jeunes hommes sont attablés près d'une des fenêtres et un autre, un Espagnol, est assis plus loin. Après une longue journée de voyage, tous sont fourbus et, le repas englouti, chacun va se coucher.

Et les ennuis commencent...

Renseigné par le message que Dionée a adressé à son père, Scarelli sait que son plan a raté. Il va donc semer des embûches tout du long de la route de Merlerac. Le meneur de jeu doit faire jouer cette partie de l'aventure à la manière d'un film, c'est-à-dire comme une suite de descriptions et de scènes en fondu enchaîné.

Passé Nevers, les problèmes surgissent. Le meneur est libre de faire jouer tout ou partie des différents événements qui suivent, voire en rajouter si les PJ en viennent à bout trop facilement. Le seul événement incontournable est l'attaque des brigands.

● **Le différend équestre.** A un relais, le cocher vient prévenir les PJ qu'aucun cheval frais n'est disponible et que les leurs sont trop fatigués pour espérer repartir le lendemain. Un homme les a tous réservés depuis son arrivée peu avant celle des PJ et refuse de les négocier. Le tenancier a bien tenté de le raisonner, mais l'homme est plutôt susceptible

et a l'épée chatouilleuse. Aussi s'en accommode-t-il, d'autant que les chevaux lui ont été payés en bons écus.

Deux choix s'offrent aux PJ. Renoncer aux chevaux et garder les leurs qui sont fatigués, ce qui retarde le voyage d'un jour, ou bien essayer de négocier avec l'étrange individu. L'homme ne leur est pas inconnu. Il était en même temps qu'eux au relais de *La poule au pot* (l'Espagnol). Ils découvrent vite qu'il s'agit d'un bretteur de grande renommée, un dénommé Juan Antonio de Salcedo. L'homme cherche visiblement querelle sans raison et va jusqu'au duel.

● **Les nuits sont peu sûres.** Une nuit, dans un relais, des hommes engagés par Scarelli sabotent une des roues du carrosse. Si le cocher était resté près de la voiture, il est assassiné et son corps emporté, ce qui oblige l'un des PJ à conduire l'attelage. Le lendemain, après plusieurs heures de route, la roue lâche. Le carrosse est alors complètement immobilisé. Toute tentative de réparation est un échec. Dionée refuse obstinément de continuer à cheval car cela ne sied pas à une dame... et qu'elle se sent trop fatiguée pour chevaucher. La seule solution est de retourner sur ses pas ou pousser jusqu'au prochain relais pour y chercher de l'aide.

Fort heureusement, un carrosse arrive. Ses occupants, un couple de négociants lyonnais rentrant chez eux, croient d'abord à un piège et se montrent très méfiants. En usant de diplomatie et de tact, les PJ peuvent convaincre les voyageurs de prendre Dionée à leur bord. Ainsi tout le monde pourra passer la nuit au relais. Le lendemain, accompagnés du forgeron du relais, ils iront réparer et ramener le carrosse.

Dans la mesure où les PJ ne se montrent pas convaincants, ils doivent passer la nuit à la belle étoile. Une petite meute de loups égaille les tours de garde. Leurs hurlements réveillent régulièrement Dionée. Quelques loups tentent une approche discrète. Un jet de Vigilance avec un malus de 20 % (40 % s'il n'y a pas de feu) est nécessaire pour éviter leur attaque...

● **L'attaque des brigands.** Passé Lyon, le voyage devient encore plus difficile. Les Alpes sont

proches et la route sinue par monts et par vaux. L'endroit rêvé pour une embuscade !

Alors que le carrosse roule sur une route dont l'état se dégrade de plus en plus, surgit un pont de pierre qui ne semble pas bien solide. Si l'un des PJ examine la construction de plus près, il remarque qu'elle est en mauvais état, mais surtout que certaines pierres descellées de l'arche n'ont pas pu l'être toute seules : il y a eu sabotage ! Le passage d'un homme déclenche la chute de petites pierres. Un cheval peut à la rigueur s'y engager, mais le carrosse n'atteindrait pas l'autre côté. D'autant que le pont enjambe une gorge profonde aux parois impraticables. Quand le groupe prend conscience qu'il faut rebrousser chemin, il est déjà trop tard.

Un groupe de brigands (comptez-en deux par personnage) surgissent à l'arrière du carrosse et attaquent aussitôt. Directement aux ordres de Scarelli, ces hommes sont payés pour en finir avec les PJ. L'effet de surprise permet d'engager les PJ sans qu'ils puissent utiliser leurs armes à feu. Les malandrins ne font pas des adversaires réellement dangereux, à condition que de leur côté les PJ ne manquent pas de chance. C'est l'occasion d'un combat dans la plus pure tradition de cape et d'épée.

Dionée hors de danger et les blessés pansés, le voyage peut reprendre en direction d'Avignon, dernière grande étape avant Merlerac.

Acte III

LES INTRIGUES DU MALFAISANT

Les douces retrouvailles

Le voyage n'a pas été de tout repos, mais la suite va l'être encore moins. A Merlerac, trois PNJ attendent, dont la plupart

La voie du marbre

Lumbertini «fabrique» des statues humaines en faisant boire aux modèles une potion alchimique qui transforme petit à petit leur chair en marbre. Les victimes deviennent de plus en plus pâles, leurs gestes lourds et difficiles. Chaque dose de potion «transforme» 2 points de Constitution. Lorsque la Constitution arrive à 0, la victime, ainsi que tout ce qui est en contact direct avec elle (vêtements, objets), prend en masse et devient du marbre. Pour que chaque dose fasse effet, la victime doit rester immobile des heures durant, d'où la mise en scène de l'atelier de sculpteur. Lumbertini propose la potion à sa victime pour l'aider à tenir la pose. Et effectivement, dose après dose, la victime a de plus en plus de facilité à ne pas bouger...

n'apprécie pas l'arrivée des PJ. A eux de démêler les fils de l'intrigue.

Après deux autres jours de voyage sans incident, le carrosse parvient enfin à bon port. Merlerac est un petit village construit au fond d'une vallée des contreforts des Alpes. Il est dominé par un vieux château tout droit sorti du Moyen Âge.

L'arrivée des PJ dans une province aussi reculée suscite la curiosité des paysans. Tous arrêtent de travailler pour voir qui donc dans «cet» belle carrie » vient rendre visite à «not» bon baron ». Si bien qu'une foule d'une cinquantaine de personnes accompagne finalement le carrosse jusqu'au pont-levis du vieux château.

Trois personnes attendent l'arrivée des PJ : un vieil homme, un jeune noble hautain, et un individu d'une trentaine d'années, de type transalpin.

● **Le baron Norbert de Merlerac** est un vieil homme qui a beaucoup vécu. Il boîte légèrement, séquelle d'une blessure de guerre. Il est rude et fier, mais généreux. Il se montre même tendre avec son unique enfant. Son sujet de conversation principal concerne ses haut faits d'armes et ceux de ses ancêtres.

● **Le chevalier Edmond de Château-Rignac.** Menton haut et barbichette taillée, le chevalier est un jeune homme hautain, impétueux et sanguin. Il considère Dionée comme sa promise. Avant son enlèvement, il lui avait annoncé son intention de l'épouser. La jeune fille n'a pas encore répondu, mais Edmond considère l'affaire comme acquise. Elle sera sienne, voilà tout. Bon bretteur, il représente un danger pour les PJ mâles qu'il considère comme des rivaux, mais il peut devenir un bon allié pour la suite.

● **Luigi Benito Scarelli.** Yeux et cheveux noirs, le verbe facile et les mains expressives, Scarelli est un Italien de pur souche. Il parle un français parfait ponctué parfois de mots italiens. C'est le conseiller du vieux baron. Il se tient en retrait, toujours humble et dévoué. Mais ce n'est qu'une façade, Scarelli est un serpent fourbe qui ne se salit jamais les mains et sait

monter les gens les uns contre les autres. Il est de plus un alchimiste accompli, c'est lui l'inventeur de la potion minéralisante.

Plus jeune, Scarelli était monté à Paris pour présenter une de ses inventions : une lotion qui permet de garder le teint pâle (signe de noblesse); lotion qui a d'ailleurs fait ses preuves auprès des belles Italiennes et Espagnoles. Il patienta longtemps dans des antichambres, attendant qu'on daigne le recevoir. Il essaya quantité de rebuffade et fut l'objet du mépris des nobles. Il en conçut une haine farouche de cette classe et décida de se venger...

Dionée se précipite dans les bras de son père. Le vieil homme l'embrasse tendrement et sa mine sévère laisse un instant la place à un large sourire. C'est ensuite au tour du chevalier de venir présenter ses hommages à Dionée, les deux jeunes gens restent distants, mais un œil exercé peut discerner beaucoup de non-dit dans leur attitude. Humblement, Scarelli s'enquiert à son tour de l'état de la jeune femme. Puis le baron accueille et remercie les PJ pour lui avoir ramené sa fille. Pour leur montrer sa reconnaissance, il les invite dans sa demeure aussi longtemps qu'ils voudront y séjourner.

Son château est de noble stature bien qu'usé par le temps. Les pierres sont dévorées par la mousse. Le pont-levis craque lourdement sous le pas. Installés dans la grande salle réservée aux fêtes, décorée d'armures médiévales et de nombreux portraits d'ancêtres, le baron et Edmond demandent aux PJ de raconter comment ils ont retrouvé Dionée et leur voyage de retour. Le récit est arrosé d'un petit vin du pays frais, mais traître. La journée s'achève sur un long monologue du baron détaillant les hauts faits de sa famille. Dès le lendemain, les choses sérieuses vont commencer.

Edmond, le jaloux

Edmond est la fausse piste par excellence. Il n'est pour rien dans l'histoire, mais son intérêt pour Dionée le pousse à être agressif envers les PJ. N'hésitez pas à forcer le trait. Il ira jusqu'au duel pour convaincre sa dulcinée de sa sincérité.

L'attitude d'Edmond envers les PJ change du tout au tout dès le lendemain matin. Poussé subtilement par Scarelli, il soupçonne l'un d'eux de courtiser sa belle. Il est d'emblée agressif, demande quand les PJ comptent partir et est à l'affût du moindre indice lui désignant son rival. Edmond va suivre les PJ, les épier et gêner leurs mouvements. L'affaire se termine fatalement tôt ou tard par un duel. Edmond se bat pour tuer. Dionée, elle, demande au PJ défié de ne pas occire le chevalier, mais seulement de le navrer suffisamment pour «rabattre sa superbe».

Dans le cas où Edmond est blessé, Dionée, tellement inquiète pour lui, dévoile enfin ses sentiments. Rassuré à ce sujet, Edmond avoue aux PJ que c'est Scarelli le responsable de cette idée. Après s'être excusé, il devient leur allié à part entière. Si Edmond remporte le duel... eh bien, les PJ ont perdu l'un des leurs ! Scarelli recommence aussitôt son travail de sape et Edmond, borné, se met à nouveau en chasse d'un rival.

L'infâme Scarelli

Voilà le véritable ennemi des PJ. Il reste toujours en retrait et dans l'ombre afin de pouvoir comploter, mais s'il se sent menacé ou tout simplement mis à jour, il emploiera des moyens plus radicaux et rameutera ses hommes pour investir le château et éliminer tous ses habitants.

Le retour de Dionée signifie que quelque chose a cloché à Paris et que Lumbertini est peut-être mort ou prisonnier. Il essaye d'obtenir le plus possible de renseignements des PJ. S'ils inventent une histoire sur le sauvetage de Dionée, Scarelli saura alors qu'ils en savent plus qu'ils ne veulent en dire.

De toute façon, il cherche à éloigner les PJ pour œuvrer en paix. Pour cela, il monte Edmond contre eux. Si cette action échoue, il fait intervenir ses hommes de main, les brigands de l'attaque du pont. Il réagira de la même manière s'il sent que les PJ le surveillent de trop près. Pour éviter cette extrémité, les PJ



M. le baron de Merlerac, M. le chevalier de Château-Rignac et Scarelli

ont la possibilité de prendre l'Italien à son propre jeu. Avec la complicité d'Edmond, ils peuvent continuer à jouer « l'amoureux jaloux » afin d'endormir la méfiance de Scarelli et découvrir ses secrets.

Le laboratoire secret

La suite du scénario peut prendre deux voies différentes selon le degré de finesse des PJ. Seule une approche discrète peut permettre d'accéder au laboratoire de Scarelli. En effet la seule entrée est un passage secret.

Une fois la méfiance de Scarelli endormie, les PJ peuvent le surveiller à leur guise. Ce n'est qu'à la nuit tombée que l'alchimiste se rend à son laboratoire pour poursuivre ses expériences. Un jet de Vigilance avec un malus de 20 % (un jet par personne) est nécessaire pour le suivre discrètement.

Une pierre pivotante dans un mur déclenche l'ouverture d'un passage secret. Un escalier en colimaçon descend jusqu'au laboratoire. Il débouche dans une grande salle éclairée par un feu de cheminée. Scarelli est penché sur un ouvrage volumineux. Quand l'Italien découvre la présence des PJ, il se sait perdu. Dans le même geste, il jette au feu un petit carnet noir (ses recettes alchimiques, dont la potion minéralisante) et débouche une fiole qu'il sort de sa poche et boit d'un trait (voir La fin d'un traître).

L'attaque du château

Si les PJ ne sont pas assez discrets durant la journée ou quand ils suivent Scarelli, celui-ci se retranche dans une haute tour et appelle ses hommes de main d'un signe convenu. C'est la seconde voie possible : le combat à mort. Jouez-le épique. Il se s'agit pas de tuer les PJ, mais de leur offrir une grande scène d'action.

Scarelli découvert, ses hommes viennent à sa rescousse. Ce sont les brigands de l'embuscade

du pont (ou du moins les survivants) plus quelques renforts recrutés dans les bouges de la région. Ils sont nombreux, mais pas très expérimentés. Edmond se montre brillant et le baron ressort pour l'occasion sa cuirasse de métal et son espadon. Scarelli attend l'issue du combat dans l'ombre, rasant les murs. S'il en a l'occasion, il poignardera de dos un PJ imprudent, dans la plus pure tradition des traîtres de son espèce.

Les PJ vainqueurs, Scarelli se sait perdu et met fin à ses jours en avalant le contenu d'une potion (voir La fin d'un traître).

La fin d'un traître

Aussitôt, Scarelli s'écroule dans un râle de douleur. Il n'est pas encore mort, mais il ne peut pas être sauvé. Cet être machiavélique décide de défier une dernière fois les PJ en leur dévoilant l'ampleur de son génie et de son plan. Les statues de marbre sont plus qu'elles ne le paraissent. Il s'agit en fait d'êtres alchimiques de pierre, des sortes de golems, qui vont se réveiller à la prochaine pleine lune et massacrer tous les êtres vivants qu'elles croiseront, c'est-à-dire les familles nobles qui les ont acquis et toute leur maisonnée. En somme, c'est à un vrai carnage, une destruction totale de la haute noblesse de France, le roi y compris, que cette machination va aboutir. Dans un dernier ricanement sardonique entrecoupé de crachats de sang noirâtre, Scarelli finit par : « De toute façon, il est déjà trop tard, vous ne pouvez plus rien faire pour l'éviter ! Je suis vengé ! » Et il meurt.

Un être aussi malfaisant ne méritant aucun égard, le baron fait jeter son corps dans les fossés du château pour qu'il soit dévoré par les corbeaux.

« A cheval, messieurs ! »

Le roi et les nobles de France peuvent encore être sauvés. Il faut remonter le plus vite possible à Paris car le temps presse. Indiquez aux

PJ que chaque minute compte et mettez-leur la pression pour la scène finale...

La seule façon de prévenir Paris du danger est d'y retourner. Il est possible d'arriver à temps à condition de galoper nuit et jour, de crever cheval après cheval et de ne dormir que très peu. Dans ces conditions, le voyage de retour ne prend que quatre jours. Chaque PJ doit faire 2 jets de Constitution avec une caractéristique passive de 10 pour savoir s'il tient le coup. Deux échecs consécutifs indiquent qu'il s'endort et finit l'aventure dans une botte de foin ou au fond d'un lit, quelque part entre Merlerac et Paris. Un simple échec ne fait qu'accroître le stress des PJ...

Ceux qui résistent à la fatigue arrivent à Paris le soir du jour fatidique. Les statues vont bientôt se réveiller...

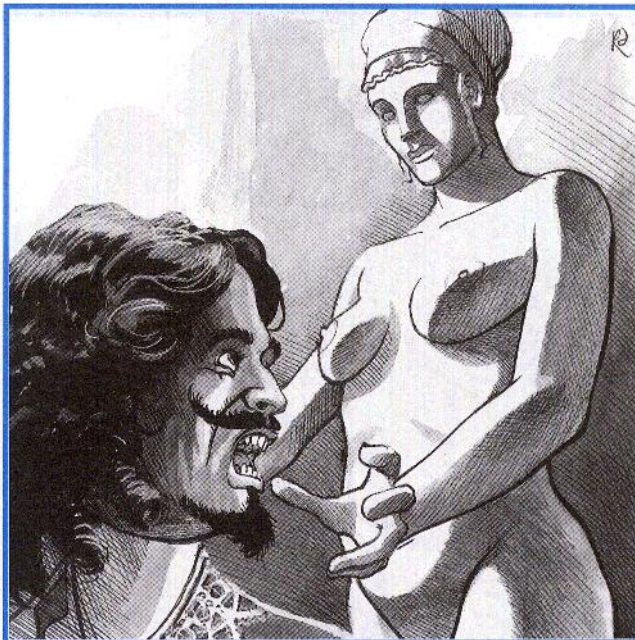
Le grand final

L'aventure finit par un combat contre un être surnaturel très résistant, mais aux gestes lourds.

Du Pellet prévenu, il hurle un juron. Les statues ont été rassemblées au Louvre pour une grande fête que va donner le roi ce soir même. Le massacre risque d'être encore plus terrible que ne l'espérait Scarelli. Le capitaine fait mander autant de gens de confiance qu'il peut en trouver dans le temps qui lui reste, et accompagné des PJ épuisés, se rue au Palais. La fête a déjà commencée.

Du Pellet et ses hommes font irruption dans la salle au moment où les statues s'animent. La panique est totale. Les armes blanches sont impuissantes contre la pierre, il faut utiliser des armes contondantes (gourdin, canne, tisonnier...). Dans le chaos des cris, des piétinements, et des bruits de combat, les PJ se retrouvent face à une statue : Vénus. Ils doivent la combattre et la vaincre seuls... enfin, presque !

Si les choses tournent vraiment mal, faites intervenir un renfort qui dégage les PJ (ils n'ont pas fait toute cette aventure



pour mourir juste avant d'être remerciés par le roi, que diantre...).

Dans les décombres de la salle de bal ravagée par le combat, au milieu des statues abattues et brisées, des blessés, Sa Majesté demande à rencontrer les « hommes de grand cou-

rage » qui ont tant fait pour sauver la Couronne. Le roi les gratifie d'un « je vous remercie, messieurs, votre compagnie peut être fière de vous », appuyé par une mine satisfaite du cardinal. Pour laconique, le roi n'en est pas moins généreux. Les récompenses (château,

titre, grade, argent...) sont laissées à la volonté du meneur de jeu en fonction des PJ présents. Du Pellet, de son côté, sait qu'il peut désormais compter sur les PJ et se souviendra d'eux pour une autre mission d'importance. □

Les PNJ

► Le comte Umberto de Lumbertini

Lumbertini est un homme charmeur à l'allure raffinée. Il incarne à merveille l'homme de salon qui se taille une réputation et des relations grâce à son esprit brillant et ses bons mots. Espion à ses heures, il sert ici de complice et d'exécuteur des basses œuvres de Scarelli.

FOR 14 INT 16
CON 15 POU 13
TAI 14 DEX 16
APP 13 PV 15

Bonus aux dommages : +1d3.

Armes : Rapière, dague, pistolet.

Compétences : Escrime 110 %, Armes de mêlée (dague) 60 %, Armes de tir (pistolet) 60 %, Culture générale 60 %, Équitation 50 %, Étiquette 80 %, Sourire hypocritement 87 %.

► Dionée de Merlerac

Dionée est une frêle mais belle jeune fille consciente de son rang. Une noble de province très attachée à ses privilèges et aux égards qui lui sont dus. Elle ne dédaigne pas être courtisée, mais dans le respect des règles de l'art : poèmes, dévotion et carte du tendre. Elle est amoureuse d'Edmond de Château-Rignac, mais refuse de le lui montrer. Elle désire le faire patienter (le tester ?)

quelques années, histoire d'adoucir son arrogance. Il doit la mériter.

FOR 09 INT 13
CON 11 POU 14
TAI 09 DEX 14
APP 15 PV 10

Bonus aux dommages : 0.

Armes : néant.

Compétences : Culture générale 55 %, Équitation 30 %, Persuasion 50 %, Étiquette 55 %.

► Juan Antonio de Salcedo

Engagé par un inconnu à la solde de Scarelli, Juan Antonio est chargé de retarder la progression des PJ. Pour cela, il a perçu un bon gage auquel s'ajoute un bonus par adversaire occis. Aussi fera-t-il tout pour déclencher un combat.

FOR 14 INT 12
CON 15 POU 12
TAI 14 DEX 16
APP 10 PV 15

Bonus aux dommages : +1d3.

Armes : Rapière, dague, pistolet.

Compétences : Escrime 130 %, Armes de mêlée (dague) 60 %, Armes de tir (pistolet) 50 %, Athlétisme 60 %, Discrétion 50 %, Esquiver 70 %, Parler avec un fort accent espagnol 80 %.

► Les brigands

Vénaux et peu courageux, ils se battent tant que leur nombre

est supérieur à celui de leurs adversaires. Dès que les PJ prennent l'avantage, ils rompent le combat et s'enfuient. Mêmes caractéristiques que Juan Antonio, avec seulement 80 % en Escrime et 30 en Armes de tir.

► L'infâme Scarelli, alchimiste vil

FOR 11 INT 17
CON 15 POU 18
TAI 14 DEX 13
APP 11 PV 15

Points d'énergie : 18.

Bonus aux dommages : +1d3.

Armes : dague empoisonnée (VIR 14).

Compétences : Alchimie 75 %, Conn. de l'alchimie 60 %, Persuasion 60 %, Parler avec les mains 90 %.

► Les dix statues animées du bal

FOR 22 INT 06
CON 27 POU 01
TAI 13 DEX 07
APP – PV 20

Armes : Poings et pieds en pierre (1d10 points de dommages).

Protection : 6 contre les armes blanches, 4 contre les armes de tir, 0 contre les armes contondantes.

Attaque : 1 round sur 2.

Compétences : Bagarre 75 %, Lutte 50 %.

Note : un tisonnier fait 1d6+1 de dommages.



ATTENTION :
SI VOUS VOULEZ ÊTRE JOUEUR,
NE LISEZ PAS CE SCÉNARIO !

LE DIABLE DE LOUDUN



Bien que ce scénario s'appuie sur des faits réels, de considérables libertés ont été prises avec l'histoire. Que cela ne vous arrête pas. Comme disait Alexandre Dumas : « Qu'importe qu'on viole l'histoire, si c'est pour lui faire de beaux enfants ! » Mieux vaut le jouer à la suite des « Statues du maître ». Les personnages prêtirés (voir pp.39-41) sont bien adaptés pour jouer cette aventure, mais vous pouvez en créer d'autres (voir feuille de perso p.35).

Prologue : les possédées

L'affaire de Loudun commence le 23 septembre 1632, par l'apparition d'un fantôme au couvent des Ursulines. Les manifestations surnaturelles continuent dans les jours suivants et deviennent de plus en plus inquiétantes. Le 7 octobre, la mère Jeanne des Anges, la supérieure du couvent, identifie l'une d'elles : il s'agit de la forme spectrale d'Urbain Grandier, le jeune et séduisant curé de l'église Saint-Pierre. A partir du 8, presque toutes les sœurs sont « possédées ». Leurs symptômes évoquent plutôt l'hystérie : elles se roulent par terre en hurlant et en proférant des obscénités. Le 11 octobre, elles clament qu'elles sont victimes des maléfices de Grandier. Le 24 novembre, après avoir beaucoup tergiversé, l'évêque de Poitiers autorise les exorcismes.

Le chanoine Mignon et l'abbé Barré, deux religieux de Loudun, commencent aussitôt la chasse aux démons qui habitent les pauvres religieuses. Ils y passent plusieurs mois, les forces de l'enfer étant particulièrement acharnées – certaines religieuses sont possédées simultanément par une cinquantaine de démons. Toutes continuent à accuser Urbain Grandier, qui, lui, crie à la machination. Début 1633, les autorités civiles se lavent les mains de l'affaire, laissant les religieux régler leurs affaires entre eux. En mars 1633, l'archevêque de Bor-

deaux interrompt les exorcismes, et le couvent retrouve peu à peu un semblant de tranquillité... jusqu'à la fin de l'année. A l'automne 1633, le baron de Laubardemont, commissaire du roi, entre en scène. Normalement, il est là pour démanteler les remparts de Loudun, mais il s'intéresse aussi à l'histoire des possédées. Il prend contact avec le chanoine Mignon. Ensemble, ils préparent un dossier contre Grandier, qui est arrêté pour sorcellerie le 6 décembre.

L'affaire traîne encore pendant quelques mois. Une nouvelle flambée de possessions au couvent des Ursulines la remet au premier plan de l'actualité. Malgré tout, Laubardemont a du mal à trouver un juge disposé à condamner un religieux sur la base d'un dossier contenant uniquement des témoignages démoniaques. Le 28 avril, le démon Asmodée, par l'intermédiaire de l'une des religieuses, assure qu'Urbain Grandier a passé un pacte avec Lucifer, et propose d'en fournir une copie. Le lendemain, la religieuse donne à Laubardemont un pacte signé Grandier, d'une écriture qui n'est pas celle du curé – mais c'est normal, puisque c'est une copie réalisée par Asmodée !

En mai, le père Joseph, l'éminence grise de Richelieu, se rend à Loudun, y passe quelques jours, et retourne faire un rapport au cardinal. Il est suivi de peu par des jésuites, qui se désintéressent rapidement de l'affaire. Les habitants de Loudun, majoritairement convaincus de l'innocence de Grandier, s'agitent. Le 2 juillet, Laubardemont interdit par décret de douter de

l'authenticité des possessions, sous peine de dix mille livres d'amende (une fortune !). Nous en sommes là. Grandier est en prison, et doit être jugé en août.

Introduction

15 juillet 1634. La dernière affaire de nos mousquetaires remonte à plusieurs mois. Depuis, ils mènent une vie tranquille, faite d'entraînements à l'escrime, d'un duel discret de temps à autre... Bref, la belle vie, jusqu'au jour où ils sont convoqués par le capitaine du Pellet.

Il les reçoit, comme de coutume, dans son bureau, au premier étage de l'hôtel d'Artenac (qui sert de quartier général aux mousquetaires rouges). Après les politesses d'usage, il leur sert un petit vin de son pays, et entre dans le vif du sujet : « Sa Majesté est intriguée par l'affaire de Loudun. Depuis un an, des rapports contradictoires parviennent à Paris, et le roi aimerait connaître le fin mot de l'histoire. Vous allez donc vous rendre sur place et essayer de découvrir ce qui se passe : les religieuses sont-elles réellement possédées ou non ? Urbain Grandier est-il vraiment un sorcier ? A vous de répondre. Sa Majesté n'a aucun désir de voir sa justice condamner un innocent, mais d'un autre côté, les preuves contre Grandier s'accumulent... Je regrette, mais vous allez devoir vous montrer encore plus discrets que d'habitude. Interdiction de vous présenter en uniforme. Le commissaire du



roi Laubardemont semble particulièrement acharné contre Grandier. Or, Loudun est une ville agitée, située dans une région difficile, et il serait désastreux d'étaler des dissensions entre envoyés royaux... Vous partez immédiatement, et le roi attend votre rapport avec impatience.»

Les PJ n'ont plus qu'à rentrer chez eux, faire boucler les malles par leurs valets, et sauter à cheval.

L'affaire a fait couler suffisamment de salive et d'encre pour qu'ils aient une idée relativement nette de son déroulement : Urbain Grandier, le curé de l'église Saint-Pierre de Loudun, est accusé d'avoir envoûté les religieuses du couvent des Ursulines, et d'avoir fait en sorte qu'elles soient possédées par une horde de démons. Les exorcismes n'ont pas donné grand-chose et, au bout d'un an, les autorités ont arrêté Grandier, qui doit être jugé le mois prochain. Inutile de leur fournir d'autres détails pour l'instant. Du Pellet n'en sait pas beaucoup plus, et il n'a pas envie de leur donner d'idées préconçues.

Les faits

Urbain Grandier est parfaitement innocent. C'est un prêtre « moderne », un peu libertin, se mêlant de politique, qui s'est attiré un grand nombre d'ennemis dans la bonne société conservatrice de Loudun. En plus des adversaires ordinaires, Grandier s'est fait un ennemi mortel en la personne de l'abbé Barré, le seul adorateur du diable de la ville. Grandier, esprit brillant et bon théologien, a tout pour devenir évêque ou mieux, lorsqu'il se sera un peu assagi. Barré est bien résolu à l'en empêcher, et accessoirement à prendre sa place (être le confesseur ou le directeur de conscience du tout-Loudun est un poste idéal pour répandre la corruption sur une grande échelle).

Mère Jeanne des Anges, de son côté, en veut à Grandier de ne pas avoir été assez libertin pour la séduire : elle est amoureuse de lui depuis des années. Elle l'a accusé par vengeance, et a été très surprise de voir ses sœurs lui emboîter le pas. Les « possédées » du couvent des Ursulines sont en fait de simples hys-

tériques. Mais Barré a sauté sur l'occasion pour nuire à Grandier, s'est auto-promu exorciste, et avec l'aide du chanoine Mignon (un comparse innocent), a entrepris de persuader tout Loudun que le curé de Saint-Pierre était le plus abominable sorcier que la terre ait jamais porté. Son plan a échoué lorsqu'en mars 1633, l'archevêque de Bordeaux l'a renvoyé à ses foyers. Il a fallu l'arrivée du baron de Laubardemont pour le remettre en selle...

Le cardinal de Richelieu n'aime pas Loudun, qui a été protestante pendant les guerres de religion, et qui fait de l'ombre à sa « ville nouvelle » de Richelieu, qu'il érige à une vingtaine de kilomètres de là. Il aime encore moins Urbain Grandier, qui ne fait pas mystère de ses opinions anticardinalistes. Laubardemont est aux ordres de Richelieu avant d'être à ceux du roi. Venant démanteler les remparts et la forteresse, sans que son maître lui ait donné d'instructions particulières, il fait du zèle et persécute un Grandier parfaitement innocent. Le pacte est un faux, rédigé par Barré et transmis au commissaire du roi par l'une des religieuses... bref, toute l'affaire est une machination politique.

Presque toute l'affaire. Barré est toujours en quête d'âmes à pervertir, et il a eu l'occasion, au cours de l'année qui vient de s'écouler, de travailler avec mère Jeanne des Anges. Il s'est bien rendu compte qu'elle était très perturbée, et se prépare à lui proposer un marché... pardon, un pacte.

L'arrivée

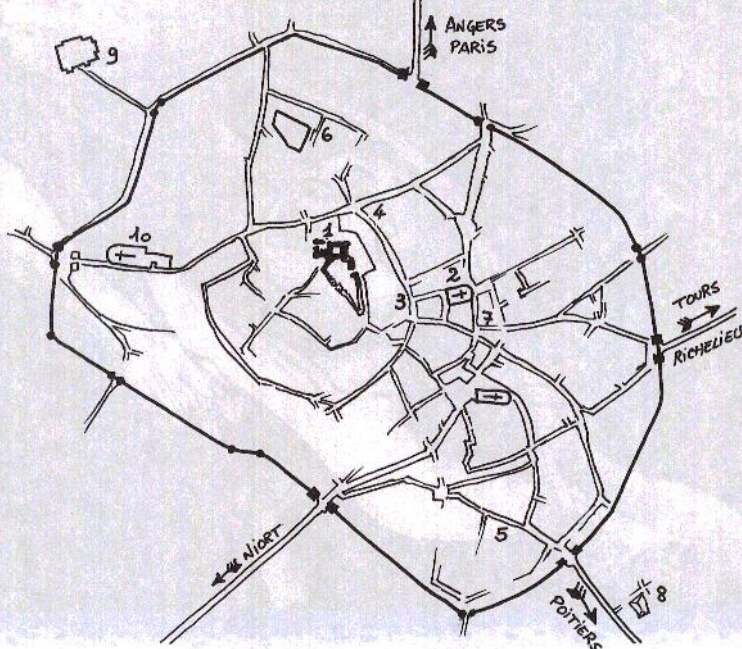
La ville de Loudun, qui compte une quinzaine de milliers d'habitants, se dresse sur une colline, à cinq jours de chevauchée au sud-ouest de Paris. Il suffit d'un coup d'œil pour se rendre compte qu'il s'y passe des choses : les remparts et la vieille citadelle sont tous deux hérissés d'échafaudages et visiblement en cours de démolition. Des centaines d'ouvriers s'affairent à démanteler des murs qui étaient là depuis quatre siècles. Peu avant d'entrer en ville, le groupe des mousquetaires passe devant un cimetière de fortune, souvenir de l'épidémie de peste de 1631.

Demandez aux PJ dans quel type d'établissement ils veulent installer leur camp de base. Selon leurs souhaits, *L'auberge des deux écus* peut devenir une hostellerie luxueuse ou un bouge en ville basse. Peu importe ! C'est avant tout un bon endroit pour prendre le pouls de la cité, entendre les dernières rumeurs et surtout commencer à reconstituer ce qui s'est passé au couvent des Ursulines depuis trois ans. Maître Thomas, l'aubergiste, est petit, maigre, chauve et bavard. Il est secondé par Joseph, son frère cadet (gras et paresseux) et par une demi-douzaine de servantes accortes, serviables et pas très malignes. Tout ce petit monde est normalement curieux des faits et gestes de ses clients, d'où ils viennent, etc. N'oubliez pas de poser quelques questions tout à fait innocentes par leur intermédiaire. Si les PJ se contredisent, ils vont susciter beaucoup de curiosité, et des rumeurs commenceront vite à circuler en ville sur leur compte...

A « L'auberge des deux écus »

Chaque soir, la salle commune est pleine de buveurs. Selon vos besoins et la nature de l'auberge, il peut s'agir de bons bourgeois ou d'ouvriers agricoles en goguette, mais dans tous les cas, ils n'ont que deux sujets de conversation : la destruction des remparts et le procès imminent de Grandier. Le nom qui revient le plus fréquemment dans les deux affaires est celui du baron de Laubardemont, le commissaire royal, qui est traité de tous les noms. Si le groupe ne s'est pas présenté comme venant de Paris, maître Thomas tente de leur faire signer la pétition que les notables de Loudun veulent envoyer au roi pour qu'il dessaisisse Laubardemont de l'affaire.

A part ça, les PJ peuvent apprendre que Laubardemont a interdit que l'on doute de la réalité des cas de possession ; que les deux principaux exorcistes étaient l'abbé Barré et le chanoine Mignon, qui sont tous les deux en ville ; et qu'ils ont été brièvement assistés du père Christian, un jésuite, qui séjourne à *L'hôtel du bon apôtre*, non loin du cou-



Loudun

- 1 Tour médiévale
- 2 Église Saint-Pierre
- 3 Hôtel de ville
- 4 Aux deux écus
- 5 Hôtel du Bon apôtre
- 6 Prison
- 7 Maison du chanoine
- 8 Hôpital de l'abbé
- 9 Couvent des ursulines
- 10 Église Saint-Hilaire

vent des Ursulines. Normalement, avec tout ça, ils devraient être à pied d'œuvre dès le lendemain matin...

Marches, démarches et contremarches

Une bonne partie de l'ambiance du scénario dépendra de la (ou des) couverture choisie par le groupe. Dans la mesure où on leur a interdit de se présenter comme mousquetaires, tout est possible... A vous d'improviser les réactions des PNJ. A l'époque, les classes sociales sont séparées par des gouffres presque infranchissables. Si les PJ choisissent de se présenter, par exemple, comme la suite de la marquise d'Aurillac, ils seront magnifiquement traités partout, mais ils attireront plus l'attention que s'ils décident, par exemple, que Joao est un marchand drapier accompagné de ses gardes du corps et de ses filles. En revanche, dans ce cas, Laubardemont leur fera faire antichambre pendant des heures avant de condescendre à les recevoir brièvement.

Cela posé, voici les pistes qu'ils peuvent suivre au début de leur séjour. Même en mettant les choses au mieux, il leur faudra plusieurs jours pour voir tout le monde. A vous de fixer le rythme, en fonction de leur couverture...

Le père Christian

L'hôtel du bon apôtre est un petit établissement discret, dont les revenus proviennent essentiellement des ecclésiastiques de passage. Le jésuite est un homme barbu et corpulent, d'une trentaine d'années, que l'on verrait plus volontiers en armure qu'en soutane. Les PJ peuvent l'aborder franchement : comme beaucoup de membres de son ordre, il connaît l'existence des mousquetaires rouges. S'ils choisissent de lui raconter une histoire de couverture plus ou moins foireuse, il les devine vite.

Dans ce cas précis, il est disposé à collaborer. Il a une longue expérience d'exorciste, et est tout à fait convaincu que les Ursulines

n'étaient pas vraiment possédées. «Voyez-vous, mes amis, la vie monastique ne convient pas à tout le monde, et ceux et celles qui n'ont pas une force d'âme suffisante pour la supporter semblent souvent dans ce genre de comportement. Que tout un couvent en soit saisi en même temps est rare, mais pas exceptionnel, hélas !» Il considère Mignon et Barré comme deux imbéciles. Quant à Laubardemont, il ne l'a jamais rencontré, mais ses décisions lui déplaisent.

Le chanoine Mignon

Mignon passe l'essentiel de son temps à l'église Saint-Pierre, et n'est pas difficile à trouver. Les exorcismes restent la grande affaire de sa vie, et il est tout disposé à en parler longuement, si possible autour d'une table bien garnie. C'est un aimable imbécile doublé d'un fanatique, dont le plus gros péché reste la gourmandise. Pour lui, il n'y a aucun doute : le couvent a été assiégé par une véritable armée démoniaque, obéissant aux ordres du satanique Urbain Grandier (dont il convoite la place, mais cela n'a rien à voir). Ses descriptions impressionnantes de religieuses se tordant sur le sol de la chapelle, vomissant des blasphèmes et vociférant dans des langues inconnues, devraient faire douter les personnages : et s'il y avait vraiment quelque chose de surnaturel dans l'histoire ? Après l'entrevue, prenez discrètement père Sébastien à part et signalez-lui que ce récit lui laisse quand même des doutes. Mignon reconnaît avoir rencontré Laubardemont à plusieurs reprises.

L'abbé Barré

Toute la ville le considère comme un individu insignifiant, qui vit dans l'ombre du chanoine Mignon. Cela lui convient fort bien... L'abbé est grand, maigre et brun, avec un visage austère. Son chapelet ne le quitte pas, et il passe de longues heures à lire la Bible. Il est myope comme une taupe et bégaye légèrement. Bâtard d'un seigneur local, il doit sa place au sein du clergé à de puissantes protections, et de l'avis de tous les Loudunois, il

est «un peu simple». Il occupe ses journées dans un hôpital, un peu à l'extérieur de la ville, où il soigne gratuitement les pauvres (qui, si les PJ les interrogent, expliqueront qu'il n'est pas très doué, mais qu'un médecin peu doué vaut mieux que pas de médecin du tout). Son histoire ne diffère guère de celle de Mignon, qu'il semble admirer énormément. Il se dit persuadé de la culpabilité de Grandier. La visite des PJ l'inquiète un peu, et il entreprend donc de les faire surveiller (voir plus loin).

Jean de Marin, baron de Laubardemont

Il est difficile à manquer : il a pris possession de l'hôtel de ville, et y tient sa cour, entouré de ses fidèles gens d'armes et de quelques gentilhommes de sa suite.

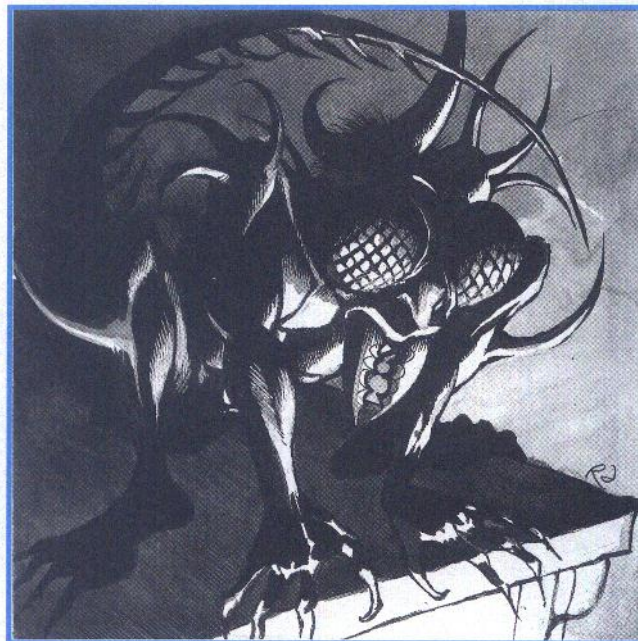
Le baron approche de la soixantaine, a le teint rougeaud, une moustache blanche en bataille et de gros sourcils hérissés. Colérique, voire apoplectique, il se considère comme la seule autorité légitime de la ville. Il ne tolère pas qu'on lui résiste, et l'attitude des bourgeois de Loudun l'insupporte. C'est tout à fait le genre à faire jeter en prison des PJ contrariants. Veillez à ce qu'ils en aient bien conscience... S'ils tentent de le rencontrer, tout dépend de l'approche qu'ils choisissent. Il est tout à fait réceptif aux charmes de Louise d'Urvilliers, sensible à la supériorité sociale d'Anne de Beaulieu, et il accueille avec plaisir des Parisiens nobles. Il est fermé à tout le reste. Tout à fait conscient de sa supériorité sur «ces culs-terreux du Poitou», il s'épanche volontiers auprès de gens qu'il considère comme ses égaux.

Sa vision de la situation est simple : que Grandier soit coupable ou innocent n'a aucune importance. A titre personnel, il le croit sorcier, mais ce qui est important, c'est que les gens de Loudun veulent qu'il soit sauvé. Dans ces conditions, il est de son devoir de le condamner au plus vite. Si les PJ lui demandent pourquoi cette animosité à l'encontre d'une ville qui, au fond, n'est pas si différente des autres cités du Poitou, le baron leur fait un clin d'œil et murmure «affaires d'État» avant de changer de sujet. Il faudra être très persuasif pour

Quand est-ce qu'on se bat ?

Si vous avez affaire à des joueurs débutants, faites très attention au dosage discussion/action. Rares sont les débutants qui comprennent immédiatement que l'on ne peut pas secouer les PNJ comme des pruniers jusqu'à ce qu'ils crachent la vérité... La seule bonne technique face à ce genre de joueurs est de leur donner des occasions de se défouler. L'époque étant ce qu'elle est, les tire-laine et autres voyous sont nombreux à Loudun. Si les PJ s'aventurent dans des rues écartées, une petite agression est à l'ordre du jour.

Le démon Achilianus



lui arracher que la destruction des remparts se fait sur ordre de Richelieu, et que celui-ci veut « abaisser » Loudun, qui fait de l'ombre à sa ville de Richelieu.

Si les PJ s'arrangent pour fouiller ses affaires, ils trouvent un ordre de mission signé du cardinal. Sans mentionner Grandier, il autorise Laubardemont à prendre « toutes les mesures nécessaires » pour mater les Loudunois.

Le commissaire du roi se montre civil, mais il est absolument impossible de le faire changer d'avis sur l'affaire des possédées. Si les PJ s'y risquent, ils se préparent de gros ennuis. Même la révélation de leur véritable identité ne l'émeut pas. « Vous vouliez faire un rapport, faites-le ! Vous pouvez compter sur mon aide. » Ensuite, il leur fournit les transcriptions des délires des possédées... et avance la date du procès de Grandier, de manière à ce que, même s'ils envoient leur rapport très vite, le malheureux curé soit brûlé avant qu'ils aient eu le temps de recevoir de nouvelles instructions.

Le couvent des Ursulines

Les deux femmes de l'équipe n'auront pas trop de mal à y pénétrer. C'est également possible pour le père Sébastien, moyennant un peu de diplomatie. En revanche, les trois autres personnages auront du mal à s'y faire admettre. La sœur tourière refuse obstinément de laisser entrer des hommes pour une simple visite (mais des « messagers de l'évêque » ou des « envoyés de Laubardemont » peuvent entrer sans trop de mal ; ils seront conduits à la mère supérieure, et leurs ennuis commenceront à ce moment-là).

Pour Louise ou Anne, il suffit de jouer à la riche héritière désireuse de faire une retraite pendant quelques jours (et qui, bien entendu, récompensera le couvent par une généreuse donation). Mère Jeanne des Anges est heureuse de voir que le scandale de ces derniers mois n'a pas complètement terni la réputation de son couvent, et accueille les retraitantes à bras ouverts. Malheureusement, même une fois dans la place, il restera un obstacle à franchir : la règle des Ursulines n'encourage pas

le bavardage, et la mère Jeanne se montre fort stricte sur ce point. Le seul moment où il est possible de parler aux sœurs est lors des repas, et un réfectoire n'est pas un endroit discret. Moyennant quelques efforts, il est possible de nouer des contacts avec sœur Claire, une ex-possédée. Elle ne se souvient pas très bien des semaines qu'elle a passées dans les griffes de Bélial, Béhémot et Astaroth, mais elle se rappelle fort bien qu'un peu avant, mère Jeanne des Anges leur avait longuement expliqué que Grandier était un méchant homme, un sorcier, et que si des malheurs se produisaient, ce serait sa faute. Elle se pose des questions, et est assez honnête pour reconnaître que personnellement elle n'a rien contre Grandier, et elle envisage d'aller faire part de ses doutes à Laubardemont. A moins que les PJ ne l'y poussent, elle ne passera pas à l'acte. Si elle le fait, elle entraînera plusieurs sœurs. Leur rétractation sera accueillie fraîchement par Laubardemont, qui les accusera d'être à nouveau sous l'influence du démon qui, c'est bien connu, fait toujours l'impossible pour sauver les siens. La menace d'un nouvel exorcisme public suffit à effrayer sœur Claire et ses amies, qui se tairont pour de bon. Si les PJ s'introduisent dans la place ou surveillent le couvent de l'extérieur, ils se rendent compte que l'aile nord est isolée du reste des bâtiments. C'est là que les dernières possédées sont gardées. Des religieux, parmi lesquels l'abbé Barré et le chanoine Mignon, viennent régulièrement leur rendre visite et pratiquer des exorcismes à grand spectacle. Si les PJ arrivent à y accéder, ils verront une douzaine de jeunes femmes hystériques, rien de plus... Maintenant qu'elles ne sont plus au centre de l'attention générale (qui se concentre sur Grandier), elles se calment petit à petit.

Chez Grandier

Le presbytère de l'église Saint-Pierre est surveillé par des hommes de Laubardemont, qui s'attend à moitié à ce que des complices de Grandier viennent faire disparaître des preuves. Quelles preuves ? Il n'en a pas la moindre idée, mais il reste aux aguets. Plusieurs fouilles

méticuleuses de la maison n'ont rien donné, à part la découverte de plusieurs pamphlets anti-Richelieu, que Laubardemont a mis sous clé dans sa chambre. Il n'y a rien à trouver sur place.

La prison

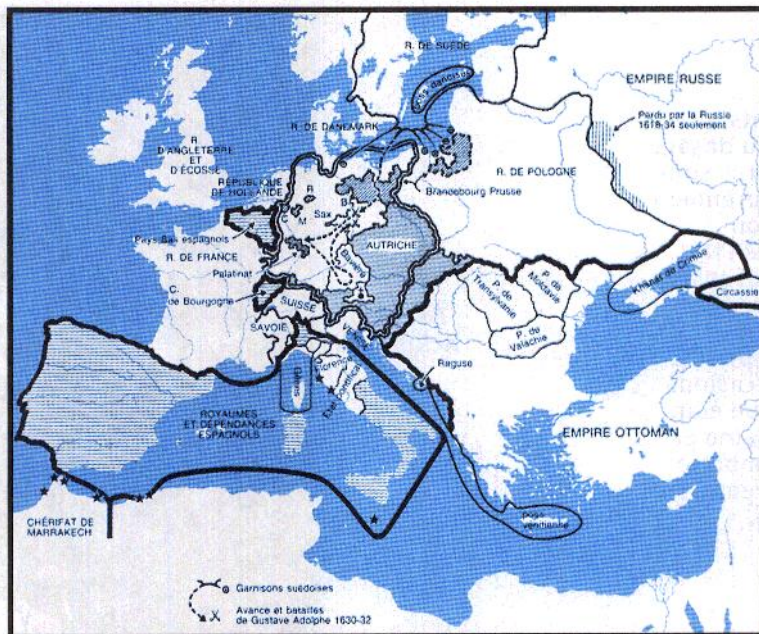
Si les PJ tentent de rendre visite à Grandier, tout dépend de l'heure à laquelle ils se présentent. Martial, le geôlier qui est de service dans la matinée, a de la sympathie pour son prisonnier (« pensez, c'est lui qui m'a marié et qui a baptisé la petiotte »). Il pourrait se laisser convaincre de lui accorder une brève entrevue avec des gens de l'extérieur, s'il est sûr que personne ne le dénoncera... En revanche, Gaëtan, le geôlier qui le relaye vers 15h00, est très service-service et refusera obstinément de leur accorder la moindre visite.

Comme il se doit, la prison est gardée par une douzaine de soldats du roi. Ils sont compétents, mais nerveux. Après tout, ils gardent un redoutable sorcier, et qui sait de quoi il est capable. Un événement « surnaturel » intelligemment orchestré (avec le concours de Joao, par exemple) suffira à les faire fuir pour quelques minutes.

Grandier lui-même ne ressemble plus tellement au jeune et charmant curé qu'il était. Il a été torturé, il est incapable de marcher et a du mal à parler. Il est heureux de savoir qu'on s'occupe de lui à l'extérieur, mais à ce stade il n'est pas très chaud pour s'évader. Ce serait un aveu de culpabilité, et il tient à être innocenté.

Surveillance

Après la visite des PJ à l'abbé Barré, celui-ci prend des mesures. Dans un premier temps, il les fait surveiller par frère Donatien, le sacristain de l'église Saint-Pierre. Celui-ci, un brave benêt, n'est pas particulièrement discret. Si les PJ tentent de le coincer, ils y arriveront sans trop de mal (peut-être après une petite poursuite comique dans des rues encombrées : il va falloir zigzaguer entre des charrettes, éviter un troupeau de porcs qui passe, traverser une place de marché animée...). ▶



L'état
de l'Europe
en 1634.

Donatien ne fait pas mystère de l'identité de son commanditaire : « Voyez-vous, messeigneurs, l'abbé vous a trouvé une si drôle de mine qu'il m'a demandé de m'assurer que vous n'étiez point de mauvais drôles désireux de nuire aux honnêtes gens de notre bonne ville. » Il ne sait rien d'autre, et a visiblement très peur. Logiquement, les PJ devraient le renvoyer à Barré avec un bon coup de pied au derrière, rien de plus.

Le soir même, Barré descend dans sa cave, prononce trois fois le nom d'Ambaranius le Tentateur, son démon tutélaire, et lui parle des personnages (si par hasard ceux-ci écoutent aux portes, ils n'entendent rien de concluant, à part leur nom. Le démon ne « parle » pas, il se contente d'envoyer télépathiquement ses commentaires dans l'esprit de Barré).

Ambaranius délègue à son tour l'un de ses serviteurs, un diabolotin du nom d'Achilianus, qui s'est autoproclamé « Archange de l'Abîme, Corrupteur Émérite, Prince du Crépuscule et Grand Étrangleur de Chats ». Ce dernier titre est le seul qui corresponde à quelque chose. Achilianus passe la nuit, invisible, à observer les PJ. Si ceux-ci réussissent un jet de POUvoir x 1, ils sentent sa présence : ils font de mauvais rêves, se réveillent en nage ou ont l'impression que quelque chose d'obscur se terre dans un coin de leur chambre. A leur réveil, ils entendent les servantes se lamenter bruyamment. Blanchette, la chatte de l'auberge, a été retrouvée près de la cheminée, le cou tordu.

Dans la journée, Achilianus commence à leur faire des misères. Le vin qu'on leur sert tourne au vinaigre au moment où ils le versent dans leur verre. L'omelette du petit déjeuner semble avoir été faite avec des œufs pourris. S'ils prennent leurs chevaux, ceux-ci sont nerveux et manquent de les désarçonner (ils n'apprécient pas d'avoir un démon invisible en croupe. Demandez un jet d'Équitation à tout le monde. En cas d'échec, c'est une chute humiliante et éventuellement douloureuse. Comptez 1d6-1 de dommages).

Le reste de la journée est parsemée d'incidents du même genre. Comme corrupteur, Achilianus a encore des progrès à faire, mais

cela ne l'empêche pas de chuchoter des suggestions abominables à l'oreille des personnages (qui ne les entendent que s'ils ratent un jet de POUvoir x 5, et qui n'y succombent que s'ils ratent un second jet). Le démon se contente de jouer sur les mauvais penchants des uns et des autres, rendant Joao plus lâche, Anne de Beaulieu plus snob, induisant père Sébastien en tentation...

Tout cela devrait pousser Joao à essayer l'Œil d'Argus. (Si vous ne jouez pas avec les personnages prêtirés, confiez la potion à l'alchimiste du groupe.) Il ne sera pas déçu : un très vilain diable noir, hérissé de piquants et au visage vaguement insectoïde, tient compagnie au groupe. De temps en temps, il fait d'abominables grimaces à l'un des PJ, se fait les griffes sur la table ou pousse d'horribles hurlements (muets, la potion ne transmet pas le son). Achilianus mettra un moment à se rendre compte qu'il a été repéré. A ce moment, il se dématérialise dans un nuage pestilentiel (tout le monde peut sentir l'odeur).

La mort du père Christian

Le jésuite est là comme observateur plus que comme agent de terrain. A titre personnel, il déplore le sort de Grandier, mais il n'agira pas sans instructions de ses supérieurs. Cela ne le sauvera pas. Barré le déteste : il a osé accomplir des exorcismes, lui volant un peu de sa notoriété. Un jour ou deux après l'arrivée des PJ, alors que ces derniers commencent à se rendre compte qu'ils ont attiré l'attention d'une puissance surnaturelle, Barré règle ses comptes. Ambaranius lui donne magiquement l'apparence de Louis d'Ecqueville et, prenant grand soin de se faire voir, l'abbé va tuer le jésuite. L'après-midi du crime, les PJ reçoivent d'un gamin des rues un message du père Christian, leur enjoignant de se trouver au pied de la tour de Foulques Nerra à cinq heures du soir. La tour est impossible à rater : c'est celle de la citadelle.

Sur place, les PJ attendent. Peu après cinq heures, l'un des gros moellons de la tour « se

détache » et manque de leur fracasser le crâne (jet d'Esquive, 1d6+3 de dommages pour ceux qui le ratent). Au même moment, la luminosité baisse et, pendant une seconde ou deux, le vent ressemble à un ricanement...

A L'hôtel du bon apôtre, le tenancier salue Louis d'Ecqueville d'un aimable « bonjour, messire. Vous avez oublié quelque chose ? » Il soutient mordicus que d'Ecqueville est passé voir le jésuite vers quatre heures, qu'il est resté un quart d'heure, pas plus. Le père Christian est dans sa chambre, étranglé. L'aubergiste pousse de hauts cris et, le hasard faisant très mal les choses, une patrouille de gardes arrive sur ces entrefaites. Ils sont six, et devraient donner du fil à retordre aux personnages (rappelez-vous des poncifs des films de cape et d'épée, avec le combat dans l'escalier, sur les tables, les bancs utilisés comme massues, le lustre comme raccourci vers la sortie, et ainsi de suite). Les gardes ne cherchent pas à les tuer, juste à les neutraliser.

Si les PJ sont capturés, ils sont traînés devant Laubardemont, qui s'empresse de les jeter en prison (à quelques cellules de Grandier, ce qui n'est pas nécessairement une mauvaise chose). Au bout d'un jour ou deux, il consentira à les recevoir, écoutera leurs explications... et essaiera de les remettre en prison. A ce stade, ils devraient pouvoir s'évader pendant le trajet entre l'hôtel de ville et leurs cellules.

S'ils fuient, ils vont se retrouver traqués par les autorités (tous ou seulement une partie d'entre eux, selon les circonstances). Ce n'est pas bien grave : les hommes de Laubardemont ont si bien su se faire détester qu'une bonne partie de la population est prête à leur donner asile, sans même savoir ce qu'ils ont fait. Et puis, Laubardemont n'a autorité que sur la ville, pas sur les nombreux villages qui se trouvent aux alentours...

« Et si on faisait un rapport ? »

Dès qu'ils estiment avoir recueilli assez d'informations, les PJ peuvent rédiger leur rapport et l'envoyer à Paris. Le temps que le cour-

Et si...

... les PJ, écœurés par la « justice » du cardinal, tentent de faire évader Grandier ? Rendez-leur la tâche difficile, mais pas impossible. L'un des geôliers est compréhensif, les gardes sont manipulables... reste à emmener en sûreté un invalide qui croit encore qu'il pourra se défendre devant le tribunal, et qui n'est pas tenté par la vie de proscrit. Si les PJ arrivent à leurs fins, très bien ! Ils en subiront probablement les conséquences (Laubardemont n'est pas idiot, et les soupçonne assez vite). Reste que le plus fameux procès en sorcellerie de l'histoire de France vient d'être privé d'accusé... ce qui n'est pas nécessairement une perte irréparable, comme nous le verrons plus loin.

Théophraste Renaudot

Maître Théophraste, grand ami de Richelieu et fondateur du premier journal parisien, *la Gazette*, est né à Loudun, où il possède une maison. Cet incorrigible curieux a délaissé la cour pour passer quelques semaines dans sa ville natale. Il suit une trajectoire grossièrement parallèle à celle des PJ, mais dans des conditions plus favorables, car Laubardemont le connaît et le respecte. Théophraste est le bienvenu à l'hôtel de ville, a ses entrées au couvent des Ursulines et à la prison, et peut sans difficultés emprunter quelques gardes à son « ami » le commissaire du roi. Dans la mesure où il considère Grandier comme coupable et n'en fait pas mystère, Barré le laisse tranquille. Toutefois, maître Théophraste n'est pas un imbécile. Il se rend assez vite compte que toute l'affaire empest le coup monté, et commence tranquillement à rédiger un compte rendu de l'affaire, qu'il veut envoyer au cardinal, avec l'espoir qu'il rappellera Laubardemont avant qu'il ne soit trop tard. Tôt ou tard, son chemin croisera celui des PJ. Ces derniers auraient tort de s'imaginer qu'il va les appuyer auprès de qui que ce soit (la presse n'est pas encore le « quatrième pouvoir »). Théophraste est un courtisan qui doit sa place et sa fortune à Richelieu et, de toute façon, ce n'est pas un homme d'action.

rier fasse l'aller-retour, une dizaine de jours se seront écoulés... La réponse, laconique, émane de M. d'Artenac en personne. Il leur ordonne de se rendre dans la ville de Richelieu, qui se trouve à cinq lieues à l'est de Loudun. Le cardinal, qui s'y trouve de passage, serait heureux d'entendre leur avis...

Si nos héros s'y rendent, ils vont découvrir la « cité idéale » du cardinal : une petite ville au plan régulier, aux rues à angles droits et aux imposantes fortifications. Le château du cardinal, au sud de la ville, est gigantesque (et inachevé). Leur convocation à la main, les PJ se frayent un passage entre des meutes de solliciteurs, et finissent par obtenir une entrevue avec le cardinal. Vous tenez là l'occasion de jouer un personnage historique, et quel personnage !

Le cardinal parle peu, écoute attentivement ce qu'ils ont à dire, pose des questions pertinentes... Lorsqu'ils ont terminé, il déclare : « Il semble clair qu'il y a d'autres sorciers en ville. Nous considérons comme probable qu'ils soient complices de Grandier. Vous savez ce qui vous reste à faire... » Protester que Grandier est innocent leur vaut un regard froid, suivi de : « Votre Grandier sera jugé par une cour royale, présidée par M. de Laubardemont, dont les services m'ont pleinement satisfait jusqu'ici. Contesteriez-vous mon choix ? » L'avertissement est clair, et le groupe n'a plus qu'à présenter ses excuses. Quant à leurs ennuis avec les autorités, s'ils pensent à lui en parler, le cardinal leur rédige un sauf-conduit.

Retour à Loudun

Le sauf-conduit calme Laubardemont, qui fait de visibles efforts pour coopérer avec eux. Il n'est pas opposé à ce que l'on arrête d'éventuels « complices de Grandier ». C'est lui qui les jugera, et il saura utiliser leurs aveux pour charger encore plus « son » coupable. Il ne reste plus aux PJ qu'à reprendre la liste des suspects. Qui peut en vouloir à Grandier ? Qui en ville peut être sorcier ? Le problème est que Grandier avait beaucoup d'ennemis, au premier rang desquels mère Jeanne des Anges,

le chanoine Mignon et son inséparable satellite, l'abbé Barré.

Dans les jours suivants, le chanoine Mignon passe l'essentiel de ses soirées enfermé chez lui (il écrit un livre sur l'affaire, dont il espère faire le succès d'édition de l'année). L'abbé continue comme si de rien n'était, avec de fréquentes visites au couvent, et plus précisément à mère Jeanne des Anges. Voyant qu'il n'a pas réussi à neutraliser les PJ, il adopte un profil bas, avant de tenter de leur fournir un autre coupable... Quant à la supérieure du couvent, elle ne change rien à sa routine, sinon qu'elle a de grandes conversations avec l'abbé, son « nouveau directeur de conscience ». Ces discussions deviennent de plus en plus intimes, au point que les sœurs commencent à jaser... Si l'une des PJ a encore ses entrées au couvent et arrive à écouter aux portes, elle n'entendra rien de compromettant (Achilianus, toujours invisible, surveille devant la porte, et vient prévenir son maître de la présence de l'indiscret... que mère Jeanne des Anges expulse poliment dès le lendemain).

Le seul événement marquant de ces quelques jours est l'arrivée d'un messenger, qui annonce que le Parlement de Paris a refusé de juger Grandier. Il n'y a plus aucun moyen de le sortir des griffes de Laubardemont.

La mort de sœur Claire

Peu après, par un chaud après-midi de juillet, la ville apprend que sœur Claire, une des expossédées qui avait tenté de se rétracter, vient de mourir dans des conditions bizarres. Laubardemont se rend au couvent, et conclut à la « mort par maléfice ». Si les PJ parviennent à examiner le cadavre, Joao peut conclure à l'empoisonnement sans le moindre doute. A défaut, les symptômes que décrivent les sœurs peuvent lui suffire à arriver au même diagnostic. A ce stade, le couvent est suffisamment sens dessus dessous pour que des individus à l'air « officiel » puissent interroger ses pensionnaires sans se faire expulser. Reste à faire un petit travail de détective : comment le poi-

son a-t-il été administré ? Sœur Claire a mangé au réfectoire, avec toutes les sœurs. Elle ne conservait pas de sucreries dans sa cellule. En fait, le seul moment où le poison aurait pu lui être administré est le matin même, pendant l'office. Elle a communiqué, et l'hostie a pu être empoisonnée. Qui célébrait la messe ? Eh bien, l'abbé Barré, bien entendu ! C'est le premier vrai clou dans le cercueil de l'abbé... mais il n'y a toujours aucune preuve.

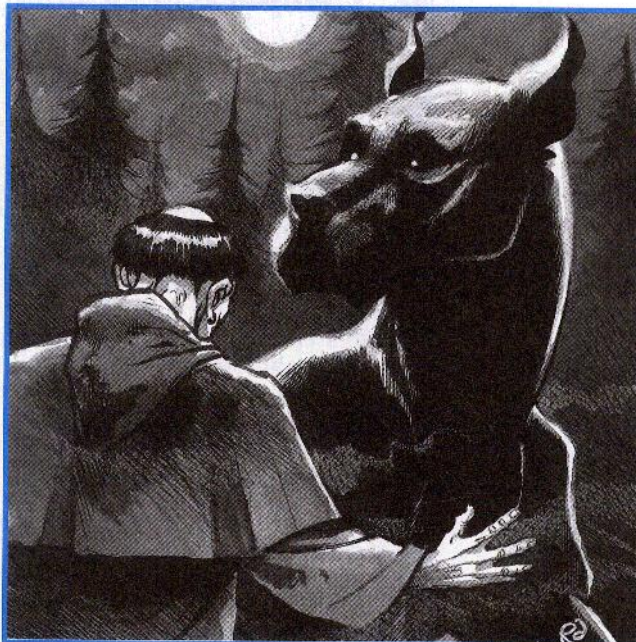
Si les PJ se renseignent auprès des apothicaires de la ville, ils en trouvent un qui a vendu une forte dose de poison... à un religieux qui ressemblait comme deux gouttes d'eau au père Christian, le jésuite assassiné... et ceci, le lendemain de sa mort !

Une apparition

Le lendemain matin, sœur Euphrasie, la doyenne du couvent, vient trouver Laubardemont, affolée. Elle a vu Grandier sortir de la cellule de sœur Claire, à l'aube, avec une « expression mauvaise sur le visage ». A moins que les PJ ne l'aient fait évader, Grandier est toujours sagement dans sa cellule. Mal caché sous le matelas de sœur Claire, on trouvera un assortiment de propagande satanique et un magnifique pacte passé entre sœur Claire et un dénommé Erzélzéchas « avec le bienveillant parrainage du Très Impie Frère U.G. ». C'est bien entendu Barré qui, ayant demandé à son démon de lui donner l'apparence de Grandier, l'a déposé pendant la nuit. Dans le jardin se trouve quelques empreintes de pas laissées par un homme, dont les semelles correspondent exactement à celles de l'abbé Barré.

Confrontation

A Loudun, la fouille de la maison de l'abbé ne donne rien (il a jeté le reste du poison aussitôt après l'avoir utilisé). Après la mort de sœur Claire, Barré reprend sa routine pendant un jour ou deux. L'avant-veille du procès de Grandier, il quitte discrètement la ville. Personne ne le sait, mais il possède une « campagne » à Villeneuve-le-Bourg, un gros village situé à deux lieues (trois bonnes



heures de route) au sud-est de Loudun. Il y est rejoint par mère Jeanne, qui est partie inconnu par une autre route.

Les gens de Villeneuve connaissent l'abbé sous le nom de « M. Urbain », et ne savent pas grand-chose sur lui : ses allées et venues sont discrètes en diable (c'est le cas de le dire).

La nuit de leur arrivée, qui se trouve être celle de la nouvelle lune, Barré entreprend d'invoquer son démon tutélaire. Il se rend avec Jeanne dans un coin de campagne désert, au croisement de deux routes, non loin de la tombe d'un suicidé. D'autres silhouettes masquées les rejoignent petit à petit, jusqu'à ce qu'ils soient treize et forment un cercle. Ambaranius le Tentateur se manifeste alors sous la forme d'un chien noir gros comme un cheval. Barré s'incline devant lui, lui présente sa nouvelle servante et lui demande « quand il pourra enfin prendre la place de ce maudit Grandier ». Il est à la limite de l'arrogance, et visiblement cela agace Ambaranius, qui s'intéresse davantage à Jeanne. Un parchemin apparaît dans la main de cette dernière. Le démon gronde : « Jure-moi fidélité et signe. En échange, j'exaucerai tes vœux. » Comme en transe, Jeanne s'entaille la main... A moins que les PJ ne soient très

couards, ils ne peuvent pas la laisser se damner sous leur nez !

Ambaranius les regarde charger, une lueur amusée dans ses yeux jaunes. Le cercle des sorciers s'écarte pour les laisser passer. Le démon les accueille en ricanant : « Pauvres mortels, vous venez perturber une petite réunion amicale, mais vous ne pouvez rien contre moi. Seul un mort sur un bûcher peut me renvoyer d'où je viens et vous faites tout pour l'éviter non ? Aujourd'hui je suis d'humeur magnanime. Je vais vous écouter. Que voulez-vous ? » La discussion risque d'être intéressante. Le démon cherche d'abord à tenter les PJ, en excitant leurs mauvais penchants, leurs désirs secrets. S'ils résistent, Ambaranius passe à la négociation. Il refuse de renoncer à Jeanne des Anges, mais tant que celle-ci n'a pas signé le pacte, le démon ne peut rien contre elle. Il suffit de la raisonner, de lui rappeler son engagement religieux, pour lui faire reprendre ses esprits et réaliser l'ampleur de son erreur. Elle s'effondre en pleurs et en prières. Par contre, on peut convaincre Ambaranius de livrer Barré (les démons apprécient souvent d'être débarrassés de leur invocateur ; ils n'apprécient guère d'être au service des simples mortels). Il accepte même de donner à l'abbé l'apparence de Grandier : « J'ai promis

de l'aider à prendre sa place. Je n'ai jamais précisé si c'était dans son église ou sur le bûcher. Mettez-le donc dans sa cellule. Ensuite... eh bien, il m'appartient, de toute façon ! » Les sorciers n'interviennent pas, et s'évanouissent rapidement dans la nature, pour éviter d'être reconnus.

Épilogue

Il reste à procéder à la substitution. Barré, en état de choc, se laisse faire. Le fait qu'il n'ait pas été torturé, et donc qu'il ne soit pas totalement identique à Grandier, passera sans problème (« le sorcier a utilisé ses pouvoirs pour se soigner »). Quant à ses dénégations, personne ne les prendra au sérieux.

Jeanne des Anges rejoint son couvent, qu'elle abandonnera bien vite pour devenir simple moniale à l'autre bout de la France.

Quant à Grandier... eh bien, après une parodie de procès et malgré les manifestations des habitants de Loudun, quelqu'un sera brûlé le 20 août sur la place du Marché.

Quant aux PJ, ils peuvent rentrer à Paris avec la satisfaction du devoir accompli... et en s'étant probablement fait remarquer du cardinal et d'un démon. Tous deux auront sans doute des plans pour leur avenir... □

Les PNJ

► Gardes de Laubardemont

FOR 13 INT 12
CON 15 POU 10
TAI 12 DEX 15
APP 10 PV 14

Bonus aux dommages : +1d3

Compétences : Cascade 30 %, Discrétion 30 %, Équitation 50 %, Escrime 80 %, Esquiver 50 %, Vigilance 40 %.

Armes : Rapière 1d6+1.

Armure : Cuir, 2 points.

► L'abbé Barré, démonologue

FOR 10 INT 13
CON 15 POU 16
TAI 14 DEX 16
APP 10 PV 13

Bonus aux dommages : 0

Points d'énergie : 16

Compétences : Connaissance des démons 40 %, Esquiver 60 %, Culture générale 50 %, Escrime 60 %.

Armes : Dague, 1d3 +2.

Sorts : Distraction fatale 65 %, Brumes de l'esprit 45 %, Affliction 70 %.

► Les autres sorciers

FOR 14 INT 11
CON 13 POU 15
TAI 11 DEX 14
APP 13 PV 13

Bonus aux dommages : +1d3

Points d'énergie : 15

Compétences : Connaissance de la sorcellerie 50 %, Escrime 75 %.

Armes : Dague, 1d3 +2 ou Épée, 1d6+2 ; deux d'entre eux ont en plus Arme à feu (Pistolet) à 55 %.

Sorts : 2 au choix.